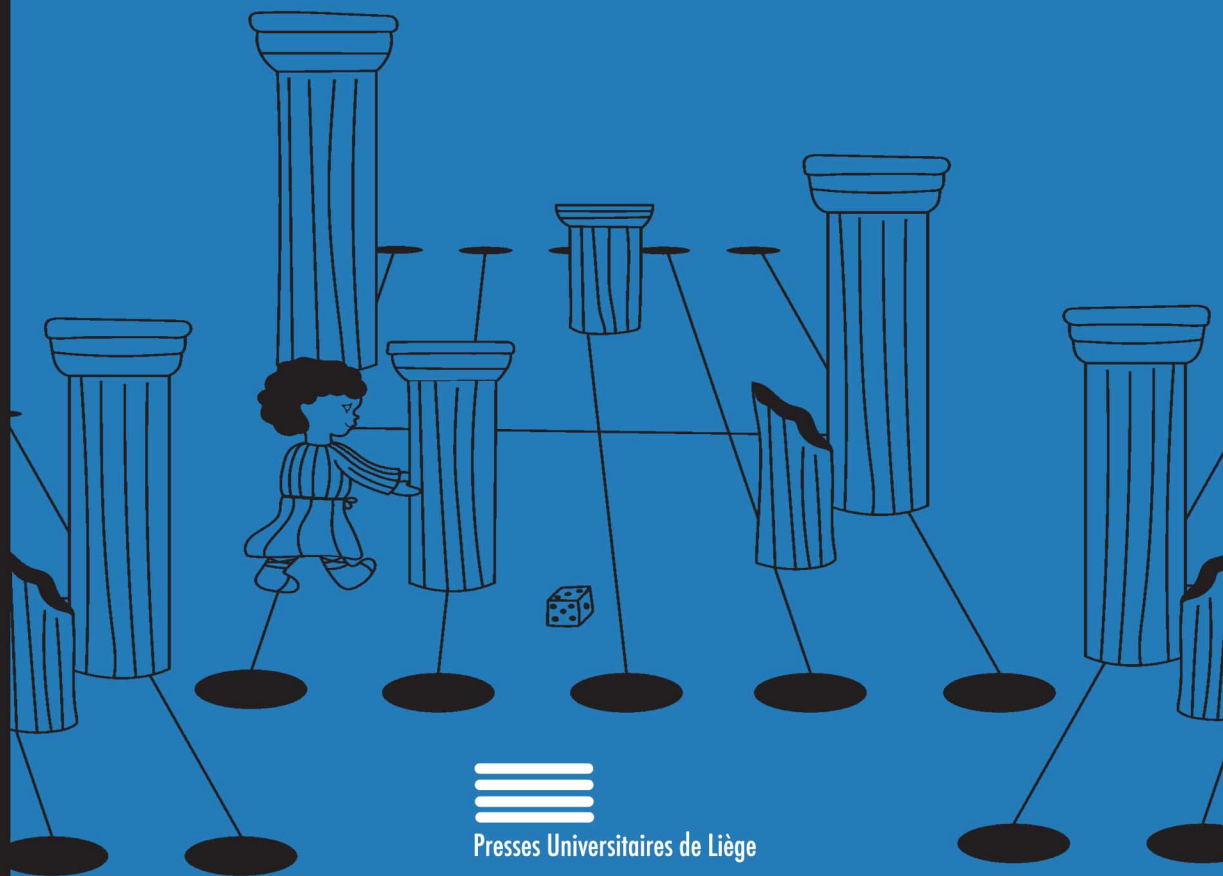


# Héraclite :

## le temps est un enfant qui joue

David BOUVIER, Véronique DASEN (éds)



Presses Universitaires de Liège

**Héraclite :**  
**le temps est un enfant qui joue**



LOCUS LUDI  
The Cultural Fabric of Play and  
Games in Classical Antiquity



Publié avec le soutien du Conseil Européen de la Recherche (ERC) dans le cadre du projet  
*ERC advanced Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity*  
basé à l'Université de Fribourg — programme de recherche et d'innovation  
de l'Union Européenne Horizon 2020 (contrat de financement n° 741520).  
Site du projet : <[locusludi.ch](http://locusludi.ch)>.

Couverture : © Dessin de Zoé Calzolari, avec la collaboration technique de Maena Gaussen  
UNICOM, UNIL.

Dépôt légal D/2020/12.839/31  
ISBN 978-2-87562-262-4  
© Copyright Presses Universitaires de Liège  
Place du 20 août, 7  
B-4000 Liège (Belgique)  
<http://www.pressess.uliege.be>

Tous droits de traduction et de reproduction réservés pour tous pays.  
Imprimé en Belgique

Collection *Jeu / Play / Spiel*

1

# **Héraclite : le temps est un enfant qui joue**

David BOUVIER, Véronique DASEN (éds)

Presses Universitaires de Liège

2020



# La royauté de l'enfant

## À propos d'Héraclite et de pratiques ludiques enfantines en Grèce ancienne\*

Véronique DASEN

Université de Fribourg/ERC *Locus Ludi*

### INTRODUCTION : HÉRACLITE L'OBSCUR

αἰὼν παῖς ἐστὶ παίζων, πεσσεύων· παιδὸς ἢ βασιλῆϊ

Le temps est un enfant qui joue en déplaçant des pions; la royauté d'un enfant<sup>1</sup>.

Le fragment 52 D.-K. d'Héraclite met en œuvre un enfant dont un adulte observe attentivement les gestes en leur accordant une signification particulière. Son jeu semble détenir une valeur symbolique qui soulève de nombreuses interrogations : sur l'identité de l'enfant, le type de jeu, le contexte dans lequel il se déroule, sur les raisons et le sens de sa puissance métaphorique.

L'interprétation du fragment est compliquée car la signification de chacun de ses éléments peut varier selon les grilles de lecture. Les divergences ne sont pas dues uniquement au genre du fragment, lié à celui de la citation, dont l'authenticité est impossible à reconstituer sans le contexte discursif original<sup>2</sup>. Les ambiguïtés pourraient être volontaires. Dans l'Antiquité déjà, la figure d'Héraclite « l'obscur »

---

\* Cette recherche a été réalisée dans le cadre du projet ERC *Locus Ludi*. *The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (741520). Pour leurs remarques et informations, je remercie les participants au colloque, notamment Roberte Hamayon, Arnaud Macé et Marco Vespa, ainsi que les participantes au séminaire Littérature et culture d'enfance ENS-Afreloce, en particulier Déborah Lévy-Bertherat et Michel Casevitz.

1. Fr. 52 D.-K. (trad. CONCHE 1986, fr. 130) : αἰὼν παῖς ἐστὶ παίζων, πεσσεύων· παιδὸς ἢ βασιλῆϊ.
2. Sur les difficultés méthodologiques que pose l'édition de fragments, voir F. FRONTEROTTA dans ce volume.

(ὁ σκοτεινός) est caractérisée par son goût de l'énigme et par la difficulté de sa pensée, transmise sous la forme de logogriphes<sup>3</sup>.

Au sujet de l'identité de l'enfant, plusieurs questions ne peuvent pas être résolues. Le fragment ne donne pas d'information sur le sexe du παῖς, un terme qui est conventionnellement traduit par « garçon », mais qui pourrait désigner aussi une fille<sup>4</sup>. L'âge de l'enfant est également incertain : παῖς signifie d'ordinaire l'enfant en âge d'être éduqué, entre sept et quatorze ans, mais il peut décrire aussi un jeune homme jusqu'au passage à l'âge adulte, à la période de l'éphébie<sup>5</sup>, ou une jeune fille jusqu'au mariage, sans oublier qu'il peut s'appliquer à l'esclave de tout âge<sup>6</sup>. Qu'il s'agisse d'un individu libre ou non, l'emploi du mot implique un statut social subordonné à un parent ou à un maître. Nous suivrons ici l'hypothèse qu'Héraclite se réfère à un jeune garçon parce que son activité, un jeu de pions, ne semble être ordinaire ni pour les femmes<sup>7</sup>, ni pour les esclaves, et qu'un garçon serait en principe plus qualifié pour endosser la royauté de la fin du fragment. Toutefois, la chute constitue un renversement qui autoriserait les trois options, et nous retiendrons ici que le terme παῖς entend d'abord désigner une forme d'infériorité sociale.

Le type de jeu est également imprécis : le *pais* joue à déplacer des pions, *pessoi*, qui peuvent être manipulés dans toutes sortes d'activités ludiques. Des jetons sont ainsi simplement lancés pour viser une cible dans le jeu dit « de Pénélope »<sup>8</sup>. Le terme technique *pesseuôn* décrit cependant des mouvements de pions qui s'effectuent en principe sur un plateau de jeu, l'option que nous privilégierons ici, que ces déplacements soient déterminés ou non par un lancer de dé.

