



# Les jeux sont faits, mais comment ?

## Dossier pédagogique



Niveaux : CP à CM2

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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> 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

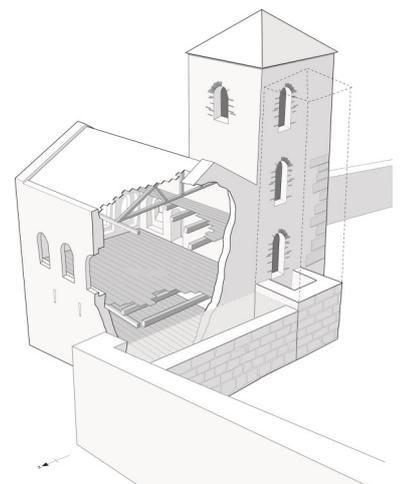


France, dédié au Moyen-Âge.

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

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

<b>Thème</b>	Le jeu est omniprésent dans la société médiévale et touche toutes les catégories sociales. Chaque jeu est fabriqué par un artisan, le facteur, spécialiste de son jeu et maître dans le choix des matériaux et la réalisation des décors.
<b>Niveau</b>	CP à CM2
<b>Objectifs pédagogiques</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 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</li><li>- Communiquer (écouter, demander des explications, exposer son point de vue)</li><li>- Avancer dans une recherche par coopération dans une équipe</li></ul>
<b>Place dans les programmes</b>	Explorer le monde - se repérer dans l'espace et le temps : le Moyen Age, en axant sur l'évolution des modes de vie Histoire des arts et arts plastiques - Arts du quotidien : design
<b>Démarche</b>	- 4 séquences de découverte de jeux médiévaux, par le prisme de la fabrication.
<b>Matériel (fourni par le musée)</b>	- visuels, fac-similés, matériaux à manipuler



**Durée totale :** environ 2h00

## **Déroulement :**

L'activité pédagogique est séquencée en quatre temps correspondant chacun à un jeu médiéval. Chaque séquence permet d'aborder la fabrication, les règles, les utilisateurs médiévaux du jeu.



## **I / Les dés**

Les jeux de dés sont très répandus au Moyen Âge.

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'Église. 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.

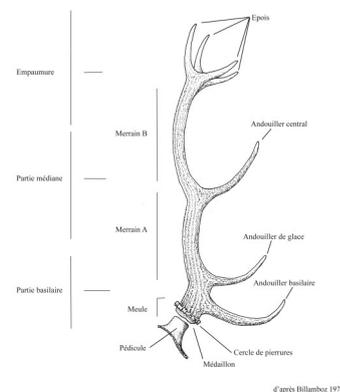


L'artisan qui fabrique les dés est le **décier**. Au XIII<sup>ème</sup> siècle, des écoles sont créées pour former les futurs déciers.

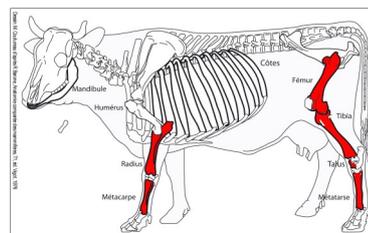
## **Matériau et fabrication**

Au Moyen Âge, les dés peuvent être fabriqués en **bois de cerf**. Ce matériau est très courant dans la région au Moyen Âge : le cerf fait partie des animaux chassés par le seigneur ; le bois de cerf peut donc être récupéré suite à une chasse, ou ramassé en forêt puisque le bois de cerf tombe naturellement chaque année au printemps.

De nombreux dés retrouvés sont également fabriqués en **os de bœuf**. Là encore, il s'agit d'un matériau quotidien au Moyen Âge, puisque le bœuf est élevé pour être consommé. Les dés sont taillés dans des os longs de l'animal tel le tibia. Les points, appelés ocelles, sont gravés à l'aide d'une pointe sèche et d'un compas.



d'après Billamboz 1979



## La partie

Il existe plus de 600 jeux de dés différents au Moyen Age. La plupart se jouent avec trois dés, le but étant souvent d'obtenir le plus grand nombre de points possible en un seul lancer, ou éventuellement en une succession de lancers. Les joueurs misent de l'argent, trichent, se disputent, entraînant des bagarres dans les tavernes.



## Exemple de jeu : la Rafle

Nombre de joueurs illimité et une mise convenue d'avance. Chaque joueur lance 3 dés. Celui qui fait le plus gros score ou la plus grande tierce emporte la partie et « rafle » toutes les mises.

> Le groupe classe joue en équipes à la rafle.

## II / Les mérelles

Les mérelles sont très à la mode au Moyen Age. Ce jeu qui se joue à deux joueurs nécessite un plateau, le **mérellier**, et des pions.



