

La classification des jeux

Elle peut reposer sur le mécanisme du jeu, sur la façon dont nous nommons nos jeux ou encore sur des éléments simplement matériels :

- . jeux de cartes
- . jeux de plateau
- . jeux de parcours ou jeux de pions
- . jeux de hasard
- . jeux d'adresse
- . jeux de plein air ou d'intérieur
- . casse-tête
- . jeux vidéo
- . jeux de bluff...

Elle peut faire référence aux rapports que le jeu instaure entre les joueurs :

- . compétitif
- . coopératif

Les jeux peuvent se regrouper également en quatre catégories, en fonction de la prédominance :

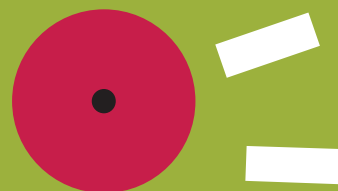
- . de la compétition
- . du hasard
- . du simulacre
- . du vertige

Même si le schéma classique reste celui de l'opposition, avec pour issue, un joueur ou une équipe gagnante. S'il existe diverses sortes de classification des jeux, celles-ci ne permettent pas forcément de rendre compte de l'étendue du domaine du jeu.

Mon premier jouet

Les jouets à câliner

Les bébés commencent à apprendre le jour où ils naissent. L'évolution du langage s'amorce dès la naissance et le bébé apprend en écoutant les sons. Mais un objet permet aussi d'apprendre, par le câlin, à toucher pour développer sa motricité.



Le hochet

Le hochet est à la fois, le plus vieux jouet au monde et le premier jouet des bébés. Nommé *crepitacula* dans l'Antiquité (du latin *crepitare* : faire du bruit), il contient des petits cailloux ou des graines dont la fonction première est de protéger le bébé, en éloignant par son bruit les mauvais esprits et les maladies. Une fonction prophylactique que l'on retrouve au Moyen Âge avec l'ajout de grelots, de sifflets et de dents de loup.

L'évolution des matières a permis par la suite une production de masse, rendant les hochets accessibles à tous. Toujours plus adaptés à nos nourrissons, les hochets sont conçus pour stimuler les sens, développer la perception sonore, l'activité visuelle, la motricité, le goût et le toucher.

Le doudou

À l'origine, le doudou était un morceau de tissu, un linge, un mouchoir que l'on donnait à l'enfant. En le touchant et en le portant à la bouche, l'enfant se calmait. Ce nom, « doudou », transcrit bien cette idée de douceur.

Cette première acquisition se fait entre 6 et 12 mois, selon les enfants. Dans les années 1950, le pédiatre britannique Donald Winnicott a théorisé le rôle du doudou.

« Considérons donc comme heureuse l'invention du *crepitacula* d'Archytas qu'on donne aux petits enfants pour les occuper. Cela leur évite de tout casser dans la maison, car la jeunesse n'est pas capable de rester en place... ».

Aristote



Pour s'apaiser, un enfant a besoin de manipuler de façon répétitive un objet sensoriel. Cet objet va jouer un rôle de transition entre la phase de « fusion » de l'enfant avec sa figure d'attachement et le moment où il va prendre conscience de sa propre identité.

Mais un geste peut aussi faire office de doudou : sucer son pouce, toucher ses cheveux, se balancer...

Les peluches

Ce ne sont pas les premiers doudous. En effet, l'ours en peluche n'a fait son apparition qu'au début du 20^e siècle, simultanément aux États-Unis et en Allemagne.

Ours

> Au États-Unis

À la suite d'une chasse à l'ours infructueuse, le président Theodore Roosevelt (1858-1919), découvre un ourson attaché à un arbre, placé là par l'entourage du président, comme lot de consolation. Ému par l'image de ce petit être sans défense, il ne tira pas, déclarant qu'il ne pourrait plus jamais regarder ses enfants dans les yeux, s'il commettait un tel acte de cruauté.

Médiatisée, cette histoire donne l'idée à un fabricant de jouets de New York, Morris Michtom, de concevoir en 1903, un ours en peluche. Il demande à la Maison Blanche l'autorisation de le baptiser « Teddy », en hommage à Theodore Roosevelt. C'est ainsi que le célèbre « **Teddy Bear** » est né.