Enfin, la concision du fragment laisse ouverte la question du contexte et du caractère réel ou fictif du jeu. L'identité de l'adversaire n'est pas indiquée, ce qui

- 
3. Sur la tradition littéraire relative à son obscurité, MOURAVIEV (2000), p. 600-604. Sur ce *topos* à l'époque romaine, voir la parodie d'Héraclite chez Lucien, *Les Vies des philosophes à l'encan*, 13, et l'analyse de F. MASSA dans ce volume.
  4. Cf. Empédocle fr. 100 D.-K. : παῖς κλεψύδρην παίζουσα, « une enfant jouant à la clepsydre », comme le propose RASHED (2008), p. 457-463. Cf. Éschyle, *Sept contre Thèbes*, 662 (Diké, fille de Zeus) ; Euripide, *Hécube*, 827 (Cassandre, fille d'Hécube) ; dans ces passages, le terme indique la filiation plutôt qu'une classe d'âge.
  5. Pour la petite enfance, jusqu'à l'âge de trois ans, d'autres termes sont utilisés : *brephos*, *nepios*, *teknos*, *paidion*, *paidarion*. L'enfant plus grand, après l'âge de 14 ans, est d'ordinaire désigné par *neaniskos*. GOLDEN (1990), p. 12-22.
  6. DELG, s.v. παῖς, πάις, p. 818-819 ; CASEWITZ (2018), p. 52.
  7. Voir SABETAI (sous presse a) sur le matériel de jeu d'une tombe féminine béotienne de l'époque archaïque ; voir aussi les noms de quatre femmes sur un plateau de jeu des onze lignes à Chypre (III<sup>e</sup> s. av. J.-C.) ; NIKOLAOU (1965).
  8. Sur le « jeu de Pénélope » auquel se livrent les prétendants, *Odyssée*, I, 106-108 : « Ils jouaient aux jetons (πεσσοῖσι) assis, devant les portes, sur les cuirs des taureaux abattus de leurs mains » (trad. V. Bérard, CUF). Pour une description de ce jeu, voir aussi Athénée, *Deipnosophistes*, I, 29 ; KURKE (1999a), p. 253-354.

pourrait suggérer que l'enfant joue seul. Pour de nombreux commentateurs, il déplacerait ses pions de manière aléatoire, sans suivre de règles, en imitant, sans les comprendre, les mouvements observés chez des joueurs plus avancés<sup>9</sup>. La chute instrumentaliserait l'enfant encore malhabile, hésitant, pour dénoncer de manière ironique l'incompétence d'une humanité comparée à un être inexpérimenté<sup>10</sup>.

Nous proposerons ici une interprétation plus nuancée du fragment 52 D.-K. en nous écartant de cette vision dépréciative de l'enfance. Pour tenter de saisir d'autres enjeux possibles, nous examinerons dans un premier temps les contours des rapports entre jeu et enfance, puis les contextes sacrés dans lesquels des jeux enfantins peuvent se dérouler, avec parfois une valeur oraculaire. Le rapport de l'enfance au pouvoir souverain pourrait faire référence à une agentivité enfantine susceptible d'éclairer la dimension civilisatrice et sacrée du jeu en Grèce ancienne.

## 1. ENFANCE ET JEU

Le vocabulaire formé autour du radical *pais*, « enfant », associe le jeu à l'éducation dans sa dimension civique (*paideuô*, « former, éduquer ») et à la catégorie d'âge pré-adulte (*paizô*, « jouer, agir comme un enfant »)<sup>11</sup>. Le champ lexical du terme *paidia*, communément traduit par « jeu », est encore plus large<sup>12</sup>. Il comprend un ensemble d'activités avec une dimension de performance produisant du plaisir et de l'émotion, qu'il s'agisse de musique, chant, danse, séduction ou de ce que nous appelons « jeu », qui peut se dérouler de manière collective dans différents contextes, du gymnase au sanctuaire. Le « jouer », *paidia*, est donc chevillé à la fois à l'identité de l'enfant, *pais*, et à l'apprentissage des règles de la vie sociale et religieuse<sup>13</sup>. Ces principes, formalisés chez Platon et Aristote, s'inscrivent dans une longue durée.

9. Voir les réflexions d'U. SCHÄDLER dans ce volume.

10. Cf. P. DESTREE, F. FRONTEROTTA, U. SCHÄDLER dans ce volume.

11. Voir aussi JOUËT-PASTRÉ (2006) ; CASEVITZ (2018).

12. KIDD (2019). Cf. la définition de BENVENISTE (2015 [1947]), p. 182 : « Jeu : Toute manifestation cohérente et réglée de la vie collective et individuelle est transposable en jeu quand on en retranscrit la motivation de raison ou de fait qui lui confère l'efficacité. Jeu, la justice avec son cérémonial et ses rites immuables, si l'on néglige la cause jugée ; jeu, la politique qui se déroule parmi tant de formes et de règles, si l'on se désintéresse du gouvernement des hommes ; jeu, la poésie, agencement de formes arbitraires étroitement réglées, si l'on dédaigne le sentiment exprimé ; jeu, le culte qui est la chose la mieux réglée, si on le sépare des mythes qu'il actualise ; jeu, la guerre..., etc. » Voir M. ANNÉE dans ce volume.

13. Cf. la fonction du hochet, à la fois objet d'amusement et de formation, structurant l'âme par le rythme, DASEN (2017).



### 1.1. Platon et les jeux « sérieux »

L'œuvre de Platon constitue une mine d'informations sur la valeur culturelle du jeu en Grèce classique<sup>14</sup>; ses dialogues peuvent s'avérer utiles pour penser le fragment d'Héraclite avec toutes les précautions d'usage en raison de l'écart temporel qui les sépare et de la dimension utopique du projet platonicien de *polis* idéale<sup>15</sup>. Dans les *Lois*, Platon associe régulièrement jeu (*paidia*) et sérieux (*spoudê*) pour définir les activités qui construisent une pensée raisonnée et stimulent le désir de grandir en devenant le meilleur. Jeu, plaisir et éducation se conjuguent ainsi dans les jeux mimétiques des plus jeunes qui révèlent dans ce cadre leurs aptitudes naturelles :

[...] Je déclare que quiconque veut exceller un jour en quoi que ce soit, doit s'appliquer à cet objet dès l'enfance en trouvant à la fois son amusement et son occupation (παίζοντά τε καὶ σπουδάζοντα) dans tout ce qui s'y rapporte. Par exemple, ceux qui veulent devenir un bon agriculteur ou encore un architecte doivent s'amuser (παίζειν) soit à bâtir quelque'une de ces maisons que construisent les enfants, soit à travailler la terre, et leur éducateur à tous deux doit fournir à chacun de petits outils qui imitent les vrais; [...] et par l'usage des jeux (διὰ τῶν παιδιῶν) l'on s'efforcera de tourner les goûts et les désirs (τὰς ἡδονὰς καὶ ἐπιθυμίας) des enfants vers le but qu'ils doivent avoir atteint à l'âge adulte<sup>16</sup>.

L'apprentissage de la règle, qui fait la vertu, peut débiter par celui des règles de jeux, qu'ils se pratiquent ou non avec des dés, qui enseignent le respect de l'ordre et des lois :

Οὐκοῦν, ὃ ἐξ ἀρχῆς ἐλέγομεν, τοῖς ἡμετέροις παισὶν ἐννομωτέρου εὐθὺς παιδιᾶς μεθεκτέον, ὥς παρανόμου γιγνομένης αὐτῆς καὶ παίδων τοιούτων ἐννόμους τε καὶ σπουδαίους ἐξ αὐτῶν ἄνδρας αὐξάνεσθαι ἀδύνατον ὄν;

En conséquence, il faut, comme nous le disions en commençant, assujettir dès le début les jeux de nos enfants à une discipline plus rigoureuse, parce que, si le jeu et les enfants échappent à la règle, il est impossible qu'en grandissant les enfants deviennent des hommes de devoir et de vertu solide<sup>17</sup>.

La correspondance métaphorique entre l'espace du plateau du jeu structuré par des lignes et celui de la Cité peut se lire dans le nom même du jeu *Polis* ou *Poleis*, « la Cité », qui devient populaire au v<sup>e</sup> siècle av. J.-C.; ce jeu de stratégie se pratique sur une surface quadrillée qui pourrait évoquer le plan orthogonal hippodaméen<sup>18</sup>.

14. JOUËT-PASTRÉ (2000) et (2006).

15. Sur l'éducation chez Platon, voir aussi BURY (1937); GASTALDI (1984).

16. Platon, *Lois*, 643 b-d (trad. A. Diès CUF).

17. Platon, *République*, 424b (trad. É. Chambry, CUF).

18. Sur la reconstruction des règles de ce jeu, SCHÄDLER (2002). Cf. KURKE (1999c), p. 270 : *The board game is like a city, the city is like a game*. Sur le verbe διαγραμμίζειν, « jouer avec ou sur les lignes » pour désigner de manière générale les jeux de plateau et par là leur dimension civilisée, voir M. VESPA dans ce volume.

Dans la *République*, Socrate joue avec Adimante sur le double sens du terme *polis*, « jeu » et « Cité » :

Ευδαίμων εἶ, ἦν δ' ἐγώ, ὅτι οἶεαι ἄξιον εἶναι ἄλλην τινὰ προσειπεῖν πόλιν ἢ τὴν τοιαύτην οἷαν ἡμεῖς κατεσκευάζομεν.

Ἀλλὰ τί μήν; ἔφη.

Μειζόνως, ἦν δ' ἐγώ, χρη προσαγορεύειν τὰς ἄλλας· ἐκάστη γὰρ αὐτῶν πόλεις εἰσὶ ἀμύπολλαι ἀλλ' οὐ πόλεις, τὸ τῶν παιζόντων.

Tu es bien bon, dis-je, de penser que le nom d'État (*polis*) puisse être appliqué à tout autre qu'à celui que nous avons organisé.

Pourquoi? demanda-t-il.

C'est un nom plus extensif, repris-je, qu'il faut donner aux autres États; car chacun d'eux n'est pas un mais plusieurs, comme on dit au jeu<sup>19</sup>.

Chez Platon, la notion de « jeu », *paidia*, s'applique aussi au calcul; jeux de pions et arithmétique vont de pair car ils s'inscrivent dans la même catégorie de savoirs qui constituent des arts, τέχναι, impliquant un enseignement :

Socrate. — D'autres, au contraire, atteignent leur fin exclusivement par la parole, et l'action y est, pour ainsi dire, nulle ou tout à fait insignifiante : par exemple l'arithmétique, le calcul, la géométrie, les jeux de pions et tant d'autres sciences (οἷον ἡ ἀριθμητικὴ καὶ λογιστικὴ καὶ γεωμετρικὴ καὶ πεττευτικὴ γε καὶ ἄλλαι πολλαὶ τέχναι)<sup>20</sup>.

