

Le yoyo	Vraisemblablement utilisé par les chasseurs du paléolithique pour assommer leur proie au sol tandis qu'ils attaquaient depuis les arbres, ce dispositif leur permettait de remonter facilement la pierre, alors attachée à une liane, en cas d'échec de la manœuvre.	Les échecs	Venu de Perse ou d'Inde, et inventé dans ces contrées, pense-t-on, au II ^e millénaire avant notre ère, le jeu d'échecs apparut au VIII ^e siècle en Europe.
Les dés	Dès le III ^e millénaire av. J.-C. C'est d'ailleurs de cette époque lointaine que seraient apparus les dés, au cœur de l'Indus.	Le jeu de dames	C'est entre le XI ^e et le XIII ^e siècle que l'on croit que remonte l'apparition du jeu de dames, dans le sud de la France ou peut-être encore en Espagne. Comme la plupart des jeux, il fut modifié et c'est en 1668 que l'on stabilisa ses règles.
La balançoire	Plus près de nous, la balançoire aurait fait le bonheur des petits comme des grands depuis le VI ^e siècle avant notre ère, et dans pratiquement toutes les civilisations de l'Antiquité.	Jeu de cartes	Un peu plus tard, ce sont les cartes à jouer qui se retrouvèrent sur les tables d'Europe, au XIV ^e siècle.
Les osselets	Le jeu des osselets, quant à lui, apparut au V ^e siècle av. J.-C., et d'abord utilisé à titre d'objet divinatoire par les pythies	Jeu de l'oie	Le jeu de l'oie fit son entrée dans le monde occidental à la Renaissance, en passant par Florence, en Italie.
Le mikado	En Asie, toujours à la même époque (au V ^e siècle av. J.-C.), c'est au mikado que s'initiaient les samouraïs. Joué à l'aide d'un ensemble de très fines baguettes qu'on laissait tomber au sol, en amas, pour ensuite les retirer une à une sans faire bouger les autres	Soldats de plomb	C'est au XVIII ^e siècle que les Allemands revinrent à la charge avec les soldats de plomb et les imprimés. Ils ouvrirent alors les premières boutiques de jouets.
Le cerf-volant	Au III ^e siècle av. J.-C., en Asie serait né le cerf-volant. La légende dit que les habitants d'une ville assiégée l'auraient inventé afin de leur permettre de se manifester à la ville voisine.	Puzzles	Au XIX ^e S l'industrialisation combinée à l'instruction obligatoire pour tous donna au jeu une implication éducative croissante, en plus de lui fournir les possibilités d'une diffusion mondiale. Des compagnies spécialisées dans la fabrication de jeux et de jouets virent le jour. Ce XIX ^e vit également l'apparition des premiers puzzles qui figuraient le découpage géographique de la France.
Pétanque et marelle	Les Romains aimaient bien pratiquer une sorte d'ancêtre de la pétanque, qui consistait à lancer des pièces le plus près possible de piquets fichés en terre. Les enfants, pour leur part, pratiquaient déjà la marelle sur les routes pavées de l'empire, à cette époque.		

Prénom : _____

Le 23 septembre 2008

Éveil historique: histoire des jeux.

1. Lis les textes suivants
2. Surligne d'une couleur le nom des jeux et de l'autre les indices de temps.
3. Écris dans chaque rond un numéro afin de les replacer dans l'ordre chronologique de leur apparition. (1 étant le jeu le plus ancien)



Un peu plus tard, ce sont les cartes à jouer qui se retrouvèrent sur les tables d'Europe, au XIVe siècle.



le Monopoly (inventé en 1904, commercialisé sous ce nom en 1934)



En 1994, Sony se lance dans la console de salon et vend ses premiers exemplaires de la Playstation.



En 1989, la Game Boy voit le jour. C'est la première console portable à cartouche.



C'est au XVIIIe siècle que les Allemands revinrent à la charge avec les soldats de plomb et les imprimés. Ils ouvrirent alors les premières boutiques de jouets.