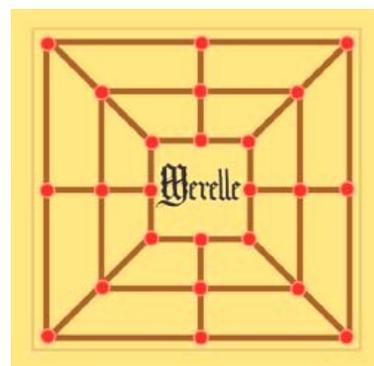
## La partie

Le but est d'aligner ses pions et de voler ceux de son adversaire. Le premier joueur place un pion sur l'une des intersections du plateau, le second joueur place un pion à son tour et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus de pions à placer.

Lorsqu'un des joueurs parvient à aligner trois pions, il peut en voler un à son adversaire. Si un joueur n'a plus que deux pions, il perd la partie.

Une fois tous les pions posés, les joueurs déplacent leurs pions d'une intersection à l'autre, chacun leur tour, en tentant d'aligner à nouveau trois pions, et donc d'en voler à son adversaire. Les pions qui forment une ligne ne peuvent être pris par un joueur qui forme une ligne à son tour.

L'ensemble des couches de la société peut jouer à ce jeu au Moyen Age. En effet, si l'on trouve des mérelliers gravés dans la pierre, le plateau peut simplement être tracé au sol, et les pions matérialisés par des éléments naturels (cailloux, brindilles, noisettes...).



## Matériaux et pions

Différents matériaux ont été utilisés au Moyen Age pour fabriquer les pions de mérelles.

### L'os de baleine

Certains pions 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. La baleine est chassée au Moyen Age pour être consommée et pour fabriquer des objets comme les pions de jeu.

### Le bois de cerf

Comme les dés, les pions peuvent être fabriqués en bois de cerf.

### L'os de bœuf

La mâchoire de bœuf est également utilisée pour fabriquer des pions de mérelles.

### Le décor

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 et de rosaces.

> Les élèves s'affrontent aux mérelles

## III / Les échecs

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.

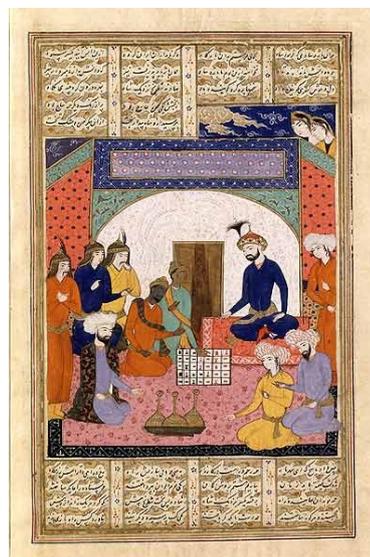
Le jeu d'échecs se joue à deux joueurs, avec un **échiquier** de 64 cases et 32 pièces de jeu.

Le but du jeu est de prendre le plus de pièces possible à son adversaire et de bloquer son roi : échec et mat.



## La partie

Le jeu d'échecs serait né en Inde au 6<sup>e</sup> siècle. Connue 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<sup>e</sup> siècle. Il est alors appelé le « Chatranj ». La Perse est envahie au 7<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> siècle. C'est donc par l'Espagne que le jeu d'échecs gagne progressivement l'Europe à partir du 10<sup>ème</sup> 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<sup>e</sup> 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.

Chaque pièce a une position de départ et un déplacement qui lui est propre.

## Les matériaux

Les pièces d'échecs pouvaient être fabriquées dans différents matériaux au Moyen Âge : on retrouve le bois de cerf et l'os de bœuf. Mais certains pions plus précieux pouvaient être fabriqués en ivoire d'éléphant.

### 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.

## IV / Le trictrac

### La partie

Le jeu du trictrac se pratique à 2 joueurs et nécessite un plateau, appelé tablier, orné de 24 flèches, 2 ou 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.

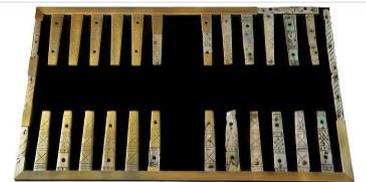
Lorsqu'une flèche est occupée par au moins deux pions d'un joueur, l'autre ne peut s'y arrêter. Par contre, quand il n'y a qu'un seul pion sur une flèche et que l'adversaire s'y arrête, il peut le sortir du plateau. L'autre joueur doit obligatoirement le faire rentrer de nouveau avant d'avancer d'autres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



## Matériaux et pions

Les flèches du tablier sont fabriquées en os de bœuf, et plus précisément à partir des côtes de l'animal. Le support sur lequel reposent les flèches est en bois.

Les pions sont principalement fabriqués en bois de cerf et en os de bœuf.



## Les décors

Les pions 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.



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

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.

## 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*

Justine Fortin et Alexane Emschwiller reçoivent sur rendez-vous :

Par téléphone au : 02 43 00 17 17

Par mail à : [servicedespublics@museeduchateaudemayenne.fr](mailto: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

ERLY 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](mailto:servicedespublics@museeduchateaudemayenne.fr)

**Responsable du service des publics**  
Pruvot Stéphanie

**Médiatrices culturelles**  
Justine Fortin  
Alexane Emschwiller

**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  
Conseil Général de la Mayenne  
Oxford Archéological Unit  
BNF

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

