

Egyptos.Net - L'Egypte des pharaons

Vie Quotidienne - Culture et divertissements

<http://www.egyptos.net/egyptos/viequotidienne/jeux-dans-egypte-ancienne.php>

Vie Quotidienne

Culture et divertissements

Les Jeux

Benjamin
vendredi 20 janvier

Résumé :

Les Egyptiens de l'Antiquité ont inventé de nombreux jeux pour distraire leurs soirées en famille ou entre amis. On en retrouve souvent des exemplaires qui accompagnent le défunt dans sa tombe ou encore dans les ruines d'habitations et même sur les façade

Les Egyptiens de l'Antiquité ont inventé de nombreux jeux pour distraire leurs soirées en famille ou entre amis. On en retrouve souvent des exemplaires qui accompagnent le défunt dans sa tombe ou encore dans les ruines d'habitations et même sur les façades des temples et tombeaux. Parmi les différents jeux de l'époque, ce sont les jeux de société qui étaient les préférés des Egyptiens. Nous allons, ici, présenter les plus célèbres :

Le Mehen :



Le Mehen (ou « jeu du serpent ») est l'un des plus anciens jeux du monde. Le plateau de jeu a la forme d'un serpent enroulé ; de nombreuses personnes le rapprochent au jeu de l'oie actuel. Le corps du serpent est divisé en cases dont le nombre varie suivant la taille du plateau de jeu utilisé. Pour y jouer, il faut utiliser deux sortes de pions. Les premiers ont la forme de lions et de lionnes et les seconds sont des billes accompagnées de leurs bâtons de lancer. Comme les dés n'existaient encore pas, on suppose que les bâtons servaient à définir l'avancée des pions sur le socle. Chaque joueur disposait de trois lions, trois lionnes et de 36 billes. Une fois lancées, ces dernières déterminaient où le joueur devait placer son pion. Celui qui gagnait était celui qui arrivait le premier à l'autre extrémité du corps du serpent. Les cases sur lesquelles les pions se déplaçaient étaient de couleurs différentes et on ne sait pas si elles correspondaient ou non à des actions spécifiques sur les pions. D'autre part, on peut imaginer que le fait de posséder six pions permettait de mettre en place des stratégies qui visaient à ralentir son adversaire par exemple. Bien sûr, les règles exactes nous sont inconnues et tout cela reste hypothétique. Peut-être existait-il aussi une symbolique derrière les figurines du lion et de la lionne mais cela aussi, nous l'ignorons.

Le Senet :

Le Senet était le jeu le plus pratiqué en Egypte Ancienne. Il se jouait à deux, avec un plateau de 33 cases (onze en longueur et trois en largeur) et des pions noirs et blancs. Leur nombre varie selon les époques mais généralement, on choisissait cinq à sept pions par joueur. Ces pions pouvaient avoir des formes très variées : cônes, animaux ou petites figurines représentant des hommes ligotés. Les parties de Senet duraient très longtemps du fait de la concentration qu'elles demandaient. Certains pensent que ce jeu serait l'ancêtre du jeu de dames et des échecs. Vers la XVIIIème dynastie, le Senet prit une importance religieuse. En effet, on a retrouvé de nombreuses peintures dans les

tombeaux du défunt jouant contre un adversaire invisible. Ceci pouvait donc être interprété comme une mise au défi afin de tester l'habileté de la personne avant son entrée dans le royaume d'Osiris. C'est le cas, par exemple, de cette peinture retrouvée dans le tombeau de Néfertari :



Néfertari jouant au Sénet contre un adversaire invisible

Il est également possible de trouver des peintures dans lesquelles des pharaons affrontent des dieux à ce jeu. Des égyptologues pensent que c'est une manière symbolique de montrer qu'il fallait « jouer » sa place dans l'au-delà. Ainsi, par extension, l'adresse et l'habileté étaient des qualités très appréciées des dieux.

Le jeu des vingt cases :

Ce jeu figure souvent de l'autre côté des boîtes des Senet. A priori, ce jeu n'a acquis aucun sens mythologique ou religieux. Ses règles nous sont quasiment inconnues du fait du très petit nombre de textes qui en parlent. Nous savons juste que les dés étaient remplacés par des astragales ou des sortes de petites pyramides à quatre faces. Le plateau de jeu montre que, toutes les quatre cases, un symbole en forme de rosette est représenté. Chaque joueur disposait de cinq pions. Au début, ils devaient tous être alignés de part et d'autres de la ligne centrale et se rejoignaient sur cette dernière en fin de partie. Le parcours, pour y arriver, est hélas inconnu. Cependant, nous savons que la rosette était considérée comme un symbole de chance et que tomber sur une telle case conférait un avantage au joueur concerné. Mais attention, si le joueur passe sur la case sans s'y arrêter, il aura droit à une pénalité. Le jeu des vingt cases (aussi appelé Aseb, un mot babylonien sans doute) a été retrouvé en de nombreux exemplaires dont les plus anciens datent de la XVIII^{ème} dynastie. Ce n'est que la découverte et la traduction récente d'une tablette en argile qui nous a permis de comprendre vaguement comment fonctionnait ce jeu.

Le jeu des 58 trous :



Son parcours est composé de 29 trous que chacun des joueurs doit parcourir (d'où le nom de jeu des 58 trous). Les pions avaient la forme d'un chien ou d'un chacal (d'où son autre nom de « jeu du chien et du chacal »). Les règles générales sont les suivantes. Chaque joueur possédait cinq bâtonnets en forme de chien et de chacal. Devant eux était placé un plateau avec 58 trous : chaque joueur possédait une zone comptant 29 trous. C'était le hasard qui dictait le déplacement des pièces sur le socle. Certaines cases présentaient des avantages ou des inconvénients pour le joueur. Par exemple, on trouve des cases reliées entre elles ; ce qui permet de prendre un raccourci et d'éviter certaines cases piège. D'autres pénalisent le joueur en l'obligeant à effectuer un retour en arrière. Le trajet était donc rempli de pièges que le joueur devait tenter d'éviter au maximum. Nous avons donc encore affaire à un jeu de parcours. L'arrivée était marquée par un hiéroglyphe précis et le premier joueur qui l'atteignait, remportait la partie.

Conclusion :

Pour conclure, nous pouvons constater que les Egyptiens de l'Antiquité avait un goût très prononcé pour les jeux de parcours régit par le hasard. Malheureusement, ces derniers n'étaient souvent accessibles qu'à l'élite de la population du fait du matériel important dont il fallait disposer. Cependant, cela n'empêchait pas les personnes plus modestes d'y jouer mais avec des plateaux moins volumineux. Un dernier jeu très apprécié des Egyptiens était les osselets. En effet, cela était très distrayant et nécessitait peu de moyens. On utilisait principalement des os de moutons pour se les confectionner. Chose également intéressante à noter, les jeux de dames et d'échec, plutôt fondés sur la réflexion, trouvent aussi probablement leurs origines en Egypte Ancienne.