C'est entre le XIe et le XIIIe siècle que l'on croit que remonte l'apparition du jeu de dames, dans le sud de la France ou peut-être encore en Espagne. Comme la plupart des jeux, il fut modifié et c'est en 1668 que l'on stabilisa ses règles.



Au XIXe S l'industrialisation combinée à l'instruction obligatoire pour tous donna au jeu une implication éducative croissante, en plus de lui fournir les possibilités d'une diffusion mondiale. Des compagnies spécialisées dans la fabrication de jeux et de jouets virent le jour. Ce XIXe vit également l'apparition des premiers puzzles qui figuraient le découpage géographique de la France.



La balançoire aurait fait le bonheur des petits comme des grands depuis le VIe siècle avant notre ère, et dans pratiquement toutes les civilisations de l'Antiquité.



Au IIIe siècle av. J.-C., en Asie serait né le cerf-volant. La légende dit que les habitants d'une ville assiégée l'auraient inventé afin de leur permettre de se manifester à la ville voisine.

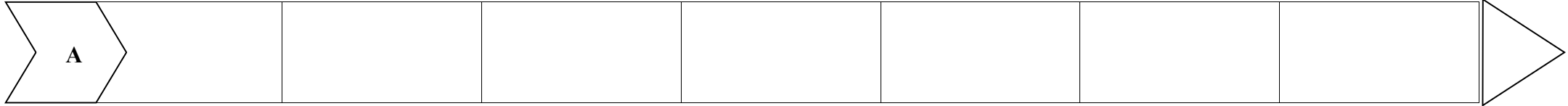


Le jeu des osselets, quant à lui, apparu au Ve siècle av. J.-C., et d'abord utilisé à titre d'objet divinatoire par les pythies

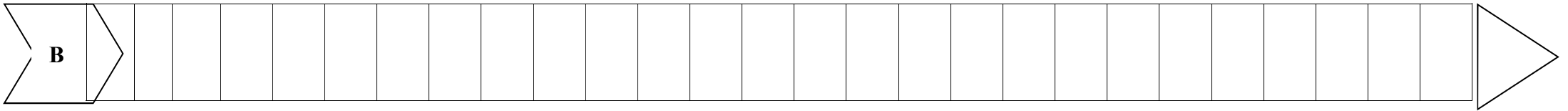
4. Remplace les lettres des jeux sur une ligne du temps à la page suivante. (Attention, choisis celle qui te permettra d'être le plus précis possible)

A	B	C	D	E
<i>Cartes à jouer</i>	<i>Game Boy</i>	<i>Puzzles</i>	<i>Monopoly</i>	<i>Soldats de plomb</i>
F	G	H	I	J
<i>Balançoires</i>	<i>Osselets</i>	<i>Playstation</i>	<i>Jeu de dames</i>	<i>Cerf-volant</i>

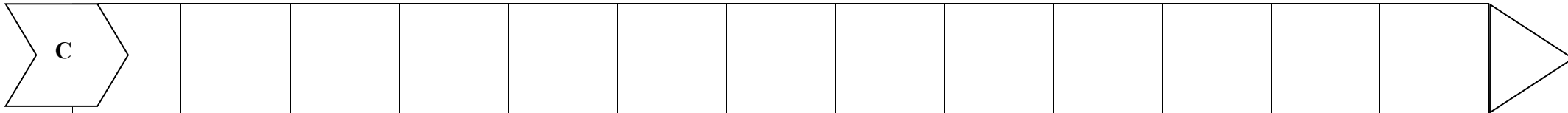
- 3000 - 2000 - 1000 0 1000 2000



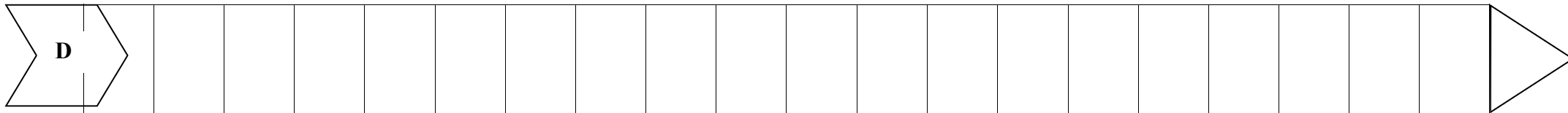
5° 4° 3° 2° 1° **0** 1° 2° 3° 4° 5° 6° 7° 8° 9° 10° 11° 12° 13° 14° 15° 16° 17° 18° 19° 20° 21°