> En Allemagne

Margarete Steiff (1847-1909), fabricante de jouets dans la région de Stuttgart, ignorant l'anecdote de l'ours et du président des États-Unis, crée en 1902 avec son neveu, un ours en feutre et laine.

Leur ours en peluche remporte un vif succès à la foire du jouet de Leipzig. La marque allemande **Steiff** fabrique toujours de nos jours, des ours en peluche, jouet incontournable pour les petits et grands.

Tamagotchi

Créé en 1996 par le fabricant de jouets japonais Bandai, ce « gadget » a été inventé dans le but d'amuser les enfants, en particulier ceux qui n'ont pas d'animaux domestiques, sans contraintes et pouvant l'emmener partout avec eux. Pour la première fois, un objet animal de compagnie virtuel est proposé au public. Une nouvelle catégorie de jouets, où en plus de la dimension individuelle du jeu, apparaît la notion de pouvoir de vie et de mort. Ainsi, en appuyant sur des boutons, on le nourrit, on le lave et on le soigne afin qu'il « vive » le plus longtemps possible. Son nom est créé à partir des mots « œuf » (*tamago*) et « montre » (en *katakana* (alphabet japonais qui permet de retranscrire les mots d'origine étrangères), du mot anglais *watch*, *wotchi*).

Par la suite, de nombreux jeux vidéo, tel **Nintendogs** en 2005, proposent le même principe, c'est-à-dire d'être maître d'un chien... virtuel.

L'objet-jouet

Entre divination et jeu d'adresse

On situe habituellement au 15^e siècle, le moment où s'organise l'artisanat du jouet. C'est durant la Renaissance, que la conception de l'enfance, du jeu et de l'éducation change. On redécouvre l'importance d'une pédagogie qui tient compte tant du développement intellectuel que corporel.

En opposition aux jeux de hasard, considérés comme dangereux, les jeux d'adresse (dont font partie les jeux de noix, de billes, les osselets...) apparaissent plus adaptés aux exercices physiques et au délasserement.



Les dés

Les premiers dés cubiques sont apparus dans la vallée de l'Indus vers 2 300 avant notre ère. Le plus ancien connu jusqu'ici a été découvert au nord de l'Iraq actuelle.



Si aujourd'hui, on associe plus volontiers l'action de « tirer au sort » à un jeu de pile ou face voire à un tirage à la courte paille, à la fin du Moyen Âge, le tirage au sort est indissociable du jeu de dés.

Étymologiquement, « dé » et « hasard » sont d'ailleurs étroitement liés. En latin, les deux se disent « *alea* ». Ainsi, la célèbre phrase « *Alea jacta est!* », prononcée par Jules César en franchissant le Rubicon, peut se traduire par « les dés sont jetés » tout comme « le sort en est jeté ». De même, le mot « hasard » en français date du 11^e siècle et dérive du mot arabe « *al-zahr* » signifiant « dé à jouer ».

Les dés ne sont pas seulement des objets ludiques, ils sont également très fréquemment utilisés pour fixer un partage ou prendre une décision voire prédire l'avenir.

Dans les récits de la Passion, il est dit qu'après avoir crucifié le Christ, les soldats romains tirèrent au sort sa tunique. À partir du 14^e siècle, les peintres représentent cette scène de « tirage au sort » sous la forme d'une partie de dés.



La Crucifixion
Livre d'heures
15^e siècle
Parchemin

© BnF, Arsenal, ms. 432, f. 58

Les osselets

L'osselet ou astragale (en grec *astragalos*) est un petit os de la cheville de la patte arrière du mouton, de la chèvre ou du bœuf. Ce petit ossement possède six faces, seules quatre sont assez planes pour que l'os, après avoir roulé, s'arrête sur l'une d'elle.



En Égypte

Les osselets sont utilisés comme dés depuis le 2^e millénaire avant J.-C.

