

Zeitschrift: Cahiers d'archéologie fribourgeoise = Freiburger Hefte für Archäologie
Herausgeber: Service archéologique de l'État de Fribourg
Band: 17 (2015)

Artikel: "Veni, vidi, ludique. Les jeux sont faits!" : En marge de l'exposition
Autor: Agustoni, Clara
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-681730>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 26.04.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Clara Agustoni

«Veni, vidi, ludique. Les jeux sont faits!» En marge de l'exposition

Le Musée romain de Vallon s'est mis aux jeux, le temps d'une exposition temporaire. Verni le 13 mars 2015, «Veni, vidi, ludique. Les jeux sont faits!» est le troisième et dernier volet du projet commun Agora, qui est soutenu par le Fonds national suisse et qui a réuni le Musée romain de Nyon, le Musée Suisse du Jeu de La Tour-de-Peilz ainsi que le Musée romain de Vallon sous l'égide de l'université de Fribourg.

«Veni, vidi, ludique», ce sont trois expositions qui se sont succédé, chacune traitant d'un aspect particulier:

- «Le jeu de la vie», au Musée romain de Nyon (du 23 mai au 31 octobre 2014), qui a montré la place de la culture ludique dans le cycle de la vie;

- «Jouer avec l'Antiquité», au Musée Suisse du Jeu (du 10 octobre 2014 au 19 avril 2015, prolongée jusqu'au 5 juillet), qui s'est penchée sur l'image de l'Antiquité dans les jeux de table et les jeux vidéo;

- «Les jeux sont faits!», au Musée romain de Vallon (du 14 mars 2015 au 14 février 2016), qui s'intéresse aux règles des jeux et aux joueurs (fig. 1).

Le projet lui-même consiste en une mise en commun des savoirs et une synergie des moyens, en ressources aussi bien humaines que financières. Il englobe également une série de manifestations destinées à un très large public: publications, colloques internationaux, cafés scientifiques, journées d'animations ludiques et plus encore.

Le volet présenté au Musée romain de Vallon met en scène les jeux du point de



Fig. 1 «Veni, vidi, ludique»: des jeux pour tous les goûts au Musée romain de Vallon

vue de leur utilisation, en essayant de répondre à ces deux questions: «qui joue?» et «comment joue-t-on?»

Des sources aux règles

Le point de départ de l'exposition réside dans les objets découverts sur le site de Vallon/Sur Dompierre: plusieurs pions, quatre billes, un osselet ainsi que trois fragments d'un plateau du jeu des douze points (*duodecim scripta*) (fig. 2). Ces objets, rares (les billes) ou ordinaires (les pions), témoignent de l'engouement de chacun pour les jeux. Les généreux prêts du Musée romain d'Avenches et du Musée romain de Lausanne-Vidy permettent de multiplier les exemples et de corroborer ces considérations: force est

de constater que l'on retrouve, dans nos régions, des jeux typiques de la culture ludique gréco-romaine.

Les sources écrites et iconographiques nous éclairent sur les joueurs, que nous savons être aussi bien des hommes que des femmes, des adultes que des enfants. S'il n'y a pas d'âge pour jouer, il y a néanmoins des jeux pour chaque âge et chacun des deux sexes. A quelques exceptions près! Tout le monde en effet joue à la balle et aux osselets, de la plus tendre enfance à la vieillesse. Parole d'Ovide, de Martial, de Plinius, de Suétone, de Pollux et de tant d'autres.

Grâce à ces écrits et à ces images, nous découvrons également des jeux «immatériels» familiers: on s'amuse à modeler des maisons avec le sable, à faire des

ricochets sur l'eau d'un lac ou de la mer et à chevaucher un bâton en se croyant campé sur la croupe d'un cheval.

Ces mêmes sources offrent un aperçu des règles de plusieurs jeux, par le biais d'allusions ou de comparaisons, rarement des descriptions détaillées. Malgré leurs lacunes, ces documents nous sont précieux, car ils nous aident à reconstituer les conventions qui régissent les jeux. Pour ce faire, il s'agit d'abord de réunir l'ensemble des textes et de les analyser pour en extraire les spécificités des jeux. Il faut ensuite examiner ces différents documents à la lumière de l'iconographie, et les confronter aux jeux de même type qui sont pratiqués encore aujourd'hui à divers endroits dans le monde. Une fois ce travail minutieux de restitution effectué, jouer reste le meilleur moyen de tester les règles ainsi rétablies et de vérifier leur validité.

On se trouve donc visiblement en présence d'une nouvelle discipline à mi-chemin entre l'ethnologie ludique et la ludo-archéologie expérimentale!

Une exposition pour jouer

L'exposition du Musée romain de Vallon se veut une invitation aux jeux, puisqu'elle propose aux visiteurs de s'essayer à plusieurs jeux de plateaux (*ludus duodecim scriptorum*, *ludus latruncolorum*, la marelle et les *pente grammai*) (fig. 3), d'osselets (le coup de Vénus et le *pleistobolinda*) et de billes. Pour ce faire, nous avons recréé des espaces ludiques et mis à disposition des fac-similés des jeux, y compris celui d'une piste de billes.

Une salle «technique» propose des com-



Fig. 2 Fragment de table de jeu, billes, pions et osselet de Vallon



Fig. 3 Le ludus latruncolorum: un jeu de stratégie pour adultes

pléments d'information et des activités interactives destinées aux visiteurs désireux d'en savoir plus:

- une projection de sept films, réalisés pour le projet «*Veni, vidi, ludique*», sur des jeux de noix, d'osselets et de billes;
- des applications ludiques, tels le puzzle d'Archimède ou une promenade dans la ville antique d'Ephèse à la découverte de jeux gravés à même le sol;

- des codes QR qui permettent d'approfondir les différentes thématiques présentées dans l'exposition, tout en écoutant des textes d'auteurs anciens et en découvrant de nouveaux objets.

Enfin, «*Veni, vidi, ludique*» c'est aussi un site web qui donne accès à toutes les informations concernant les trois volets du projet Agora: www.venividiludique.ch.