



# La Guilde Pèrougienne ribaudes et écorcheurs

## Jouer à la guerre



« *Eschez en chascune, et que chascun eschec eust son propre point ouquel fut assiz determineement pour la bataille a son droit commencer. Et par ainsy il estoit neccessere que les eschés, qui sont ordenés.* »

EVR. CONTY, Eschez amour. mor. G.-T.R  
XXXIJ. - .XVJ.,, c.1400

Le 3 avril 1369, l'ordonnance de Charles V réaffirme l'interdiction de Philippe V (1319) d'un certain nombre de jeux (en particulier les jeux de hasard, d'adresse, et la soule) en raison des désordres publics qu'ils provoquent ; et invite la population à la pratique du tir à l'arc et à l'arbalète, plus « utiles » militairement :  
« *Charles par la grace de Dieu Roy de France [...] avons deffendu et defendons par ces presentes, tous gueux de dez, de tables, de palmes, de quilles, de palet, de soule, de billes et tous autres tels gueux, qui ne cheent point à exercer ne habilliter noz dits subjez, à fait et et usaige d'armes, à la deffense de nostredit Royaume, sur paine de quarante sols Parisis [...]* »

## S'amuser à s'opposer

Malgré la succession d'interdictions en France comme en Angleterre (1363), le jeu est pratiqué par toutes les couches de la société. Un certain nombre de ces pratiques ludo-sportives sont des jeux d'exercices et d'opposition entre deux groupes, pouvant être issus de quartiers ou de villages voisins. C'est le cas de la **soule** qui oppose deux équipes, au nombre de joueurs indéfini, devant amener une balle (à l'aide d'une crosse, de la main ou des pieds) dans un espace précis, tout en empêchant l'adversaire de s'en emparer : « *faire certaines soules de jeunes hommes et enfants, c'est à savoir des villes contre autres, esquelles soules les uns rencontrent aux autres des poings ès visages ou*

ès corps si fort et si durement comme ils peuvent » (Chauny, 1374).



Pratiqué par le peuple à l'occasion de festivités comme l'avant-carême, ces jeux peuvent être considérés comme des temps cathartiques.

Des **jeux de bâtons**, simulacres de combats militaires, sont également organisés entre jeunes hommes : « Il faut interdire aux jeunes gens et aux garçons de jouer à des jeux brutaux et avec des bâtons ; cela pourrait donner prétexte à des rixes et à du scandale » (Ibn 'Abdun, XII<sup>ème</sup> siècle).

Il existe également le **jeu de barres** ; un jeu de course où les pratiquants (issus de deux villes ou de groupes différents) doivent se capturer les uns les autres au sein d'un terrain matérialisé par des lignes au sol (naturelles ou artificielles) et délimitant des espaces « refuges » : « [...] jeu de barres, lequel se joue par deux bandes, l'une front à front de l'autre en plaine campagne, saillans de leurs rangs, les uns sur les autres file à file, pour tascher à se prendre prisonniers, là où le premier qui attaque l'escarmouche est sous les barres de celui de la bande opposite [...] » (Jean Nicot, Thresor de la langue française, 1606).

Contrairement aux précédents, son intérêt sportif est mis en avant dans la chanson de geste Jourdain de Blaye (1200). Le jeu de barres est alors au même niveau que la quintaine, la lutte et le tir à l'arc. Pour Pierre Gros de l'ordre

des Frères : « Bon seroit que les seigneurs ordonnassent en leurs terres que nul ne jouast sinon a l'arc ou a l'arbaleste ou a la paulme ou a gecter la boulle ou a lutter ou a courir aux barres ou a gecter la barre ou la pierre et ain aus aultres, qui sont a l'industrie ou a travail de corps et excercice de membres et qui pouroient tourner au bien de la chose publique. » (Le jardin des nobles, 1404).

## Jouer pour s'entraîner

Les temps de paix sont en effet favorables aux concours ou défis, qui, sous couvert de jeux, peuvent être de véritables entraînements militaires ou cynégétiques. Bien que pratiquée par les enfants (La chanson de Bertrand, 1380) et par le peuple, la **quintaine** est avant tout un exercice d'entraînement militaire. Il s'agit alors d'un jeu d'adresse où il faut atteindre un tonneau, un sceau, un bouclier ou un fer à cheval avec un bâton. Il peut être pratiqué à pied ou monter sur un chariot, un cheval, ou même un canot.