Le comptage grec peut se pratiquer avec les mêmes instruments qu'un jeu de plateau, comme le montrent les témoignages archéologiques. Le plateau de *pente grammai* ou « jeu des cinq lignes » (avec parfois sept, neuf, ou onze lignes) (cf. fig. 1) peut en effet servir aussi d'abaque ou table à compter en alignant les jetons dans les colonnes pour calculer au lieu de les placer sur les lignes pour jouer<sup>21</sup>. L'utilité pédagogique d'une approche ludique est soulignée par l'Athénien du dialogue des *Lois* qui raconte comment les Égyptiens ont su rendre les méthodes de comptage attrayantes au moyen d'accessoires de la vie quotidienne :

L'Athénien : Voici donc quelle mesure de science en chacune de ces disciplines il nous faut imposer aux hommes libres [...] D'abord, en calcul, encore tout enfant, on a inventé des méthodes pour leur faire apprendre, en se jouant et avec plaisir, soit à partager des fruits ou des couronnes de façon qu'un même nombre total se distribue tour à tour entre un plus grand et un plus petit groupe; soit, au jeu de boxe ou de lutte, à faire se succéder, en alternance ou à la file, dans leur ordre naturel, les rôles impairs et les rôles pairs. De même, en jouant encore, les maîtres assemblent des fioles en or, en bronze, en argent et autres matières,

19. Platon, *République*, 422e (trad. É. Chambry, CUF). Les gardiens de Callipolis y sont comparés à des pions, *pessoi*; voir BAKEWELL (sous presse). Ce jeu de mots se retrouve chez Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, IX, 1, 3 (voir *infra*, notes 112-113).

20. Cf. Platon, *Gorgias*, 450d (trad. A. Croiset, modifiée, CUF). Voir aussi Platon, *Politique*, 292e7.

21. SCHÄRLIG (2001), spéc. p. 80-81; SCHÄDLER (2009a), p. 182-184.

et d'autres, comme je l'ai dit, les distribuent en séries d'une même matière; ils habillent ainsi en jeu les applications de l'arithmétique élémentaire pour rendre plus aptes leurs élèves à ranger et conduire des armées et commander des expéditions, administrer une maison; pour les mieux préparer à se tirer d'affaire eux-mêmes en toutes rencontres et en faire des hommes plus éveillés<sup>22</sup>.

Selon Platon, la pratique de jeux « sérieux » doit débiter tôt, « dès l'enfance » (ἐκ παιδός), afin d'agir sans tarder sur une âme encore malléable. Le jeu orientera le plaisir de l'enfant vers l'amour du bien pour en faire un bon citoyen. Il est aussi pensé plus largement comme un instrument de cohésion sociale, pour les enfants comme pour les adultes, car la Cité idéale est basée non seulement sur le respect des traditions, mais aussi sur « la communauté du plaisir » partagé<sup>23</sup> :

ΑΘ. Φημί κατὰ πάσας πόλεις τὸ τῶν παιδιῶν γένος ἡγνοῆσθαι σύμπασι  
ὅτι κυριώτατόν ἐστι περὶ θέσεως νόμων, ἢ μονίμους εἶναι τοὺς τεθέντας ἢ μὴ.  
ταχθὲν μὲν γὰρ αὐτὸ καὶ μετασχὼν τοῦ τὰ αὐτὰ κατὰ τὰ αὐτὰ καὶ ὡσαύτως ἀεὶ  
τοὺς αὐτοὺς παίζειν τε καὶ εὐθυμεῖσθαι τοῖς αὐτοῖς παιγνίοις, ἔα καὶ τὰ σπουδῇ  
κείμενα νόμιμα μένειν ἡσυχῇ.

L'Athénien : Je dis et déclare que, dans toutes les cités, on a, jusqu'ici, universellement ignoré que les jeux sont matière d'importance primordiale pour la législation, et causes, pour les lois existantes, de stabilité ou de caducité. S'ils sont, en effet, bien réglés, de sorte que les mêmes âges jouent toujours les mêmes jeux suivant les mêmes principes et de la même façon et se plaisent aux mêmes amusements, ils laissent aussi, aux coutumes qui gouvernent les affaires sérieuses, la possibilité de durer sans que rien ne les trouble<sup>24</sup>.

Des activités variées, qui vont au-delà du simple divertissement, comme le chant, la danse ou le sacrifice, sont désignées par le verbe *paizein*<sup>25</sup>. Elles tissent ensemble des liens qui assurent la stabilité d'une cité unie par la justice et la recherche du bien. Pour Platon, elles doivent accompagner le cours de la vie toute entière, de l'enfance à l'âge adulte, des hommes comme des femmes :

22. Platon, *Lois*, 819b-c (trad. A. Diès, CUF). Dans *République*, 536-537, Socrate insiste sur un apprentissage « dans une forme qui ne sente pas la contrainte » : « Ainsi donc, excellent jeune homme, repris-je, n'use pas de violence avec les enfants, fais que l'éducation soit un jeu pour eux (τοὺς παῖδας ἐν τοῖς μαθήμασιν ἀλλὰ παίζοντας τρέφε) : tu seras par là mieux à même de découvrir les dispositions naturelles de chacun » (trad. É. Chambry, CUF).

23. Platon, *Lois*, 797a-b (trad. A. Diès, CUF). Cf. Platon, *République*, 462b : « Or, ce qui unit, n'est-ce pas la communauté de la joie et de la douleur, lorsque, dans la mesure du possible, tous les citoyens se réjouissent ou s'affligent également des mêmes succès et des mêmes disgrâces ? » (trad. É. Chambry, CUF).

24. Platon, *Lois*, 797a-b (trad. A. Diès, CUF). Cf. l'aphorisme de NIETZSCHE (1886), n° 94 : *Reife des Mannes: das heißt den Ernst wiedergefunden haben, den man als Kind hatte, beim Spiel* (« La maturité de l'homme : c'est avoir retrouvé le sérieux qu'on avait enfant en jouant » trad. V. Dasen).

25. GASTALDI (1984), p. 440-443. Voir aussi BURY (1937).

τούτω δὴ δεῖν τῷ τρόπῳ συνεπόμενον καὶ παίζοντα ὅτι καλλίστας παιδιὰς πάντ' ἄνδρα καὶ γυναῖκα οὕτω διαβιώναι, τούναντίον ἢ νῦν διανοηθέντας.

Voilà donc à quel rôle doit, tout au long de sa vie, se conformer tout homme et toute femme, en jouant aux plus beaux jeux qui soient, mais dans de toutes autres pensées qu'ils n'ont aujourd'hui<sup>26</sup>.

## 1.2. Jeu et apprentissage civique

Dans l'éducation, *paideia*, le jeu tient donc une place importante à côté de l'entraînement physique. Platon recommande de s'exercer tôt, car « [...] on ne peut devenir bon joueur aux pions ou aux dés (*petteutikos kai hê kubeutikos*), si on ne s'y applique pas dès l'enfance et si on ne joue qu'à ses moments perdus<sup>27</sup> ». Cette image du jeu comme lieu à la fois d'apprentissage du respect de règles communes et de plaisir traverse toute la littérature grecque. Chez Aristote, le jeu sert de métaphore de la cohésion civique; dans *Politique*, un homme asocial, *apolis*, est comparé à un pion, *peossos*, isolé sur le plateau de jeu<sup>28</sup>.

L'évocation du jeu de pions, *peossoi*, du fragment 52 D.-K. pourrait ainsi détenir à l'époque archaïque déjà une portée politique. En apprenant à déplacer ses pions, le *pais* ferait une première expérience de l'ordre nécessaire à toute communauté, même s'il semble jouer seul.

Les représentations du jeu de plateau d'Achille et Ajax, les deux meilleurs guerriers grecs, unis par une amitié indéfectible, sur plus de 160 vases attiques témoignent de l'existence de cette dimension idéologique dans la deuxième moitié du VI<sup>e</sup> siècle av. J.-C., à l'époque d'Héraclite<sup>29</sup>. Sur le *kyathos* attique conservé à Bruxelles (fig. 1; vers 490 av. J.-C.)<sup>30</sup>, la surface du plateau montre cinq lignes où sont disposés cinq pions à chaque extrémité. Cette disposition correspond au jeu de *pente grammai* ou « jeu des cinq lignes », un jeu de stratégie et de chance qui se joue avec un ou deux dés. Des textes fragmentaires permettent de reconstituer les règles principales de ce jeu de parcours et de stratégie. Chaque joueur a cinq pions, et l'objectif est de parvenir le premier à tous les placer sur la ligne centrale, appelée « ligne sacrée »<sup>31</sup>. Le « jouer » des deux héros est bien plus qu'un moment de détente. Il constitue un *agôn* entre amis de même force, un exercice entraînant la réversibilité des rôles de gagnant et de perdant. Son déroulement permet aussi à chaque joueur de connaître de manière intime le caractère de l'autre, comme

26. Platon, *Lois*, 803c (trad. A. Diès, CUF).

27. Platon, *République*, 374c (trad. É. Chambry, CUF).

28. Aristote, *Politique*, 1253a 6-7. Sur cette métaphore, voir aussi A. MACÉ dans ce volume.

29. KOSSATZ-DEISSMANN (1981); BUCHHOLZ (1987); DASEN (2015), (2019b).

30. BA 306097; SCHÄDLER (2009b), p. 176-177, fig. 2; DASEN (2015), p. 84, fig. 3; MASSAR (2019).

31. Pollux, *Onomasticon*, IX, 97; COSTANZA (2019a), p. 99-103. Pour une reconstruction des règles, SCHÄDLER (2009a); KIDD (2017a). Sur la valeur de ce jeu, cf. Philostrate, *Héroïques*, XI, 1, 2 : « loin d'être facile, [le jeu] exige un esprit vif et de l'attention » (trad. S. Follet, CUF).

beaucoup d'auteurs anciens le relèvent<sup>32</sup>. Pour les Anciens, Palamède aurait inventé les jeux de pions et de dés pour ses compagnons pendant la guerre de Troie afin de conserver l'armée unie en aidant les guerriers à supporter les incertitudes de l'attente et la disette<sup>33</sup>. La scène de *pente grammai* d'Achille et Ajax traduit ainsi visuellement la construction d'une identité héroïque. À un idéal de solidarité s'ajoute une idéologie aristocratique : devenir le meilleur grâce à l'entraînement personnel ainsi qu'au soutien divin symbolisé par le lancer du dé.

