

# CAPUT AUT NAVIS

## Pile ou face

### Le monde de l'enfance

Le monde du jeu a souvent été associé à l'enfance, néanmoins tous les jeux ne sont pas propres aux enfants.

Enfants, nous avons appris, à travers le jeu, à développer nos aptitudes sociales, à assimiler de nouveaux rôles, ou nous avons tout simplement passé un agréable moment de détente. Nous avons grandi tout en jouant.

Adultes, nous avons tenté notre chance, nous avons laissé notre sort au hasard et nous avons souvent joué à pile ou face.

Nombre de ces jeux ont laissé des traces: des pièces de jeu ibériques jetées à la poubelle, des pions de plateaux de jeu romains perdus, des jouets cassés mis de côté...

Cette exhibition d'objets archéologiques des fonds du musée de Granollers a pour objectif de nous montrer comment, petits et grands, nous avons joué au fil de l'histoire. À partir de pièces conservées au musée, nous souhaitons vous proposer un parcours thématique et ludique à travers le monde du jeu.

En commençant par le monde de l'enfance, nous découvrirons comment les gens se débrouillaient il y a plus de 2 000 ans pour s'amuser et se former tout en jouant. Qu'est-ce que vous pariez ?



### Jouer à la dînette

Les dînettes étaient, et sont encore de nos jours, des répliques miniatures de petits ustensiles quotidiens. Elles nous permettent de jouer et de laisser libre cours à notre imagination, tout en construisant un miroir dans lequel les activités des grands se reflètent et nous transportent dans le monde des adultes. La frontière entre un petit objet et une dînette est souvent diffuse et la taille ne peut pas être l'unique critère à prendre en compte pour établir correctement la différence entre eux.

Des assiettes, des bols, des casseroles et des tasses faisaient partie des jouets utilisés par les enfants à l'époque des Ibères, qui jouaient déjà à la dînette bien avant l'invention des poupées qui pleurent et des voitures téléguidées. Entre les mains d'un enfant, un simple bâton peut devenir le jouet le plus trié sur le volé.

Ces petits objets nous amusent et constituent un apprentissage de la vie tout en jouant à être grand.

### Sons et billes

Les cloches ont toujours été un élément polyvalent. Nous savons qu'elles étaient utilisées lors de cérémonies religieuses ou comme amulettes, entre autres. Mais leur caractère musical les rendait idéales pour les enfants. Les cloches et les grelots étaient utilisés en guise de hochet pour distraire les bébés. On les cousait aussi sur d'autres jouets pour qu'ils tintent et distraient les enfants.

Parmi les jeux d'adresse, l'un des plus caractéristiques a été celui des billes. Depuis la nuit des temps, génération après génération, les billes ont été l'un des jeux d'adresse les plus universels. En argile, en céramique, en pierre ou en verre, ces petites sphères ont été, sont et seront, l'un des passe-temps les mieux documentés. À Granollers, nous avons des échantillons datant de l'époque romaine jusqu'à l'époque moderne.

### *Alea iacta est* Le sort en est jeté

Depuis l'Antiquité, les jeux ont été multiples et variés, mais ils n'ont pas tous laissé de traces : cache-cache, le jeu du foulard, le loup...

Seuls les jeux qui requerraient d'autres moyens que l'imagination nous ont laissé des pistes pour savoir comment on y jouait. Les pièces de jeu, datant de l'époque ibère et romaine, récupérées à Granollers et ses environs qui sont arrivées jusqu'à nous, en sont un bon exemple. Nombre d'entre elles faisaient partie de jeux de plateau élaborés dans divers ma-

tériaux, comme la céramique, la pierre, le verre ou l'os.

Du morpion aux jeux d'adresse ou de stratégie, ces pions nous montrent l'engouement que nous avons toujours eu pour le jeu depuis des temps reculés.