Dans l'Antiquité grecque et romaine

Les osselets continuent d'être utilisés en tant que dés avec une valeur attribuée à chaque face, afin d'en faire autant un jeu d'adresse qu'un outil de divination.

Au Moyen Âge

Le jeu des osselets semble avoir pris le nom de « jeu des bibelots ». Les osselets sont alors fabriqués en matériaux divers, voire précieux comme l'ivoire, le bronze, l'argent ou encore l'or.

Au 18^e siècle

En plus des osselets habituels, on utilise une boule d'ivoire : celle-ci est jetée en l'air et le joueur prend un des osselets quand la boule retombe à terre et rebondit. Cette règle est encore appliquée dans les années 1930.

Au fil du temps, le jeu des osselets devient un simple jeu d'adresse.

Dans les années 1960, il revient dans les cours de récréation sous la forme d'osselets dont quatre sont en fer blanc et le cinquième peint en rouge.

Les cartes

On trouve les premières cartes à jouer en liaison avec des pratiques divinatoires dès le 7^e siècle avant notre ère. Les plus anciens documents, attestant leur usage en France, remontent à la fin du 13^e siècle.

Au 14^e siècle, on les trouve mentionnées dans les pays méditerranéens comme l'Italie (Venise), la France (Marseille) et l'Espagne (Barcelone). De là, elles sont probablement diffusées dans le reste de l'Europe continentale.

Les jeux relèvent tous le désir qu'a l'homme d'exercer ses facultés physiques et mentales, mais également, de montrer sa supériorité et son habileté.

Mais là où le hasard entre en jeu pour une part importante, dans les jeux de cartes ou de dés, il contient une part divinatoire, ésotérique. Le jeu se pratique alors pour déterminer lequel des joueurs est le plus favorisé par le sort.

La numérotation actuelle impliquant la somme des points opposés égale à 7, s'est généralisée en Grèce à partir du 7^e siècle avant notre ère.

Les sifflets

Instrument de musique, simple objet en céramique ou témoignage de la culture populaire, le sifflet conserve dans sa fonction une part de mystère.

Le sifflet est, avec la flûte, l'instrument à vent le plus ancien identifié à ce jour. Les premiers sifflets ont été réalisés durant le Paléolithique supérieur, avec des phalanges de renne percées. Ils ont dû être utilisés comme appeau pour la chasse pendant toute cette période.

Tandis que l'utilisation domestique de la céramique se généralise au 3^e millénaire av. J.-C., le sifflet en terre cuite ne semble pas apparaître à ce moment.

L'interprétation de la fonction des sifflets préhistoriques, trouvés lors de fouilles archéologiques, reste délicate.



L'association sifflet-forme animale laisse à penser que le sifflet pouvait posséder une fonction rituelle. En effet, on sait le rôle important joué par les animaux dans les cultes, à l'instar du quotidien des sociétés néolithiques.

Les sifflets en terre cuite sont plus fréquents durant la Protohistoire. Mais là aussi, quels en étaient les usages ? On peut supposer que la diversité actuelle de ses utilisations (jouet, instrument, appeau, etc.) était déjà la même il y a plusieurs millénaires.

Les sifflets sont bien connus du monde antique. Les jouets, breloques et amulettes sonores, y sont monnaie courante, avec des petits instruments sonores, tels que les clochettes par exemple.

En Alsace

La production de sifflets en terre cuite est encore très vivante.

Soufflenheim et Haguenau

L'importance des gisements d'argile et les ressources en bois de la forêt de Haguenau ont favorisé très tôt l'essor de la poterie dans cette région. À Soufflenheim, on trouve des traces de cet artisanat dès le 8^e siècle. Il est donc normal que l'immense majorité des sifflets alsaciens provienne de ces villes.

La continuité entre certains modèles actuels et ceux plus anciens, permet d'attribuer à ces potiers les sifflets à eau en forme d'oiseau, à glaçure jaune, que l'on retrouve régulièrement.

Autour de Colmar

Des potiers sont attestés à Colmar du haut Moyen Âge au 19^e siècle. À côté de pièces usuelles, ils fabriquaient des tirelires et sans doute des jouets, parmi lesquels peut-être des sifflets.