### 1.3. Héraclite et les mauvais jeux

Une référence aux qualités éducatives et civilisatrices du « bon » jeu pourrait être présente dans un autre fragment héraclitéen. Le fragment 70 D.-K. compare ainsi « les opinions des hommes » (ἀνθρώπινα δοξάσματα) à des « jouets d'enfants » (παίδων ἄθურματα)<sup>34</sup>. Le terme ἄθურμα, communément traduit par « jouet », désigne de manière large tout ce qui émule du plaisir et émerveille dès l'enfance<sup>35</sup>. Au parallélisme morphologique de *doxasmata* et *athurmata* (deux termes en *-ma*), s'ajoute celui sémantique de *doxasma*, dérivé du verbe *doxazô*, « j'imagine, je suppose », du côté de l'illusion qui capture l'attention comme l'*athurma*, le « jouet » brillant ou précieux qui suscite l'admiration de l'enfant. La comparaison souligne ainsi la continuité du jeu dans le cycle de la vie, de la joie qu'éveille une fleur ou un coquillage aux activités intellectuelles des adultes, des concours d'énigmes aux débats d'opinions. Plusieurs auteurs anciens font allusion à ce *continuum* qui relie l'enfant à l'adulte tout au long d'une existence où seuls les objets d'intérêt se transforment<sup>36</sup>. Si le fragment 70 D.-K. d'Héraclite devait contenir une critique ironique, elle pourrait porter non sur l'enfant, mais sur le

32. *Anthologie Palatine*, IX, 767 : « C'est en effet dans les petites choses que transparait le caractère de l'homme, et les dés font bien voir jusqu'où s'étend votre maîtrise de vous-même » (trad. P. Waltz et G. Soury, CUF).

33. Sophocle, fr. 478 *TrGF* (trad. M. Vespa). Cf. le récit d'Hérodote, *Histoires*, I, 94, sur l'invention des jeux chez les Lydiens pour supporter une longue période de famine. Sur la figure de Palamède, voir M. VESPA dans ce volume.

34. Héraclite, fr. 70 D.-K. : Ἡράκλειτος παίδων ἄθურματα νενόμικεν εἶναι τὰ ἀνθρώπινα δοξάσματα ; FRONTEROTTA (2013), fr. 44c, p. 173-174.

35. Sur *athurma*, CASEVITZ (2018).

36. Ce *topos* traverse l'Antiquité depuis Homère, *Illiade*, XV, 361-366, comparant Apollon avec un enfant qui fait s'écrouler des murs de sable. Cf. Sénèque, *De la constance du sage*, XII, 2 : « Disons-nous que ce qui distingue l'homme de l'enfant, c'est que l'avidité des enfants a pour objet des osselets, des noix ou de menues pièces de monnaie, tandis qu'il faut aux hommes de l'or, de l'argent et des villes [...]. Enfants ou hommes faits, les illusions sont les mêmes ; il n'y a que leur objet et leur importance qui changent » (trad. R. Waltz, CUF). Élien, *Histoire variée*, VII, 12 : « C'est avec des astragales qu'il faut tromper les enfants, et les hommes avec des serments » (trad. A. Lukinovich, A.-F. Morand, La roue à livres). Cf. *infra* Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, IX, 1, 3. Voir aussi Augustin, *Confessions*, I, 19, 30 ; BOUTON-TOUBOULIC (2020) ; DASEN et MATHIEU (2020).

mauvais usage de la dialectique quand elle se transforme en goût excessif de débats stériles. Dans la *République*, Platon distingue la futilité de ces exercices sophistiques du « bon » jeu<sup>37</sup> :

Tu n'es pas sans avoir remarqué, je pense, que les adolescents qui ont une fois goûté à la dialectique en abusent et s'en font un jeu (ὥς παιδιᾶ), qu'ils ne s'en servent que pour contredire, qu'à l'exemple de ceux qui les confondent, ils confondent les autres à leur tour, et que, semblables à de jeunes chiens, ils prennent plaisir à tirailler et à déchirer avec le raisonnement tous ceux qui les approchent.

## 2. LES LIEUX DU JEU

Où joue l'enfant d'Héraclite ? Les textes et les images précisent rarement les espaces de jeu des enfants. La plupart des auteurs anciens insistent surtout sur la dimension collective de leur activité ludique, si importante pour la construction d'une première sociabilité<sup>38</sup>. Les enfants sont décrits en train de jouer à plusieurs, souvent entourés d'autres enfants qui les regardent, sans spécifier leur nombre, ni leur âge. Quand le sexe peut être précisé, il s'agit d'ordinaire de garçons, parfois de filles, plus rarement de groupes mixtes<sup>39</sup>. Généralement les enfants sont en train de jouer à l'extérieur : ils lancent des pierres contre un noyer le long d'une route<sup>40</sup>, font la course avec des toupies dans un carrefour<sup>41</sup>, lancent des osselets dans la rue<sup>42</sup>, jouent aux ricochets et construisent des châteaux de sable sur la plage<sup>43</sup>. Les filles jouent à la balle au bord de l'eau ou se balancent dans un verger<sup>44</sup>. Dans l'espace de la cité, le gymnase constitue un des lieux où jeux et compétition se conjuguent avec l'entraînement physique. Aux jeux de balles s'ajoutent de nombreux autres, comme le cerceau et la toupie-sabot qui exigent de l'adresse et de la concentration. Sur une amphore conservée à Bâle<sup>45</sup>, Zeus fait irruption dans un gymnase pour s'emparer du jeune Ganymède en train de faire tourner son cerceau ; parmi les compagnons effrayés qui s'enfuient, l'un d'eux emporte son gros sabot et le fouet pour le faire tourner. Dans *Lysis*, les garçons qui viennent de participer à la fête

37. Platon, *République*, 539b (trad. É. Chambry, CUF). Cf. Platon, *Euthydème*, 277d-278c, qui compare ces jeux verbaux à de mauvaises farces.

38. Dans la longue durée, cf. Horace, *Art poétique*, 156 : « L'enfant qui déjà sait répéter les mots et imprime sur le sol un pied sûr recherche ses pareils pour jouer avec eux » (trad. F. Villeneuve, CUF).

39. Chez Platon, *Lois*, 793c-794d, les jeux sont mixtes jusqu'à l'âge de six ans.

40. *Anthologie Palatine*, IX, 3 (Antipater de Thessalonique ou Platon).

41. Callimaque, *Épigrammes* I, 8 (*Anthologie Palatine*, VII, 89).

42. Plutarque, *Vie d'Alcibiade*, II, 3-4. Voir aussi le jeu du roi dans la rue chez Hérodote, *Histoires*, I, 115.

43. *Iliade*, XV, 361-366 ; Minucius Felix, *Octavius*, *Dialogue philosophique*, III.

44. Jeux de jeunes filles au bord de l'eau : *Odyssée*, VI, 96-116 ; Platon, *Phèdre*, 229b. Voir aussi les scènes de balançoire dans un verger, DASEN (2016).

45. DASEN (2018a) et (2019b).

des *Hermaia* se retrouvent dans le vestiaire du gymnase pour s'affronter au jeu de pair ou impair avec des osselets sous le regard attentif de leurs camarades<sup>46</sup>. Les couronnes végétales qui coiffent les trois garçons nus, accroupis, en train de jouer avec des osselets sur un *chous* conservé au Musée Getty (fig. 2; 420 av. J.-C.)<sup>47</sup> pourraient indiquer un contexte festif et sportif similaire. L'espace de l'*oikos* semble être réservé aux activités des plus jeunes<sup>48</sup>. Filles et garçons y jouent en petits groupes, souvent formés d'enfants du même sexe, mais pas exclusivement<sup>49</sup>. Une circonstance festive est suggérée par la manipulation de gâteaux et de cadeaux (bâtons ou chariots à roulettes), peut-être offerts à l'occasion de la fête.

## 2.1. Jeu et rites

Les contiguités entre activité ludique et rituelle sont manifestes quand le jeu se déroule dans l'espace du sanctuaire. Ce lieu apparaît souvent dans les textes et les images (sculptures, reliefs, figurines, vases peints). Dans les *Lois*, Platon préconise d'y emmener jouer tous les enfants entre l'âge de trois et six ans, sans distinction de sexe :

συνιέναι δὲ εἰς τὰ κατὰ κώμας ἱερὰ δεῖ πάντα ἤδη τὰ τηλικαῦτα παῖδια, ἀπὸ τριετοῦς μέχρι τῶν ἑξ ἐτῶν, κοινῇ τὰ τῶν κωμητῶν εἰς ταῦτόν ἕκαστα·

Il faudra réunir dans les temples de chaque bourgade tous les enfants de cet âge, de trois à six ans, tous ceux de chaque bourgade ensemble<sup>50</sup>.

Avec finesse, il observe combien le jeu est spontané chez les plus jeunes et sa dimension collective :

En ce qui concerne l'enfant de trois ans, garçon ou fille, voilà donc des règles qui, appliquées scrupuleusement et non pas observées par manière d'acquit, seront d'une sérieuse utilité pour ces très jeunes nourrissons. Mais à trois, quatre, cinq et même à six ans, une âme d'enfant a besoin d'amusements [...]. Quant aux amusements de cet âge, il y en a qui naissent tout seuls, et que les enfants trouvent d'eux-mêmes sitôt qu'ils sont ensemble<sup>51</sup>.