1900 1910 1920 1930 1940 1950 1960 1970 1980 1990 2000 2010



1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009



L'un des plus anciens jeux à apparaître sur la planète terre est le yoyo. Vraisemblablement utilisé par les chasseurs du paléolithique pour assommer leur proie au sol tandis qu'ils attaquaient depuis les arbres, ce dispositif leur permettait de remonter facilement la pierre, alors attachée à une liane. En cas d'échec de la manœuvre. Récupéré par les Grecs, le concept a donné, au final, deux disques de terre cuite, réunis par un axe sur lequel une fine corde était enroulée. De nos jours, seuls les matériaux de confection du yoyo ont changé, le principe, lui, est resté le même.

Dès le III^e millénaire av. J.-C., on retrouve les traces archéologiques d'éléments de jeu. C'est d'ailleurs de cette époque lointaine que seraient apparus les dés, au cœur de l'Indus. Les ethnologues et les historiens s'entendent sur le principe que plusieurs jeux d'adresse ont dû alors se pratiquer parmi les premiers peuples. Mais les indices découverts dans les manuscrits ne nous permettent de remonter qu'à ce III^e millénaire. Selon un mythe chinois, le jeu de go, par exemple, aurait été inventé par le légendaire empereur Yao, toujours au cours de ce III^e millénaire. On peut ainsi supposer que le goût du jeu constitue une constante de l'esprit humain depuis que l'homme a su maîtriser les objets. D'abord mise à l'épreuve toute simple, à partir de ce qu'il trouvait au cœur de son environnement, l'individu complexifiait le jeu à mesure qu'il développait son intelligence.

Plus près de nous, la balançoire aurait fait le bonheur des petits comme des grands depuis le VI^e siècle avant notre ère, et dans pratiquement toutes les civilisations de l'Antiquité. L'iconographie grecque en témoigne à Athènes, notamment. Le jeu des osselets, quant à lui, apparut au Ve siècle av. J.-C., et d'abord utilisé à titre d'objet divinatoire par les pythies, devint le jeu des soldats d'Alexandre le Grand, qui le firent connaître aux Égyptiens. De là se déclina toute une suite de modifications au fil des siècles et des utilisateurs. Évidemment, entre les batailles, la distraction occasionnée par les jeux donnait sans doute du cœur au ventre et permettait l'oubli. En Asie, toujours à la même époque, c'est au mikado que s'initiaient les samourais. Joué à l'aide d'un ensemble de très fines baguettes qu'on laissait tomber au sol, en amas, pour ensuite les retirer une à une sans faire bouger les autres, le mikado portait à l'origine, au même titre que les osselets, une connotation religieuse bouddhiste. Il servait à prouver la maîtrise de soi du moine guerrier aussi bien que son habileté dans les tâches les plus fines.

Au III^e siècle av. J.-C., en Asie serait né le cerf-volant. La légende dit que les habitants d'une ville assiégée l'auraient inventé afin de leur permettre de se manifester à la ville voisine. Selon d'autres sources, il pourrait être encore plus vieux, car Japonais, Siamois, Coréens, entre autres le connaissaient déjà depuis fort longtemps.

Dans la Rome Antique, ce sont les jeux de dés que l'on retrouvait le plus souvent, si l'on fait exception des jeux du cirque. Toutefois, les Romains aimaient bien pratiquer une sorte d'ancêtre de la pétanque, qui consistait à lancer des pièces le plus près possible de piquets fichés en terre. Les enfants, pour leur part, pratiquaient déjà la marelle sur les routes pavées de l'empire, à cette époque.