Mulhouse et le Sundgau

Par extension, *crepundia* a désigné tous les jouets : poupées, dinettes, osselets... qui accompagnaient les enfants dans la tombe.

La présence de potiers à Mulhouse remonte au 14^e siècle. Comme dans les autres centres, à côté de la production utilitaire, ils réalisaient des jouets et des sifflets à eau.

Moins bien connus, les ateliers du Sundgau tout proche, sont actifs jusqu'au 19^e siècle. C'est à Mulhouse ou aux ateliers du Sundgau qu'il faut sans doute attribuer les sifflets en forme de saint Gangolf, vendus lors du pèlerinage qui lui était dédié (il assume le curieux patronage des maris trompés).

Trois formes de sifflets sont courantes en Alsace : le modèle globulaire cylindrique et deux modèles de sifflets à eau, un oiseau sur socle et un vase en forme de hibou.

Ces sifflets suivent les évolutions des décors alsaciens : utilisation du bleu de cobalt à partir de 1905-1910, et surtout dans les années 1930, où le bleu devient une caractéristique de la poterie alsacienne).

Les sifflets étaient notamment vendus lors des *kilbe* ou *messti*, ces fêtes villageoises où les forains tenaient des stands et des boutiques, pour y vendre des jouets.

Les billes



Si les premiers témoignages de « jeux de billes » sont anciens, ce n'est qu'au 18^e siècle que les dictionnaires inscrivent le mot « bille » en l'associant à des jeux d'enfants ; auparavant, terme technique, il désigne une pièce de bois brute.

Ce type de jeu, se retrouve sous d'autres « formes » au cours des siècles : des noyaux de fruits aux crottes de chameau séchées, en passant par des coquillages, des graines, des cailloux, des pois ou des fruits à coque, voire des pommes, sans oublier des objets non sphériques, tels que les boutons, les épingles, les pièces de monnaies ou les tessons de poterie.

Il est difficile de dire où sont nés ces jeux de billes. La plus ancienne a été découverte à Nagada (Égypte), dans le tombeau d'un enfant.

Les billes se seraient ensuite répandues en Grèce. On attribue généralement aux Grecs la version première, appelée *tropa*, du jeu de l'*orca* pratiqué à Rome (proche de l'actuel **jeu du pot**).

L'Antiquité

Cette période fournit de nombreux témoignages de la présence, non pas des billes, mais de leurs ancêtres : les noix, en évoquant le *nuces* et le *nuclibus* en tant que jeux d'enfants.

Le Moyen Âge

L'enfant faisant peu l'objet de représentation, il en va de même de ses jeux.

La Renaissance

Les billes sont encore majoritairement issues de l'environnement, bien que l'on commence à en trouver spécifiquement destinées au jeu et grossièrement manufacturées.

La fin du 18^e siècle

Les billes deviennent parfaitement sphériques grâce aux nouveaux procédés de fabrication mécaniques. La production devient industrielle.



Les jeux de stratégie

Dans la typologie des jeux, ceux dits de stratégie ou de société, sont difficiles à définir et peuvent, par leurs caractéristiques, appartenir à plusieurs familles. Ainsi, la bataille est à la fois un jeu de cartes et un jeu de hasard.

Les plus anciens exemples datent d'environ 3000 av. J.-C. Il est toutefois difficile de distinguer leur usage : ludique ou divinatoire. Mais, comme les dames et les échecs, l'objectif est de supprimer les pions de son adversaire. Ces jeux s'apparentent ainsi au thème de la guerre.

Aujourd'hui, la famille des jeux de pions est considérable à travers le monde.



Les dames

L'histoire du jeu de dames est très ancienne et ses ancêtres nombreux. On le retrouve chez les Égyptiens avec le *Sénet*, chez les Grecs avec le *Petteia* et les chez Romains avec *Latroncules*. Il serait inspiré d'un exercice de tactique militaire, élaboré pour former les officiers. On assimile au jeu de dames, tous les jeux se jouant sur un plateau composé de cases et dont toutes les pièces ont la même valeur.