46. Platon, *Lysis*, 206d : « Quand nous fûmes entrés, je vis que les enfants avaient fini de sacrifier et que, la cérémonie à peu près terminée, ils jouaient aux osselets, tous en costume de fête. La plupart étaient dans la cour ; quelques-uns, dans un coin du vestiaire, jouaient à pair ou impair avec force osselets qu'ils puisaient dans des corbeilles ; d'autres en cercle, les regardaient » (trad. A. Croiset, CUF).

47. VAN HOORN (1951), n° 884 ; BA 220532 ; Callisto 246.

48. Dans l'espace privé : Plutarque, *Vie d'Agésilas*, XXV, 11. Jeux de toupie dans l'atrium : Virgile, *Enéide*, VII, 378-383.

49. Cf. les jeunes filles jouant à divers jeux, dont d'osselets, sur une pyxis attique ; New York, MMA 06.1021.119a, b (425-400 av. J.-C.) ; BA 4193 ; Callisto 538. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/247285>.

50. Platon, *Lois*, 794a (trad. A. Diès, CUF).

51. Platon, *Lois*, 793e-794a (trad. A. Diès, CUF).



La tâche des nourrices, *trophoi*, sera de surveiller leurs activités afin de prévenir tout débordement, mais sans participer aux jeux<sup>52</sup>. Des raisons pratiques pourraient expliquer le choix du sanctuaire qui procure un espace à la fois libre, bien délimité et relativement protégé. Chez Platon, toutefois, la recommandation s'inscrit dans un programme éducatif plus large. Toutes les activités qui permettent d'apprendre par l'exercice et l'imitation les règles de la vie civique et religieuse sont appelées « jeux », comme nous l'avons vu plus haut<sup>53</sup>.

Dès l'époque archaïque, de nombreux sanctuaires gardent la trace de la présence d'enfants à différentes occasions — fêtes communautaires, consécration de vœux individuels, rites de passage d'âge, commémoration de service à la divinité. Sur les reliefs votifs qui se multiplient dès le IV<sup>e</sup> siècle av. J.-C., des enfants de tous âges figurent ainsi dans la procession familiale, parfois portés par leur nourrice quand ils sont très jeunes<sup>54</sup>. Leur attitude est cependant très passive, à quelques exceptions près<sup>55</sup>. Sur un relief votif fragmentaire conservé au Musée de l'Agora d'Athènes (fig. 3 ; 350-300 av. J.-C.)<sup>56</sup>, un garçonnet nu, de face, semble s'élancer en tenant dans la main gauche un ou des objets (osselets ?) ; il est remis à l'ordre par une fille plus âgée qui le retient par le bras droit. Les textes font allusion aux jeux et jouets offerts à ces occasions. Le jeune Phidippidès reçoit ainsi un chariot, *hamax*, de son père Strepsiade lors des Diasies, les fêtes en l'honneur de Zeus<sup>57</sup>. Ce genre de cadeau associait à la fête un moment de plaisir tout en occupant l'enfant pendant les longues cérémonies. Quand la fréquentation du sanctuaire vise à obtenir une guérison, les jeux ont pu alléger les moments d'attente. Sur l'une des inscriptions votives ou *iamata* d'Épidaure (fin du IV<sup>e</sup> s. av. J.-C.), le jeune Euphanès propose à Asclépios de lui offrir en remerciement de sa guérison les osselets qu'il avait peut-être emportés avec lui :

Celui-ci atteint de lithiase s'endormit. Il crut que le dieu se tenait debout près de lui et lui disait : « Que me donneras-tu, si je te rends la santé ? » « Dix osselets » répondit-il. Le dieu rit et lui dit qu'il le guérirait. Le jour venu, il repartit en bonne santé<sup>58</sup>.

52. *Ibid.*

53. Sur la proximité structurelle de ces deux activités cf. RENFREW, MORELY, BOYD (2018) ; SABETAI (sous presse b).

54. Sur le type de relief, HAUSMANN (1960) ; LAWTON (2017).

55. Cf. les deux petits enfants qui semblent discuter à la fin de la procession des adultes sur le relief votif de Rhamnous, Amphiarion (vers 350 av. J.-C.) ; Athènes, Musée archéologique national 1384 ; BOBOU (2015), p. 102, fig. 37 ; LAWTON (2017), p. 50-51, fig. 2.8.

56. LAWTON (2017), p. 46-47, fig. 2.4.

57. Cf. le chariot que reçoit Phidippidès à l'âge de six ans à l'occasion des Diasies ; Aristophane, *Nuées*, 863-864.

58. IG IV, 951 = IG IV<sup>2</sup> 1.121.8 (trad. C. Prêtre, *Maladies humaines, thérapies divines*, Lille (2009), p. 27).



La majorité des témoignages, littéraires, épigraphiques et archéologiques, sur les jeux dans le sanctuaire se rapportent aux rites de passage d'âge. Une célèbre épigramme de l'*Anthologie Palatine* énumère ainsi les *paignia*, des objets de divertissement, ordinairement traduits par « jouets » que Philoclès dédie à Hermès, patron des enfants et des passages :

Εὐφίμων τοι σφαῖραν ἐγκρόταλόν τε Φιλοκλῆς  
 Ἑρμείη ταύτην πυξινέην πλατάγην  
 ἀστραγάλας θ', αἷς πόλλ' ἐπεμήνατο, καὶ τὸν ἐλικτὸν  
 ῥόμβον, κουροσύνης παίγνι', ἀνεκρέμασεν.

Philoclès a consacré à Hermès sa balle (*sphaira*) renommée, ces castagnettes de buis (*platage*), les osselets (*astragaloï*) qu'il a aimés à la folie, et la toupie (*rhombos*) qu'il faisait tourner : tous les jouets (*paignia*) de son enfance<sup>59</sup>.

L'allusion au renom de la balle de Philoclès fait sans doute référence à l'habileté de son possesseur. Elle fut peut-être utilisée dans le sanctuaire où le garçon la dédia, tout comme celle, également dédiée à Hermès, que Callitélès « ne cessait de faire voler<sup>60</sup> ». La procédure rituelle a pu constituer l'occasion d'une performance qui n'est pas décrite mais que suggère l'aspect de certains objets, comme les bras et jambes articulées des figurines féminines communément appelées « poupées » dont le sommet de la tête est troué pour y passer une cordelette de suspension<sup>61</sup>.

Dans le sanctuaire de Dodone, une petite statuette votive en bronze représente un jeune garçon nu, au corps potelé, les jambes légèrement fléchies et écartées, qui brandit de la main droite une grosse balle en cuir aux coutures bien visibles (fig. 4 ; fin IV<sup>e</sup>/ III<sup>e</sup> s. av. J.-C.)<sup>62</sup>. Il est encore trop jeune pour participer à un rite de passage d'âge comme l'indique sa coiffure élaborée, avec une large tresse centrale, sans doute destinée à être coupée à cette occasion. L'intention du commanditaire, qui l'a peut-être offerte pour demander la protection de la croissance de l'enfant<sup>63</sup>, était probablement de transmettre l'image d'un enfant en bonne santé, en plein essor physique, intégré socialement grâce à l'éducation et aux jeux collectifs pratiqués dans le gymnase. Son geste de lancer évoque celui du *sphairizôn*, le « joueur de

59. *Anthologie Palatine*, VI, 309 (trad. P. Waltz). Une balle, *sphaira*, est aussi dédiée par une fille, Timaréta ; *ibid.* VI, 280 ; BRULÉ (2007).

60. *Anthologie Palatine*, VI, 282 : « C'est à toi, Hermès, que Callitélès a consacré son chapeau en laine d'agneau foulée et bien cardée, une épingle à deux pointes, une étrille, son arc tendu, une chlamyde tout usée qui buvait sueur, des javelots et un ballon qu'il ne cessait de faire voler. Daigne accepter ces présents, de peu de prix, ceux de la jeunesse attachée à des devoirs » (trad. P. Waltz, CUF).

61. Sur les poupées articulées, GRIESBACH (2014) ; DASEN (2015), p. 319-334.

62. BOBOU (2015), p. 75-76, fig. 26. Voir aussi les terres cuites hellénistiques d'enfants avec des balles du sanctuaire de Kharayeb (Liban) ; CASTIGLIONE (2020), figs 4-5.

63. L'offrande pourrait commémorer le service religieux de l'enfant, peut-être mort avant d'avoir pu consacrer sa chevelure : BURR THOMPSON (1982) ; *contra* : BOBOU (2010).

balle », décrit par Pollux dans différents jeux d'équipe, comme l'*episkyros*<sup>64</sup> qui consiste à lancer la balle aux joueurs de son camp en évitant les adversaires pour atteindre la limite du terrain adverse<sup>65</sup>. Selon Plutarque, à Athènes, les arréphores, âgées entre sept et onze ans, recrutées pour tisser le péplos d'Athéna sur l'Acropole pendant plusieurs mois, semblent avoir disposé d'un *sphairistron*, une aire de jeux de balle dont l'existence est toutefois encore débattue<sup>66</sup>.

