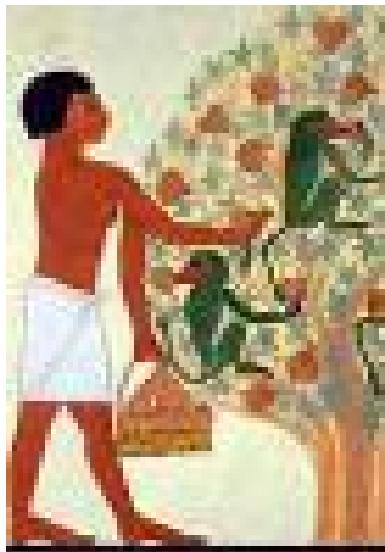


<https://labalancedes2terres.info/spip.php?article910>



Le Jeu de l'oie

- La vie quotidienne -



Date de mise en ligne : vendredi 9 décembre 2005

Copyright © La Balance des 2 Terres - Tous droits réservés

Le jeu de l'oie

Jeu typiquement égyptien, dont le but évident est de permettre à l'oie d'[Amon](#) (la *chenalopex*, dont le vol traverse l'Afrique du [Caire](#) jusqu'au Cap) de libérer le soleil des ténèbres.

L'origine du jeu

Il semble que ce jeu soit apparu, déjà constitué avant la période historique de la [première dynastie](#), lorsque l'[écriture hiéroglyphique](#) surgissait de ses balbutiements.

Il existe encore quelques exemplaires du support de ce jeu qui remontent à la [première dynastie](#) et dont les deux spécimens les mieux conservés se trouvent, l'un au Musée de Leyde, l'autre au [Musée du Louvre](#). L'exemplaire parisien a été taillé dans un bloc de calcite. Il se présente sous la forme d'un plateau circulaire d'environ 0.60 m de diamètre, muni d'un pied évasé, constituant ainsi une sorte de petit guéridon bas.

Au cours des dynasties suivantes, à l'[Ancien Empire](#), on verra parfois apparaître, sur les murs des chapelles funéraires de [Gizeh](#) ou de [Sakkarah](#), des scènes évoquant le jeu de l'oie, où deux hommes sont figurés assis par terre de chaque côté du guéridon. Pour la vie courante, ces objets pouvaient être fabriqués en terre cuite, mais lorsqu'il s'agissait de les faire figurer dans le mobilier funéraire, ils étaient taillés dans des matériaux plus durables, c'est à dire la pierre.

De quoi ces jeux étaient-ils constitués ? D'un support stable et de pions, complétés par un troisième groupe de petites baguettes bifaces qui commandaient l'avancée ou le recul des pions ou qui imposaient même une paralysie provisoire.



Jeu de l'oie datant de la 1^{er} dynastie, Musée du Louvre

Le serpent

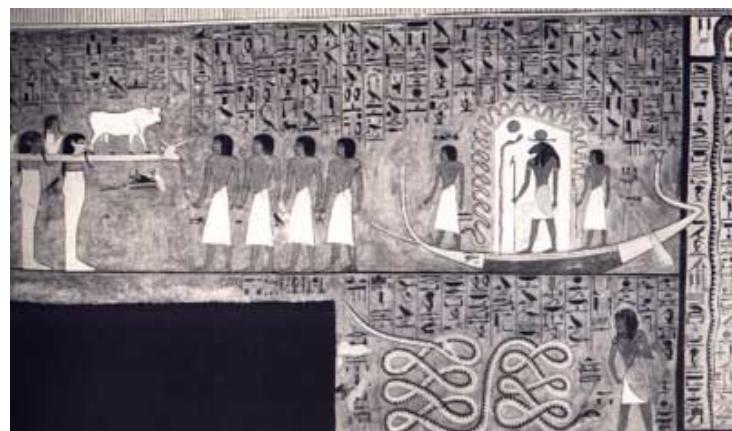
Au premier abord, le décor général du plateau évoque réellement le Jeu de l'Oie qui fit la joie de nos ancêtres : il s'agit des enroulements successifs du corps d'un très long et mince serpent, dont le point de départ, au centre, est matérialisé par la tête de l'ophidien aux yeux grand ouverts et qui doit fixer les joueurs en leur tirant la langue, geste magique bien connu de prophylaxie. Les replis du serpent sont ornés d'une série ininterrompue de petites cases, parfois décorées par quelques vignettes (peintes ?), illustrant le déroulement d'une aventure ponctuée de chance et de déboires, dont la plus paralysante, pour le cheminement de celui qui s'y risque, est le puits. Enfin, à l'issue du parcours, au niveau de la queue du reptile, à l'extérieur du dernier repli, apparaît une tête d'oie au bec très reconnaissable.