C'est au 18^e siècle qu'apparaît le jeu moderne sur 100 cases, dit « Jeu polonais ». C'est aussi à cette époque qu'est publié le célèbre traité de Manoury qui réforme le jeu de dames et établit de nouvelles règles.

Le jeu de dames est bien plus qu'un simple jeu de patience. Il est un excellent moyen de développer la logique par l'analyse et d'exercer la mémoire.

La cabaretier **Manoury** tient le célèbre café parisien qui porte son nom et qui rassemble les gens de lettres à l'époque romantique. Ce café se situait à l'emplacement actuel de la Samaritaine. Il était le rendez-vous de joueurs de dames parisiens pendant les 18^e et 19^e siècles.

En 1770, il propose de réformer le jeu de dames et établit de nouvelles règles qui font perdre 8 pions au damier.

Les échecs

Bien que difficile à dater, le jeu d'échec marque un tournant. Les premières traces, découvertes en Inde, remontent au 5^e siècle av. J.-C. Mais c'est autour du 10^e siècle de notre ère, qu'il prend la forme que nous lui connaissons, après avoir été importé dans le monde occidental par les Arabes au 9^e siècle.

C'est le premier jeu de plateau qui introduit une différenciation entre les pièces.



Le trictrac

Le jeu de trictrac a des origines tout aussi lointaines. Il descend du jeu romain *duodecim scripta* (jeu des 12 lignes). Ce jeu évolue à la fin de l'Antiquité pour devenir le *tabula* ou jeu de table.

Le but du jeu est de déplacer ses 12 ou 15 pions, en lançant 3 dés et de les faire sortir le plus rapidement possible d'un plateau composé de 3 lignes de 12 cases.

Très pratiqué au Moyen Âge, le *tabula* prend au 15^e siècle le nom de trictrac, peut-être en raison du bruit provoqué par les dés lorsqu'ils heurtent le plateau.

De nombreux jeux lui sont par la suite apparentés, comme le **jacquet** apparu vers 1800 ou encore le **backgammon**, qui est sa version contemporaine la plus connue.

Les dominos

Jeu d'origine chinoise, le *gupai*, arrive en Europe et plus particulièrement en Italie vers 1760. Ce type de jeu n'existant pas, il connaît un rapide succès.

Le mot français, domino proviendrait de la similitude entre les pièces du jeu (recto blanc, verso noir) et l'habit des religieux dominicains (blanc, recouvert d'une cape noire). Les pièces sont alors fabriquées en bois, en nacre puis en os. Après la Première Guerre mondiale, le plastique remplace peu à peu l'os.

Il existe une dizaine de règles différentes, le Sébastopol, le Matador, le 42, le Bergen, le Canton, la partie au domino voleur, le Zanzibar avec des dés...



Les cartes à jouer

La belote, le bridge, le poker, le rami ou le tarot, utilisent des cartes traditionnelles. D'autres jeux utilisent des cartes à jouer plus spécifiques, comme le jeu des **7 familles** ou encore le **Uno**.

Les cartes à jouer apparaissent en Chine durant la dynastie Tang (618-907), au moment où la feuille vient remplacer le rouleau, mais celles que nous connaissons sont d'origine italienne.

La particularité des jeux de cartes réside dans le fait qu'un même paquet permet de jouer à un grand nombre de jeux différents : tarot, belote, bataille, rami, nain jaune, poker...

À l'origine, les figures représentées sur les cartes devaient être les pièces principales des échecs. On y joue à deux et il n'y a que deux couleurs, le rouge et le noir, d'où l'analogie avec les échecs. Plus tard, on augmente le nombre de cartes, ainsi les « couleurs » pique, cœur, carreau et trèfle sont créées pour assimiler les cartes à des exercices militaires. En effet, une ordonnance de Charles VI prohibe tous les jeux de nature à empêcher l'exercice des armes. Ainsi, le trèfle figure la garde d'une épée ; le carreau, le fer carré d'un carreau d'arbalète ; le pique, une lance ; et le cœur, la pointe d'une flèche.