Les scènes peintes sur les vases attiques témoignent aussi de la proximité structurelle entre jeu et apprentissage de pratiques rituelles. Sur les *choés* principalement, ces cruchons à vin miniatures destinés aux enfants, peut-être offerts à l'occasion d'une fête, les enfants s'activent souvent dans un espace sacré indiqué par des marqueurs spécifiques, comme la présence d'un autel sacrificiel ou des trépieds, ainsi que par l'habillement festif des enfants. Sur plusieurs *choés*, l'enfant, nu ou vêtu, s'approche d'un autel avec son bâton à roulettes tout en tenant un gâteau ou un cruchon de vin, comme s'il allait accomplir une libation à la divinité (fig. 5 ; 420-400 av. J.-C.)<sup>67</sup>. Sur un *chous* conservé à Munich (fig. 6 ; 430-420 av. J.-C.)<sup>68</sup>, l'enfant court, le bâton posé sur son épaule gauche, la main droite sur la hanche, comme pour manifester son assurance, le torse marqué de traits hachurés pour souligner sa force musculaire. Derrière lui, un chien maltais pourrait faire référence à la présence régulière d'animaux dans les sanctuaires. Sur le médaillon de coupe conservé à Berlin<sup>69</sup>, l'enfant, vêtu d'un *himation*, a la tête couronnée et fait tourner une sorte de *rhombos*, le dos tourné à l'autel. Sur un vase conservé à Munich (fig. 7 ; 410 av. J.-C.)<sup>70</sup>, deux garçons nus, la tête ceinte d'un bandeau, interagissent en gesticulant. L'enfant de gauche est accroupi face à un *chous* posé à terre, orné de feuilles de lierre, l'autre debout. Ils semblent être en train de pratiquer un jeu (jeu

64. Pollux, *Onomasticon*, IX, 104 et 107 ; COSTANZA (2019a), p. 120-121. Aussi appelé ballon commun, *epikoinos*, *ephêbike*, des éphèbes, ou *sphairomachia*, « combat de balle ».

65. Pollux, *Onomasticon*, IX, 105 : « Ceux qui ont obtenu le ballon avant les autres le lancent au-dessus des adversaires, dont la tâche consiste à se saisir du ballon qui se déplace et à le renvoyer le ballon et le renvoyer jusqu'à ce que les uns repoussent les autres au-delà de la ligne arrière. » Voir aussi le jeu de *phaininda*, de la feinte (*phenakizein*), « car les joueurs font semblant de lancer le ballon à l'un et le lancent à un autre, trompant ainsi celui qui imaginait le recevoir » (trad. M. Casevitz) ; COSTANZA (2019a), p. 121-125.

66. Plutarque, *Vie des dix orateurs*, Isocrate, 839c : « Une statue de bronze consacrée sur l'Acropole dans le jeu de paume des arréphores, ἐν τῇ σφαιρίστρᾳ τῶν Ἀρρηφόρων, le présente à cheval encore enfant. » Sur le service des jeunes filles, voir aussi Pausanias, I, 27, 3. BRULÉ (1987), p. 79-98, spéc. p. 90-91.

67. BA 16191 ; Callisto 58 ; VAN HOORN (1951), n° 114. Voir une scène similaire sur le *chous*, Paris, Louvre CA 1683 ; BA 15556 ; Callisto 623 ; VAN HOORN (1951), n° 840, fig. 58.

68. BA 31979 ; Callisto 1311.

69. BA 3407 ; Callisto 1109 ; DASEN (2018a), p. 30, fig. 2, avec discussion de l'identification de l'objet.

70. BA 9638 ; Callisto 694 ; VAN HOORN (1951), n° 699, fig. 61.

de doigts, jeu de lancer ?<sup>71</sup>) dans un lieu à la fois ouvert, comme l'indique le rocher sur lequel l'enfant de droite pose son pied, et bâti, avec un temple résumé par trois colonnes surmontées d'acrotères derrière eux.

Plusieurs scènes peintes pourraient se rapporter aux Daphnéphories en l'honneur d'Apollon où un jeune garçon devenait prêtre du dieu pendant un an<sup>72</sup>. Des enfants parfois très jeunes se déplacent avec des branches de laurier ; certains forment une procession, couronnés et vêtus d'une longue robe<sup>73</sup>. D'autres jouent à faire la course sur un chariot tiré par un camarade ou de petits animaux. Sur un fragment de *chous* attribué au cercle du Peintre Meidias, conservé à Amsterdam (fig. 8 ; 425-400 av. J.-C.)<sup>74</sup>, un garçon couronné de laurier, le torse nu, est monté sur un chariot tiré par deux chèvres qu'il mène avec un aiguillon. Sur le *chous* conservé à New York (fig. 9 ; 425-400 av. J.-C.)<sup>75</sup>, l'enfant porte de plus une longue tunique d'aurige à sa mesure ; comme sur le *chous* d'Amsterdam, les animaux portent des ornements globulaires qui soulignent le contexte festif de l'activité. Les garçons imitent les courses de chevaux des plus grands, comme le suggère un poème de l'*Anthologie Palatine* :

Des enfants t'ont mis, bouc, des rênes, teintes en pourpre, ils ont passé un mors dans ta bouche velue et ils jouent à la course de chevaux devant le temple du dieu, pour t'apprendre à les porter doucement quand ils s'amuse<sup>76</sup>.

Les adultes semblent laisser agir les enfants relativement librement. Sur le *chous* d'Athènes (fig. 10)<sup>77</sup>, un enfant est tiré par un camarade qui brandit un *chous*. Il gesticule avec turbulence, dévêtu, son manteau en boule au fond du chariot,

- 
71. Entre les deux enfants, deux rehauts blancs circulaires, aujourd'hui effacés, pourraient figurer des balles. Je remercie beaucoup Astrid Fendt de cette observation.
  72. Sur les fonctions religieuses des enfants dans les daphnéphories, Pausanias, *Description de la Grèce*, IX, 10, 4. Sur les prêtrises d'enfants en Grèce ancienne, voir LARIBI GLAUDEL 2019.
  73. *Chous*, Paris, Louvre CA 2527 ; BA 9509 ; Callisto 711 ; n° 842, fig. 87. *Chous*, Paris, Louvre N 2703 ; BA 4094 ; Callisto 733 ; VAN HOORN (1951), n° 836, fig. 142. Sur le service religieux similaire de filles pour Artémis, Pausanias VII, 18, 12 (Artémis Laphria de Patras).
  74. BA 16293 ; Callisto 859 ; VAN HOORN (1951), n° 3, fig. 303. Sur les jeux de chariot, AMMAR (2019) et (2020).
  75. BA 9024658 ; Callisto 296 ; VAN HOORN (1951), n° 755. Il est précédé par un autre garçon nu, coiffé de laurier, qui tient un *chous*.
  76. *Anthologie Palatine*, VI, 312 (trad. P. Waltz, CUF) : Ἡνία δὴ τοι παῖδες ἐνί, τράγε, φοινικόενταθέντες καὶ λασίῳ φιλὰ περὶ στόματι, ἵππια παιδεύουσι θεοῦ περὶ ναὸν ἄεθλα, ὄφρ' αὐτοὺς ἐφορῇ νῆπια τερπομένους. De nombreuses *choés* montrent des enfants jouant avec des chèvres dans un espace qui pourrait être sacré : St. Petersburg, Hermitage ST2255 (KAB103A) ; BA 10228 ; Callisto 798. Paris, Louvre CA 1354 ; BA 4186 ; Callisto 1225 ; VAN HOORN (1951) n° 839, fig. 136. Paris, Louvre, L 76 (CA 16) ; VAN HOORN (1951) n° 835, fig. 451. Chèvre isolée avec une couronne festive : Paris, Louvre K 645 ; Callisto 1226 ; BA 16347 ; VAN HOORN (1951) n° 825, fig. 531.
  77. Callisto 546.

comme pour indiquer le plaisir du jeu et peut-être aussi l'emprise du vin contenu dans le vase accroché dans son dos.

Divers récits étiologiques décrivent comment les enfants imitent de manière parfois très ingénieuse les gestes des plus grands. Le lexicographe Pollux (II<sup>e</sup> s. apr. J.-C.) raconte ainsi dans le premier livre de son dictionnaire comment des enfants permirent le déroulement d'une fête en l'honneur d'Héraclès en Béotie en inventant un rite qui transforma l'épiclèse du dieu. Le récit, probablement fictif<sup>78</sup>, met en scène une réaction positive d'adultes face à l'agentivité enfantine. Le bélier qui devait être sacrifié ne pouvait atteindre le sanctuaire à cause de la crue du fleuve. Le récit montre que plusieurs enfants étaient présents, qu'ils formaient un groupe et qu'ils étaient très attentifs aux enjeux du sacrifice pour la communauté. Sensibles à la tension générale, ils trouvent une solution avec les moyens de leur âge. Pollux décrit comment ils s'unissent pour bricoler un simulacre d'animal sous la forme d'une pomme avec des brindilles suggérant les cornes et les pattes<sup>79</sup>. La substitution avec l'animal réel met en œuvre la puissance de leur imaginaire capable de sauver le bon déroulement de la fête. Le sacrifice de la pomme aurait tant plu au dieu qu'un nouveau rite fut institué et le nom du dieu modifié en Héraclès Μήλων (« Pommarde »). Cet échange symbolique contient un jeu verbal basé sur l'usage poétique de μήλον, la « pomme », pour désigner aussi un πρόβατον, une bête à cornes, mouton ou bœuf<sup>80</sup> :

Voici le fait qu'on sacrifie des pommes à Héraclès près de la Béotie — je ne parle pas ici des bêtes à cornes avec une langue poétique, mais des fruits des arbres — pour la raison suivante. Une fête du dieu était établie et le moment de sacrifier pressait, la victime était donc un bélier (κρίος). Et ceux qui avaient cette charge avaient tardé, involontairement, car on ne pouvait pas traverser le fleuve Asopos, dont le courant était devenu soudain fort. Cependant les enfants autour du sanctuaire accomplirent le rite de la cérémonie tout en jouant (παίζοντες) : ils prirent une pomme mûre et placèrent au-dessous de ce fruit quatre brindilles, et ils en ajoutèrent deux au-dessus — c'étaient les cornes — et selon les poètes, ils dirent qu'ils offraient le sacrifice de la pomme comme s'il s'agissait d'un animal à cornes (πρόβατον). On dit qu'Héraclès se réjouit du sacrifice et jusqu'à présent

78. Sur le choix d'un récit impliquant Héraclès pour plaire à Commode, COSTANZA (2019a), p. 175.

79. Cf. les bricolages de Philipides chez Aristophane, *Nuées*, 878-884 : « Il était encore tout mioche, pas plus haut que cela, qu'il modelait chez nous des maisons, sculptait des bateaux, construisait de petits chariots de cuir, et, avec l'écorce de grenades, faisait des grenouilles à merveille. » Sur la fabrication d'animaux, voir aussi Lucien, *Le songe*, 2 : « Quand je revenais de l'école, je prenais de la cire, et j'en façonnais des bœufs, des chevaux, et, par Jupiter ! même des hommes. »

80. Pollux, *Onomasticon*, I, 30-31 (trad. M. Casevitz). Cf. Straton, *Phoenicides*, fr. 1, 1-47 K.-A. (= Athénée, *Deipnosophistes*, IX, 382e) : « μήλα θυσιάζεις ἄρα; » « μὰ Δί', ἐγὼ μὲν οὐ, οὐδέτερον αὐτῶν, προβάτιον δ' » « οὐκουν, » ἔφη, « τὰ μήλα πρόβατα; Le jeu de mots est possible seulement en ionien-attique : le *mèlon* pomme a un *èta* provenant de *a* long vs *mèlon* avec *e* long originel ; je remercie M. Casevitz de cette information.

ce rite de la cérémonie subsiste, et chez les Béotiens Héraclès est appelé Μήλων (« Pommar ») et il a reçu ce nom à cause de cette façon de sacrifier.