Des **tournois** sont régulièrement organisés entre le XI<sup>ème</sup> et le XVI<sup>ème</sup> siècle. « C'est assavoir, pour eulz monstrer en armes, en tournois, en joustes et en toutes nobles assemblees. » (LA SALE, J.S., 1456, 22). Ils

sont originellement composés de plusieurs épreuves : combats à pied, passes d'armes, prises de tours, jeux d'adresse à cheval et mêlées (behurt). Ils se déroulent sur de vastes zones permettant les charges collectives. « *Puis es piez lui chaussa de ses deux propres mains les trespongnans esperons d'amoureux souvenir et le fist monter sur ung moult grant, fort et hault destrier a merveilles, qui avoit nom Franc Vouloir, lequel estoit a fin souhait parfait a tous bouhours, faiz d'armes et rencontres de lances.* » (RENÉ D'ANJOU, *Cuer am. espris W., 1457, 29*).

A partir du milieu du XIII<sup>ème</sup> siècle, la **joute équestre**, plus individualisée, remplace progressivement le tournoi aux épreuves multiples. La « charge lance couchée », une technique de combat développée dès le XI<sup>ème</sup> siècle, en est souvent la seule illustration contemporaine. A partir du XIV<sup>ème</sup> siècle, les champs sont clos en lices près desquelles des estrades en bois accueillent les spectateurs. Les joutes sont surtout pratiquées par la noblesse, bien que des joutes bourgeoises aient été organisées, comme par exemple en 1280 et en 1331 à Paris. Le **pas d'arme** (exercice de joute consistant à défendre un passage contre quiconque relève le défi) se développe à partir du XV<sup>ème</sup> siècle. Il s'agit d'un simulacre militaire théâtralisé et codifié. Les armes de « courtoisie », en bois, émoussées ou bluntées, sont privilégiées.

Malgré une série d'interdictions (1130, 1179, 1245, 1260...), les tournois sont prisés par les chevaliers car ils offrent l'opportunité de s'affronter, montrer leurs qualités et gagner des biens (en argent ou en matériel). La bourgeoisie organise également des simulacres de combats comme les **bloquelets** (ou jeu du bouclier). Il s'agit de deux adversaires équipés d'un bouclier et d'un couteau ou d'un bâton. Le peuple

remplace facilement le bouclier par une botte de paille tressée ou un chapeau.

## Jouer la stratégie

Dès leurs plus jeunes âges, les enfants s'initie à la guerre par le jeu à l'aide de figurines, d'armes miniatures ou en chevauchant un **cheval-bâton**.



Les jeux de table sont intégrés à l'éducation des nobles. En effet, alliant hasard et stratégie, ils sont perçus comme un entraînement à la guerre et un reflet de la société selon Jacques de Cessoles (XIV<sup>ème</sup> siècle). C'est particulièrement le cas des **échecs**, qui sont valorisés : « *Lors s'en parti et s'en revint arriere à leur logeis, et trouva le conte de Haynau, son neveu, qui jeuoit as eschés au conte de Namur.* » (FROISS., *Chron. L., II, c.1375-1400, 33*).

Originaires d'Inde, ils sont introduits en Europe par l'intermédiaire des Arabes dès le IX<sup>ème</sup> siècle. Selon le *Livre des Jeux d'Alphonse X* (XIII<sup>ème</sup> siècle), les échecs sont



préférables aux dés (bien qu'il existe des variantes d'échecs aux dés) et aux jeux de tables car ils n'utilisent que le raisonnement.

Pratiqués aussi bien par les hommes que par les femmes de la noblesse, le jeu s'élargit à classe bourgeoise à partir du XII<sup>ème</sup> siècle. Les échecs évoluent au cours des siècles : la dame, qui se déplaçait d'une case en diagonale, développe son mouvement actuel seulement à partir du 3<sup>ème</sup> quart du XV<sup>ème</sup> siècle.



