

## Petite histoire d'osselets,

Puisant ses racines dans l'Antiquité grecque, le jeu des osselets se pratique à l'aide de quatre, cinq ou huit osselets. Ces petits os proviennent du carpe du mouton ou du porc situé dans les pattes avant de l'animal. Dans l'Antiquité, c'est sous le nom « d'astragalisme », que l'on désignait ce jeu, ce nom provenant vraisemblablement du mot astragale qui servait à désigner la forme de ces petits os.

Pendant le Moyen Age, le jeu des osselets semble avoir pris le nom de « jeu des bibelots ».

Un osselet présente quatre faces d'un aspect différent :

- des deux plus larges faces, l'une est convexe, l'autre concave.
- des deux plus étroites, l'une est plate, l'autre sinueuse.

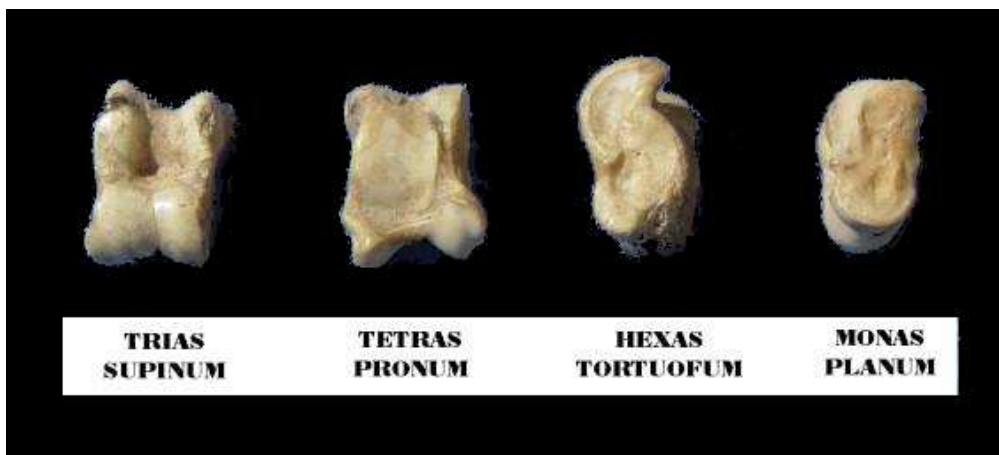
Suivant le rapport des auteurs de l'Antiquité, ces faces avaient chacune un nom et correspondaient à une valeur numérique :

Le côté plan (« planum ») égalait un. Le côté concave («supinum») égalait trois. Le côté convexe («prinum») égalait quatre. Le côté sinueux («tortuosum») égalait six



Statue d'une romaine jouant à l'astragale  
130 - 150 aC Berlin, Musée des  
antiquités

A l'origine, le jeu consiste à lancer les osselets comme on jette les dés et à interpréter le coup selon les conventions du jeu qui est basé soit sur la valeur numérique des faces, soit sur la figuration du coup



« On jouait avec quatre osselets », dit Eustache ; « les coups qui pouvaient se présenter étaient au nombre de trente cinq. Les uns tiraient leur nom des dieux, les autres des héros, ceux-ci d'hommes illustres, ceux-là de courtisanes, d'autres enfin d'événements, soit par louange, soit par moquerie ».

Grecs et romains jouaient avec quatre osselets, chacune des combinaisons (qui étaient donc au nombre de trente cinq) portait un nom particulier.

On jetait les osselets et on comptait le total des points donnés par les faces supérieures : le plus mauvais coup était appelé « le chien » et comprenait les quatre as. Le plus heureux coup avait pour nom le « coup de Vénus » ou « coup royal » : il consistait à amener en même temps l'as, le trois, le quatre et le six. D'autres combinaisons avaient pour nom « coup d'Aphrodite », « les Cyclopes », « la chevelure de Bérénice », « l'archer »...

Au XVIIIe siècle, en plus des quatre osselets, on utilise une boule d'ivoire : celle-ci était jetée en l'air et le joueur prenait un des osselets quand la boule était retombée à terre et avait rebondi. Cette règle était encore appliquée dans les années 30.

A l'origine, les osselets sont donc à la fois un jeu de hasard et un jeu d'adresse.

Dans le jeu d'adresse, on emploie huit osselets ou seulement cinq ; il comprend de nombreuses «figures» et exige agilité et habileté.

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

Dans les années 60, le jeu des osselets après avoir passé de mode connaît un regain de vigueur dans nos cours de récréation : ce sont le plus souvent des osselets en fer que les enfants utilisent alors : quatre sont en fer blanc et le cinquième est le plus généralement peint en rouge.

L'astragale de Cassiopée

Les Grecs et les Romains utilisaient à la place des dés des osselets d'agneaux, appelés astragales.

Ces astragales pouvaient retomber sur une de leurs 4 faces numérotées 1, 2, 3, 4.

Des expériences statistiques ont permis d'établir que  $p(1) = p(2)$  ;  $p(3) = p(4)$  et  $p(1) = 4p(3)$ .

1) Calculer ces 4 probabilités élémentaires.

2) On jette un astragale 5 fois de suite. Calculer les probabilités d'obtenir:

3 fois exactement la face n°1

3 fois exactement la face n°3

3 fois exactement une même face

au moins une fois la face n°4

uniquement les faces n°1 ou n°2

Les 35 possibilités dans le cadre de quatre osselets :

1 1 1 1

1 1 1 3

1 1 1 4

1 1 1 6

1 1 3 3

1 1 3 4

1 1 3 6

1 1 4 4

1 1 4 6

1 1 6 6

1 3 3 3

1 3 3 4

1 3 3 6

1 3 4 4

1 3 4 6

1 3 6 6

1 4 4 4

1 4 4 6

1 4 6 6

1 6 6 6

3 3 3 3

3 3 3 4

3 3 3 6

3 3 4 4

3 3 4 6

3 3 6 6

3 4 4 4

3 4 4 6

3 4 6 6

3 6 6 6

4 4 4 4

4 4 4 6

4 4 6 6

4 6 6 6

6 6 6 6