.....  
**Glouton !**

Sous le nom de *tesserae lusoriae* (qui signifie « pièces de jeu » en latin), nous identifions des petites plaques en os, taillées de forme rectangulaire, au prolongement circulaire décoré et perforé. Leur principale caractéristique réside dans le fait que ces jetons présentent une série d'inscriptions des deux côtés. Sur l'un des côtés, on trouve un qualificatif qui peut revêtir un caractère positif ou négatif, tandis que, de l'autre, on peut voir un chiffre. Nous savons qu'il y a une correspondance évidente entre les qualificatifs péjoratifs et les chiffres bas, qui augmentent au fur et à mesure que les épithètes sont plus indulgentes.

Voici quelques-unes des équivalences documentées, les plus grossières mises à part :

MOICE	infidèle	III
EBRIOSE	ivre	III
VAPIO	mal élevé	III
PERNIX	alerte	XVII
BENIGNVS	agréable	XX
AMATOR	aimant	XXX

Il s'agit d'une pièce extraordinaire – seulement 9 exemplaires ont été localisés en Catalogne, dont 7 à Empúries, une ville très importante.

La pièce du musée de Granollers, récupérée lors des fouilles du Puig del Castell de Samalús, conserve le qualificatif de GVLO (*glouton*) associé au numéro III, donc aux caractéristiques négatives.

Nous ne savons pas exactement comment on jouait à ce jeu, qui était composé d'environ 20 pièces, mais, avec autant de mots grossiers, il devait certainement s'agir d'un jeu plein de cris et de rires.

.....  
**Jouons !**

L'un des jeux les mieux documentés lors de fouilles archéologiques ibériques et romaines est le jeu des osselets. Un osselet est un os du pied de l'agneau (l'astragale). Il existe plusieurs manières d'y jouer et on utilisait même ces os pour faire des paris, jouer à des jeux d'adresse ou même pour les arts divinatoires. Mais la forme la plus commune et simple du jeu consistait à utiliser cet os comme un dé, en le

lançant par terre et, en fonction de la manière dont il tombait, de sa face visible – il en avait quatre –, il avait une valeur ou une autre.

Souvent, ces osselets étaient modifiés et limés pour les rendre plus faciles à manier et faire en sorte que leurs différentes faces aient autant de probabilités d'apparaître, car, s'agissant d'un matériau naturel, la morphologie de l'os faisait qu'il était plus probable qu'il tombe d'un côté que de l'autre.

Malgré leurs origines communes, on différencie les osselets (comme pièces de jeu) des astragales (restes osseux de la consommation de l'agneau), étant donné que les pièces de jeu apparaissent souvent en grandes concentrations ou en raison de leur surface lissée.

.....  
**Caput aut navis**

Depuis que la monnaie existe, on a toujours joué à tenter sa chance, à voir de quel côté la pièce tombait. Les jeux de hasard ont été une source inépuisable de paris et de conflits, des plus innocents aux paris les plus risqués.

Cependant, si le mécanisme du jeu est simple et n'a pas varié au fil du temps, son nom a changé en fonction des caractéristiques de la monnaie. Ainsi donc, à l'époque des Romains, le nom qui devint célèbre fut *Caput aut navis* (signifiant « tête ou navire » en français), faisant allusion aux éléments représentés sur certaines de leurs monnaies. Plus concrètement, le nom provient de l'iconographie représentée sur des as romains, où figurait la double tête du dieu Janus, sur la face, et la proue d'un navire de guerre, sur le revers.

Ce ne sera qu'à la fin d'une époque ultérieure que le nom de *cara o creu* sera adopté (signifiant « visage ou croix » en catalan et équivalent de la fameuse expression « pile ou face » en français) faisant référence aux éléments que l'on trouve sur les pièces de monnaie dès le Moyen Âge. Aujourd'hui, ce jeu s'appelle toujours de la même manière, bien que cela fasse des siècles qu'on ne voit plus un visage et une croix ensemble sur pièces de monnaie espagnoles.