Les serpents sont les plus nombreux parmi les rampants sur cette terre chaude d'Egypte. On les rencontre naturellement dans la grammaire des décors symboliques. Tous n'ont pas des morsures mortelles, comme le cobra, si dangereusement majestueux qu'il en était devenu le défenseur de la couronne. Au sommet de la nocivité se situe le céraste ou vipère cornue, à la morsure de laquelle on ne pouvait encore échapper, il y a une cinquantaine d'années.

Il n'est évidemment pas question ici de ce petit invertébré de la taille d'une volumineuse limace, gris verdâtre, doté d'une tête ornée d'une sorte de diadème à petites aspérités pointues. Il s'agit, dans le cas de ce jeu, d'un serpent

mythique, le *mehen*, immense boyau utilisé, entre autres, pour suggérer les lieux des éventuelles déambulations infligées aux défunts, lorsqu'ils doivent entreprendre leur voyage vers une éternité ardemment désirée.

Dans les tombes de la [Vallée des Rois](#), le voyage nocturne du soleil évoque ce dernier sur sa barque, protégé par les méandres du *mehen* qui entoure son image humaine à tête de bétier.



La barque du soleil nocturne, tombe de Seti 1er, XIXe dynastie

Cette éternité devait être traduite, pour le mort en transformation, par sa fusion avec l'éblouissante lumière. Lorsque les multiples obstacles rencontrés avaient été surmontés, après que les douze portes, ou les cavernes de la nuit (auxquelles Dante fit plus tard allusion), avaient été franchies, le miracle s'accomplissait : l'oie solaire pouvait mettre au monde son oison, l'astre rajeuni.

L'oie solaire et la Crédit

Ainsi qu'il en était pour exprimer une évidence : la multiplicité des approches était un des artifices habituels de la symbolique égyptienne.

Le grand jars pouvait aussi parfois « caqueter » la Crédit, mais l'oie, surtout, (dans ce pays où les gallinacés n'étaient pas élevés), sera promise à couver l'œuf de la Crédit. Aussi n'est-on pas étonné de rencontrer - ornant le couvercle d'un pot à onguents du trésor de [Toutankhamon](#) - l'image en relief d'un oison qui pépie, entouré des œufs de la couvée : par magie sympathique, le réveil du petit roi était assuré. L'oison solaire, attaché au prince royal, est si évident que son image est parfois figuré survolant la représentation du roi enfant, alors que celle du souverain adulte est protégée par le vautour.



Petite fille à l'oison, peinture d'une tombe de la XVIIIe dynastie, Thèbes-ouest

Sur terre, en utilisant ce jeu, le vainqueur obtiendra succès et bénéfice matériel. Lorsqu'il passera dans le royaume d'

[Osiris](#), il devra compter, dans son équipement funéraire, cet outil magique fort utile pour l'aider à gagner sa place auprès du démiurge...

L'importance des accessoires

Ce jeu, sans doute le plus populaire sur les rives du [Nil](#), franchira les millénaires. Ses pions furent personnalisés, afin de différencier les deux participants, soit qu'ils aient été marqués au nom de chacun d'eux, ou encore qu'ils aient été modelés sous différents aspects. Son propriétaire utilisera, par exemple, un lion couché en [sphinx](#). Son camarade de jeu, pour se démarquer, prendra la place de l'étranger qui va s'opposer à lui.

Au [Musée du Louvre](#) existe un petit pion de jeu remontant à la 1^{er} dynastie. Il est à l'image d'une maison au toit à double pente, évocateur d'une région plus humide que celle de l'Egypte et donc aux pluies fréquentes : le futur Liban, par exemple.



Pion de jeu « maison » en ivoire, 1^{er} dynastie, Musée du Louvre

Bien plus tard, au [Nouvel Empire](#), on a pu constater que de hauts personnages possédaient des pions à doubles faces circulaires, en ivoire, gravés au nom de leur titulaire. Ainsi connaît-on de petits pions, formés d'un disque de terre cuite émaillée polychrome, servant de socle à des images qui évoquent un animal bénéfique - dont le guépard - et d'autres disques supportant un prisonnier asiatique ou africain, les mains liées derrière le dos, ce qui paralysait d'avance l'attitude du sujet.



Pion de jeu à l'image du lion, 1^{er} dynastie, Musée du Louvre

Post-scriptum :

Source : [Le fabuleux héritage de l'Egypte](#)