Des jeux enfantins sans surveillance peuvent aussi tourner mal. Quelques récits mettent en scène la façon différente qu'ont les enfants et les adultes de percevoir l'univers du sanctuaire. Dans deux cas, l'issue tragique manifeste l'incapacité des adultes à saisir le point de vue des enfants tout en révélant l'impuissance des petites victimes de leur rigidité. Le premier exemple est rapporté par Élien dans ses *Histoires variées*. Pour illustrer un crime involontaire, il décrit le sacrilège d'un jeune enfant (παῖδιον) dans ce qui semble être un sanctuaire d'Artémis<sup>81</sup>. Le petit garçon aurait ramassé une feuille d'or tombée de la couronne de la statue de la déesse, sans doute séduit à la fois par l'éclat du métal et par sa ressemblance troublante avec une véritable feuille<sup>82</sup>. L'enfant est amené devant des juges qui testent s'il répètera le sacrilège en lui présentant « des jouets (*paignia*) et des astragales, ainsi que la feuille ». Personne ne cherche à lui expliquer son erreur. L'enfant se saisit à nouveau de la feuille, ce qui lui vaut une condamnation à mort. Cette attraction fatale n'est pas sans rappeler celle des *paignia* que les Titans utilisent pour capturer et tuer le petit Dionysos<sup>83</sup>.

Son châtimement disproportionné, « sans égard pour son âge », évoque celui des enfants de Kondylea que rapporte Pausanias. À nouveau, un groupe d'enfants, dont ni le nombre, ni le sexe n'est précisé, s'active dans le sanctuaire d'Artémis sans surveillance, tout en étant observé par des adultes. Comme dans le cas d'Héraclès *Mêlôn*, ils imitent l'accomplissement d'un rite, ici probablement la manière de suspendre à un arbre l'offrande votive d'une figurine articulée en terre cuite. Au lieu d'une « poupée », ils prennent une statuette, *agalma*, de la déesse et lui attachent une cordelette autour du cou. Ils l'interprètent à leur manière comme « pendue » en déclenchant un drame involontaire. La punition vient cette fois de leur propre communauté qui les tue :

Distant de Kaphyai d'environ un stade se trouve le site de Kondyléa, et il y a là un bois sacré et un temple consacré à une Artémis appelée anciennement Kondyléatis. Si la déesse changea d'épiclèse, c'est, dit-on, pour la raison suivante. Des enfants qui jouaient autour du sanctuaire (leur nombre n'a pas été retenu) trouvèrent par hasard une cordelette et, après avoir noué cette cordelette autour du cou de la déesse, ils disaient qu'Artémis était pendue<sup>84</sup>. Les gens de Kaphyrai, ayant découvert ce que les enfants avaient fait, les lapident. Or après qu'ils eurent agi ainsi, une maladie s'abattit sur les femmes : les enfants qu'elles portaient dans leur ventre étaient expulsés morts avant terme, jusqu'au jour où la Pythie

81. Élien, *Histoire variée*, V, 16 (trad. A. Lukinovich, A.-F. Morand, La roue à livres).

82. Sur le goût du mimétisme des enfants, KIDD (2017b).

83. Cf. LEVIANOUK (2007) ; sur cet épisode tragique, voir aussi F. MASSA dans ce volume.

84. Παιδία περὶ τὸ ἱερὸν παίζοντα—ἀριθμὸν δὲ αὐτῶν οὐ μνημονεύουσιν—ἐπέτυχε καλῶδιω, δῆσαντα δὲ τὸ καλῶδιον τοῦ ἀγάλματος περὶ τὸν τράχηλον ἐπέλεγεν ὡς ἀπάγχοιτο ἡ Ἄρτεμις.

leur enjoignit de donner la sépulture aux enfants et de leur offrir un sacrifice expiatoire tous les ans, car ils étaient morts injustement. Les gens de Kaphyrai se conforment intégralement aujourd'hui encore à cet oracle. Et comme il y avait, dit-on, cette clause aussi dans la réponse du dieu, ils appellent, depuis cette époque, la déesse de Kondyléa *Apanchomènè* (« Pendue »)<sup>85</sup>.

Comme chez Pollux, l'issue tragique du récit a une valeur étiologique : sur l'ordre de la Pythie, un nouveau rite est institué, ici sous la forme de sacrifices expiatoires annuels pour propitier les enfants assassinés. Leur décès révèle leur puissance cachée. Les enfants n'ont pas pu se protéger de leur vivant, mais ils se sont transformés en morts dangereux capables d'enrayer le renouvellement des générations<sup>86</sup>. La Pythie exige aussi que l'épiclèse d'Artémis se transforme en « Pendue », en accordant ainsi une dimension officielle à l'expression que les enfants avaient inventée en jouant.

## 2.2. *Jeu et divination*

Expression d'un ordre cosmique, le jeu possède aussi une dimension divinatoire. Dans le fragment héraclitéen 52 D.-K., l'activité de l'enfant est suivie attentivement par des adultes qui n'interviennent pas. La raison de leur observation pourrait être liée à la valeur oraculaire de ses mouvements. Plusieurs auteurs anciens font référence à la puissance mantique particulière que détiennent les enfants selon le principe de la clédonomancie, *klêdon*, qui interprète les paroles involontaires<sup>87</sup>. Les anecdotes datent presque toutes de l'époque romaine et se situent dans un espace ritualisé, à l'exception de l'épigramme hellénistique de Callimaque (III<sup>e</sup> s. av. J.-C.). Consulté par un jeune homme au sujet de son futur mariage, le sage Pittacos lui aurait conseillé de suivre les enfants en train de jouer :

C'étaient des enfants qui, tenant sous leurs coups de rapides toupies, *bembikes*, les faisaient tourner sur une grande place. « Voilà ! » dit-il, « suis leurs traces ! »

Le jeune homme s'approcha ; et les enfants disaient : « Mène celle qui est à ta portée. » En entendant ces paroles, l'étranger se garda de rechercher une lignée supérieure : la parole des enfants fut sa règle<sup>88</sup>.

Le récit met en scène un jeu particulier, approprié au type d'oracle attendu : la toupie-sabot est souvent utilisée comme métaphore du sentiment amoureux mis

85. Pausanias, *Description de la Grèce*, VIII, 23, 6-7. Cf. Servius, *Commentaires aux Géorgiques*, XII : « [Le taureau] à travers la mer arrive à Sidon, et ici il voit Europe qui joue avec ses amies dans le temple d'Esculape » (*is per pelages Sidoniam venit ibique Europam inter aequales suas ludentem in templo Aesculapii*).

86. Sur d'autres récits d'enfants assassinés provoquant la stérilité, SORLIN (1991); JOHNSTON (1995); PACHE (2004).

87. COURCELLE (1951); GROTTANELLI (1993); JOHNSTON (2001) et (2008), p. 131.

88. Callimaque, *Épigrammes*, I, 8 (= *Anthologie Palatine*, VII, 89).

en mouvement par le fouet de la passion. Sur les vases attiques et italiotes, c'est Éros en personne, l'éternel enfant par excellence, qui fait tourner l'objet<sup>89</sup>.

La plupart des autres textes se rapportent au culte égyptien d'Apis à Memphis. La valeur oraculaire des paroles enfantines tient à leur spontanéité et au contexte sacré de leur activité :

Ἐκ τούτου τὰ παιδάρια μαντικὴν δύναμιν ἔχειν οἶεσθαι τοὺς Αἰγυπτίους καὶ μάλιστα ταῖς τούτων ὅττεύεσθαι κληδόσι παιζόντων ἐν ἱεροῖς καὶ φθεγγομένων ὃ τι ἂν τύχωσιν.

C'est pour cela que les Égyptiens attribuent aux petits enfants un don de divination et tirent des présages de leur babil, surtout lorsqu'ils jouent dans les lieux consacrés en criant ce qui leur passe par la tête<sup>90</sup>.

Les autres textes situent le phénomène dans le sanctuaire du taureau Apis à Memphis où les enfants jouent librement. Une prière suffit à enclencher l'inspiration prophétique, explique Élien :

Il suffit que quelqu'un prie ce dieu, et des enfants, occupés à jouer au dehors et à gambader au son d'une flûte, deviennent inspirés et proclament, au rythme de la musique, les réponses du dieu, et chacune de leurs prophéties se révèle « plus véridique que l'annonce des événements de Sagra<sup>91</sup> ».