Une autre étymologie suppose que les quatre couleurs font allusion aux quatre grandes classes de la société d'alors : le cœur serait le clergé, le pique, la noblesse, le carreau, la bourgeoisie et le trèfle, les paysans et les cultivateurs.

Les jeux de cartes sont à la fois des jeux de hasard dans la distribution des cartes, mais aussi des jeux très tactiques.



Les jeux de société

De nos jours, il existe un grand nombre de jeux de société, mais presque tous dérivent de jeux plus anciens.

Les premiers jeux de société sont des jeux dit de course. Déjà très populaire en Égypte, il y a plus de 2000 ans, le Sénet est l'un de ces jeux. Il a pour objectif de placer ses pions dans la dernière case qui représente le ciel. On retrouve la même symbolique dans la marelle par exemple. Ce jeu a été adopté par de nombreuses autres cultures, en ne modifiant que quelques éléments et règles. L'exemple le plus connu est le Jeu de l'oie ou plus récemment encore, celui du Trivial Pursuit.

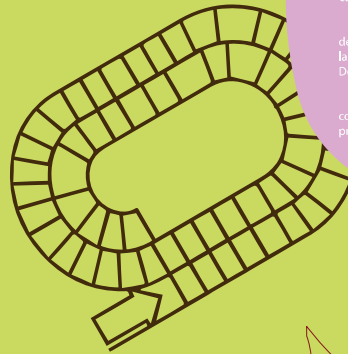
Au 19^e siècle, le jeu de l'oie devient l'une des distractions familiales les plus courantes. Il peut être éducatif, satirique ou encore participer à la diffusion de messages politiques. Le jeu de l'oie a également d'innombrables vertus pédagogiques. Il apprend aux enfants à attendre leur tour, à compter les points, à se déplacer dans l'espace, à respecter le verdict des dés et des peines comme le fameux retour à la case départ.

Le jeu de société comme miroir de cette dernière

Le **Monopoly**, inventé en 1902 par Elizabeth Magie sous le nom de *The Landlord's game* (Le jeu du propriétaire foncier), veut dénoncer les méfaits du capitalisme.

Des années 1930 aux années 1970, les jeux s'imprègnent de l'actualité : jeux sur le pétrole, la cigarette ou jeu qui relate la guerre (Jeu du pas de l'oie, qui date de 1944 traitant de la Deuxième Guerre mondiale).

Aujourd'hui, les jeux se basent davantage sur la coopération, comme le **Verger** ou **Pandémie**, où les joueurs préfèrent se liquer contre le jeu plutôt que de s'affronter.



Jeu de l'oie



Il serait d'origine grecque, avec le jeu du *tavli* (connu en Turquie sous le nom de *tavla* et en Arménie sous celui de *tavlou*). Sur un plan plus symbolique, la référence à l'Antiquité grecque est évidente à travers le plan du jeu qui figure un labyrinthe.

Apparu sous sa forme moderne à la fin du 16^e siècle à Florence, il est apprécié par l'aristocratie. Il se joue à plusieurs et nécessite une planche ou une table sur laquelle figure un parcours en spirale divisé en cases numérotées. Dès cette époque, le jeu de l'oie a la forme et les règles qu'on lui connaît aujourd'hui.

Les jeux d'assemblée

Les jeux d'assemblée ont pour but de faire jouer ensemble un grand nombre de joueurs. Ils font souvent appel à nos connaissances comme le **Trivial Pursuit**.

Ils peuvent également se constituer simplement en jeux « à rôles », comme avec **Les loups-garous de Thiercelieux**.

Les jeux d'ambiance

Les jeux d'ambiance ont pour objectif de passer un moment agréable. Ce sont souvent des jeux de communication, de mémoire, d'adresse, des jeux narratifs comme **Time's Up !**.

Jeux coopératifs

Dans un jeu coopératif, tous les joueurs doivent se coordonner pour atteindre un objectif commun. On y trouve aussi la notion de « tous contre un » comme dans **Pandemic**.

Les jeux de rôle

Les jeux de rôle peuvent être rattachés aux jeux coopératifs, même s'il existe aussi des jeux de rôle compétitifs comme **Donjons & Dragons**.