Le moyen-âge, fidèle à sa politique obscurantiste, relégua toute forme d'activité oisive aux interdits. Les jeux se développèrent peu quoique l'on trouve quand même place aux échecs. Venu de Perse ou d'Inde, et inventé dans ces contrées, pense-t-on, au II^e millénaire avant notre ère, le jeu d'échecs apparut au VIII^e siècle en Europe. Les pièces, à l'effigie des armées d'Orient, originalement, subirent quelques mutations au cours de l'Histoire. L'arrivée en sol européen poussa les figures du jeu à prendre des traits plus occidentaux. C'est ainsi que les chars devinrent des tours, les éléphants transformèrent en fous, les fantassins se mutèrent en pions, le shah devint le roi et le vizir représenta désormais la reine. Seuls les cavaliers ne connurent aucun changement. C'est aussi vers 1650 que les régles, telles que nous les connaissons aujourd'hui, s'établirent.

C'est entre le XI^e et le XIII^e siècle que l'on croit que remonte l'apparition du jeu de dames, dans le sud de la France ou peut-être encore en Espagne. Comme la plupart des jeux, il fut modifié et c'est en 1668 que l'on stabilisa ses règles. Le damier comporte 100 cases pour 20 dames noires et 20 dames blanches. Un peu plus tard, ce sont les cartes à jouer qui se retrouvèrent sur les tables d'Europe, au XIV^e siècle. Apparues sans doute en Chine au cours de l'Antiquité, l'usage que l'on en fit en Occident se déclina en plusieurs centaines de jeux depuis. Un siècle plus tard, l'Allemagne lança ses premières figurines de bois, peintes à la main, et représentant de petits soldats. On s'en servit alors pour simuler des jeux de guerre ou pour élaborer des stratégies de batailles.

Connu depuis les civilisations crétoises de l'Antiquité, le jeu de l'oie fit son entrée dans le monde occidental à la Renaissance, en passant par Florence, en Italie. Les 31 cases en spirales du jeu ont permis, à travers l'Histoire, d'exposer toutes les propagandes politiques et religieuses souhaitées. Les jeux, évidemment, portaient aussi leur responsabilité sociale.

Étrangement le Siècle des Lumières passa pratiquement sous silence l'univers du jeu. C'est au XVIII^e siècle que les Allemands revinrent à la charge avec les soldats de plomb et les imprimés. Ils ouvrirent alors les premières boutiques de jouets. Mais le siècle qui suivit allait vraiment révolutionner la place du jeu dans la société. L'industrialisation combinée à l'instruction obligatoire pour tous donna au jeu une implication éducative croissante. En plus de lui fournir les possibilités d'une diffusion mondiale. Dès lors, des compagnies spécialisées dans la fabrication de jeux et de jouets virent le jour ; Milton Bradley, Parker et Grimaud, notamment. Ce XIX^e vit également l'apparition des premiers puzzles qui figuraient le découpage géographique de la France.

En rafale, voici maintenant quelques dates d'apparition concernant les jeux les plus connus de la planète, mais tels que nous les jouons aujourd'hui. La Belote (autour de 1914), le billard (15^e siècle), le bridge (XV^e siècle), colin-maillard (moyen-âge), le croquet (XIX^e siècle), le jeu de billes (environ 4000 ans av. J.-C.) le jeu de quilles (XIV^e siècle), le Monopoly (inventé en 1904, commercialisé sous ce nom en 1934), le Poker (17^e siècle), le Scrabble (1938), le Tarot (fin XIII^e siècle), le tennis (1874-1877).

Sans même le soupçonner, nous occultons souvent que la plupart des jeux actuels ont un ancêtre qui remonte à l'Antiquité. Si une forme de badminton fut pratiquée sous le règne de l'empereur Huangdi, près de trois mille ans avant la naissance du Christ, on peut logiquement supposer que la plupart des jeux présentent des composantes d'époques lointaines. Reste les jeux vidéo... mais ça, c'est une autre histoire !