Le jeu de **merelle** (marelle ou jeu du moulin) est plus largement pratiqué. Si les plateaux peuvent être mobiles, de nombreuses marelles gravées ont été retrouvées. C'est le cas sur l'un des coussièges du château de Dinan. Pratiqué depuis l'époque romaine, il existe plusieurs règles pouvant s'appliquer et complexifiant le jeu : merelle à 3, 6 ou 9, avec ou sans dé(s) : « *il, ledit suppliant print en sa manche un peu de craye et fist un merellier sur la table où ilz buvoient, et assist dessus cinq mereles d'un costé et trois de l'autre, et monstra les trois et maniere du jeu* » (Chancell. Henri VI, *L., t.I, 1426, 369*). L'**alquerque** et les **jeux de poursuite** comme la chasse aux lièvres, plus complexes, en sont des dérivés. C'est également le cas du **jeu des fiegges** (dames), probablement développé à partir du XIII<sup>ème</sup> siècle.

Dans les pays scandinaves et celtiques, d'autres jeux sont associés à la stratégie guerrière comme le **tablut** ou le **hnefatafl**. Valorisés par l'aristocratie, de nombreux matériels de jeu ont été retrouvés dans des tombes d'hommes d'armes datant du VI<sup>ème</sup> au XI<sup>ème</sup>. Les échecs vont les côtoyer à partir du XI<sup>ème</sup> siècle.

### Sources

MÜLLERS Fabian et JONQUAY Sylvestre, *Les jeux au Moyen âge*, mars 2016, (313 pages).

JOCARI, Site internet : [www.jocari.be](http://www.jocari.be) (consulté le 14/06/16).

AISSLING 1198, Site internet : [www.aisling-1198.org](http://www.aisling-1198.org) (consulté le 14/06/16).

*Jeux de princes, jeux de vilains*, exposition virtuelle, [expositions.bnf.fr](http://expositions.bnf.fr) (site internet, consulté le 30/10/16).

*Moyen âge, tout ce que l'archéologie nous apprend*, cité des sciences, fleurus, 2016.

Sébastien Nadot, « Joutes, emprises et pas d'armes en Castille, Bourgogne et France 1428 – 1470 », *L'Atelier du Centre de recherches historiques* [En ligne], 2009, mis en ligne le 07 mai 2010, consulté le 15 novembre 2016. URL : <http://acr.revues.org/2353> ; DOI : 10.4000/acr.2353

Joachim K. Rühl, « Hommes et femmes dans les tournois du Moyen Age », *Clio. Histoire, femmes et sociétés* [En ligne], 23 | 2006, mis en ligne le 13 novembre 2006, consulté le 15 novembre 2016. URL : <http://clio.revues.org/1843> ; DOI : 10.4000/clio.1843

JAQUET, Daniel. *Combattre à plaisance ou à outrance? Le combat en armure d'après les textes fondateurs*. In: Daniel Jaquet. *L'art chevaleresque du combat*. Neuchâtel : Editions Alphil-Presses universitaires suisses, 2013. p. 153-170

RENÉ D'ANJOU, *Le Traicté de la forme et devis comme on fait un tournoi* (dit Livre des tournois), 1460, Bibliothèque nationale de France.

### Iconographie

« *Traictié de la forme et devis comme on fait les tournoys* », par « RENE D'ANJOU », 1401-1500

*Soule, Livre d'Heures*, XV<sup>ème</sup> siècle.

« Lancelot du Lac », Saint-Quentin ou Laon (France), entre 1310 et 1315 [MS M.805]

Jouets médiévaux découverts à Constance (Allemagne) et dates du XII<sup>ème</sup>, XIII<sup>ème</sup> et XI<sup>ème</sup> siècle.

« Echecs », Manuscrit du *Livre des jeux* d'Alphonse X le Sage, XIII<sup>ème</sup> siècle, Madrid, Bibliothèque de l'Escurial.

« Merelle », manuscrit du *Livre des jeux* d'Alphonse X le Sage, XIII<sup>ème</sup> siècle, Madrid, Bibliothèque de l'Escurial.