Choisir un jouet aujourd'hui

C'est à la fin du 18^e siècle qu'émerge l'idée que le jouet, tout comme l'action de jouer, possède une valeur éducative, c'est-à-dire qu'il permet l'apprentissage et le développement des enfants.

Cependant, choisir un jouet n'est pas chose facile, en raison de l'offre, mais également par la différenciation faite entre les filles et les garçons. Cela se traduit par une séparation nette des rôles et des activités et donc une acquisition de compétences différentes.

Or, le jeu est une occasion de se glisser dans plusieurs rôles et de réaliser diverses tâches, ce qui permet aux enfants d'assimiler les codes de la société, tout en garantissant le plaisir de jouer. Ainsi, offrir à chaque enfant, à travers le jeu, une large variété d'expériences ludiques favorise l'acquisition d'une diversité de compétences.



Les jeux de hasard

Ces vers prononcés à la scène 4 de l'acte 3 dans la pièce de théâtre intitulée *Le joueur* de Jean-François Regnard sont ceux de Valère, un individu tiraillé entre sa passion du jeu et son amour pour Angélique. Dans cette comédie, Valère incarne le joueur échouant à dominer sa passion et perdant l'amour de son amante exaspérée par son comportement.



*Le jeu rassemble tout : il unit à la fois
Le turbulent marquis, le paisible bourgeois.
La femme du banquier, dorée et triomphante.
Coupe orgueilleusement la duchesse indigente.
Là, sans distinction, on voit aller de pair.
Le laquais d'un commis avec un duc et pair.
Et, quoiqu'un soit jaloux nous ai fait d'injustices.
De sa naissance ainsi l'on venge les caprices.*

Les jeux de hasard et d'argent, tout comme leurs conséquences négatives, ont toujours existé. Les premières traces de ces pratiques se retrouvent aussi bien à Babylone, qu'en Chine, qu'en Inde, en Égypte ou à Rome. Les loteries, quant à elles, datent des Romains et les casinos sont apparus au 17^e siècle, imaginés par des groupements de joueurs de cartes et des hôtels voulant proposer de nouveaux espaces de divertissement.

Au milieu du 17^e siècle, les textes réprochant les jeux de hasard se multiplient. Ils sont d'abord condamnés, car contraires aux bonnes mœurs et entraînent ruine et suicide. Puis, ils seront pénalisés.

L'attrait pour ces jeux au 18^e siècle, n'épargne aucune catégorie sociale et envahit l'espace urbain par le biais des cafés, des cabarets, des tripots clandestins, des jeux de paume et même la rue.

La loterie s'impose en France en 1758, sous l'impulsion d'un Italien bien connu, Giacomo Casanova. Elle y est autorisée par le pouvoir royal, à condition de financer des projets charitables ou des équipements publics. C'est ainsi que diverses communautés religieuses possèdent une loterie. Les loteries particulières sont quant à elles supprimées en 1776, au profit de la Loterie royale de France. Comme dans beaucoup d'autres pays européens, la loterie devient une institution publique qui rapidement alimente les caisses de l'État : la Française des Jeux est créée en 1976 mais a été en grande partie privatisée en 2019.

Les jeux de hasard peuvent être regroupés en deux catégories :

Les jeux de hasard pur

Le résultat du jeu ne dépend que du hasard, le joueur n'ayant aucun choix ou moyen d'intervention dans le déroulement de la partie :

Jeu de foie, loto, bataille, pierre-papier-ciseaux.



Les jeux de hasard raisonné

Ils font appel à la réflexion et aux probabilités pour que les choix effectués par les joueurs leur permettent de tirer le meilleur parti des éléments aléatoires :

Poker, backgammon, tricot, jeu des petits chevaux, Monopoly.



☎ 09 74 75 13 13
JOUEURS.INFO.SERVICE.FR

La Seigneurie

Place de la Mairie
67140 Andlau

+33 (0)3 88 08 65 24
contact@laseigneurie.alsace
www.laseigneurie.alsace
f laseigneurie i