Chez Pline, les enfants font partie de la procession et le chant d'hymnes sert de déclencheur :

Il [Apis] s'avance [...] accompagné de troupes d'enfants (*gregesque puerorum*), chantant des hymnes en son honneur [...] Ces troupes qui le suivent saisies brusquement d'enthousiasme, prédisent l'avenir (*futura praecinunt*)<sup>92</sup>.

La description la plus complète se trouve dans *Les Éphésiaques* de Xénophon d'Éphèse où les enfants sont cette fois au service du dieu et prophétisent :

Rassurée par ces serments, Anthia quitte le sanctuaire, et comme ils devaient rester trois jours à Memphis pour s'y reposer, elle se rend au temple d'Apis. C'est le plus célèbre de l'Égypte, et le dieu rend à tout venant ses oracles : le consultant vient faire au dieu sa prière et formule son vœu : puis, il sort, et les jeunes desservants égyptiens qui sont devant le temple annoncent tantôt en prose, tantôt en vers ce que l'avenir réserve à chacun<sup>93</sup>.

89. Sur les images de toupies sabots actionnées par Éros comme métaphore du sentiment amoureux et de l'incertitude de l'avenir, DASEN (2016) et (2019a).

90. Plutarque, *Isis et Osiris*, 356 (trad. C. Froidefond, CUF). Sur Apis à Memphis, voir aussi Dion Chrysostome, *Discours*, XXXII, 13.

91. Élien, *Histoire des animaux*, XI, 10 (trad. A. Lukinovich, A.-F. Morand, La roue à livres).

92. Pline, *Histoire naturelle*, VIII, 185 (trad. A. Ernout, CUF).

93. Xénophon d'Éphèse, *Les Éphésiaques*, V, 4, 8-11 (trad. G. Dalmeyda, CUF). Cf. Augustin, *Confessions*, VIII, 12, 29, sur sa conversion dans les jardins de Milan en entendant une voix d'enfant. Sur la réception de cette croyance en milieu juif, VAN DER HORST (2018), p. 169.



La simplicité enfantine laisse passer sans retenue la parole divine<sup>94</sup>. L'absence supposée d'instrumentalisation de leurs paroles ou actions explique aussi leur rôle dans les pratiques de cléromancie, par tirage au sort<sup>95</sup>.

À la fin de l'Antiquité, une épigramme attribuée à Agathias opère un croisement troublant entre plateau de jeu, technique de comptage et pratique divinatoire qui s'opèrent avec le même matériel, des cailloux et une table :

Calligènes, le paysan, lorsqu'il eut jeté le grain en terre, s'en alla en la demeure d'Aristophane, l'astrologue, et lui demanda de lui dire si l'été lui serait favorable, et s'il récolterait grande abondance d'épis. Notre homme prit ses petits cailloux (ψηφίδας), les disposa sur sa tablette (πίνακός), compta sur ses doigts<sup>96</sup>.

Dans aucune des sources réunies ici un enfant joue avec des pions sur un plateau dans le sanctuaire. Toutefois, du matériel de jeu (osselets, pions) ainsi que des scènes de jeux de plateau se trouvent dans des tombes d'enfants avec une valeur possible de modèle<sup>97</sup>. Ils ont pu aussi jouer sur les plateaux retrouvés gravés dans plusieurs sanctuaires<sup>98</sup>.

### 3. LA ROYAUTÉ DE L'ENFANT

L'activité du *pais* possède un sens positif qui lui est propre. Son jeu fonctionne comme un opérateur métaphorique intimement lié à sa classe d'âge. Comme Francesco Fronterotta l'a relevé, le rapport étroit entre enfance et jeu est souligné par l'allitération remarquable des mots de la première partie : *παῖς ἐστὶ παίζων πεσσεύων παιδὸς*<sup>99</sup>. La précision *παίζων* distingue aussi le jeu du calcul que l'enfant pourrait aussi faire avec des pions. L'enjeu du « jouer », *paizein*, est le lien qui unit le concept d'*aiôn*, « le temps de vie » en tant que « force vitale » qui préside au renouvellement des générations, à la figure de l'enfant en train de déplacer les pions<sup>100</sup>. La chute du fragment, « la royauté d'un enfant », semble réaliser ce renouvellement en transformant l'enfant en roi.

94. JOHNSTON (2001).

95. Cicéron, *De la divination*, II, 41, sur la main d'un enfant, *puer*, qui mêle et tire les sorts de Préneste. Voir aussi Tibulle, *Élégies*, I, 3, 9-13.

96. *Anthologie Palatine*, XI, 365 (trad. R. Aubreton, CUF).

97. Cf. les lécythes à fond blanc décoré de la scène de jeu provenant de tombes d'enfants dans le cimetière du Céramique à Athènes (vers 490 av. J.-C.) ; DASEN (2015), p. 95, fig. 6.

98. Cf. PRITCHETT (1968) et SCHÄDLER (2009a), avec une possible utilisation pour des opérations de comptage aussi ; cf. SCHÄRLIG (2001).

99. Cf. FRONTEROTTA (2013), p. 374 et M. ANNÉE dans ce volume.

100. Nous suivons ici FRONTEROTTA (2013) p. 373, qui signale l'anachronisme d'une notion de « temps cosmique ».



### 3.1. *Ordre et désordre du jeu*

L'activité de l'enfant du fragment 52 D.-K. a souvent été interprétée comme aléatoire, voire malhabile, faute de précisions sur ses mouvements que certains jugent hésitants. Les documents examinés plus haut montrent que cette hypothèse peut être remise en question pour différentes raisons. Le déplacement des pions est effectué par un enfant qui s'active seul, sans partenaire, et par là sans enjeu compétitif, d'une façon concentrée qui évoque un exercice. Rien ne permet d'affirmer qu'il est maladroit, ni qu'Héraclite dénigre son jeu. Le *pais* apprend mais il est maître de son jeu. Ses hésitations, s'il y en a, font partie du processus de connaissance du *kosmos*, dont le fragment 124 D.-K. compare l'ordre à l'arrangement aléatoire de poussières, une formule qui n'est pas sans évoquer les constructions éphémères des enfants dans le sable :

ὥσπερ σάρμα εἰκὴ κεχυμένων ὁ κάλλιστος κόσμος.

Le plus beau des arrangements est comme un tas de poussières que l'on disperse<sup>101</sup>.

À l'époque romaine, la citation d'Héraclite dans le pastiche de Lucien de Samosate pourrait aussi exprimer cette recherche d'harmonie :

Τί γὰρ ὁ αἰὼν ἐστί; παῖς παίζων, πεσσεύων, διαφερόμενος, συμφερόμενος.

Acheteur : « Qu'est-ce donc que l'éternité ? » Héraclite : « Un enfant qui joue en déplaçant des pions, en les séparant, les rassemblant<sup>102</sup>. »

Les verbes utilisés pour traduire le va et vient des pions de l'enfant, *διαφερόμενος*, *συμφερόμενος*, que nous traduisons par « séparant, rassemblant »<sup>103</sup>, pourraient être une reprise du fragment 10 D.-K. d'Héraclite cité dans le *Traité du monde* de Pseudo-Aristote qui évoque le mouvement continu menant du désordre à l'ordre, ou plutôt à « l'ordre du désordre »<sup>104</sup>, à la manière aussi de la célèbre formule : « tout se meut »<sup>105</sup>.

101. Héraclite, fr. 124 D.-K. (trad. A. Macé). Cf. trad. CONCHE 1986, fr. 79 : « Des choses répandues au hasard, le plus bel ordre, l'ordre du monde. »

102. Lucien, *Les Vies des philosophes à l'encan*, 14 (trad. J. Bompaigne, CUF, modifiée). Sur ce passage, voir F. MASSA dans ce volume.

103. J. Bompaigne, CUF, propose « ballotté ici et là ». Dans la collection Classiques en Poche, Belles Lettres (2018), A.-M. Ozanam préfère aussi : « Un enfant qui joue avec des pions, les rapprochant, les écartant. » Je remercie Marco Vespa de cette référence.

104. Héraclite, fr. 10 D.-K. : « Nœuds : tous et non-tous, rassemblé séparé, consonant dissonant ; de toutes choses l'un et de l'un toutes choses » (trad. CONCHE 1986, fr. 127).

105. CONCHE (1986), fr 136 : « tout s'écoule » ou « tout se meut ». Cf. Platon, *Cratyle*, 401e 5 : « Héraclite dit que toute chose se meut et que rien n'est stable. »

### 3.2. *Le jeu du roi ?*

L'enfant imite peut-être le modèle héroïque d'Achille et Ajax qui pratiquent un jeu « sérieux » (fig. 1) afin d'exceller un jour comme eux tout en respectant la puissance divine qui préside au succès. Il joue seul, mais les jeux de pions ont toujours un gagnant et un perdant, synonyme de renversement de rôles que le jeu apprend à gérer. Dans une perspective ludique, la chute du fragment évoque l'issue victorieuse d'un jeu qui ferait du gagnant un roi fictif. Dans de nombreux jeux de rôle, un enfant tiré au sort devient un roi éphémère et ses camarades des subordonnés<sup>106</sup>. Ce renversement temporaire est dans l'esprit des formules héraclitéennes où les contraires sont en constant jeu d'équilibre<sup>107</sup>.

### 3.3. *L'Aïôn est un enfant*

L'image du jeu exprime la force vitale de l'enfant, sensible aux forces contraires du monde et désireux de les gérer. Grâce au jeu, qui ne se réalise qu'en suivant des règles, s'instaure un équilibre harmonieux, une forme de perfection temporaire et limitée, selon l'expression de Johan Huizinga<sup>108</sup>. Le rapport entre le jeu et l'ordre de l'univers contient aussi une part de sacré que les enfants perçoivent et transmettent, comme ceux qui donnent des oracles tout en jouant. Chez Platon, la divinité suprême n'est-elle pas pensée comme un « joueur de pions » (πεττευτής)<sup>109</sup> ?

Le dernier terme du fragment, βασιληίη, « la royauté » du *pais*, répond à l'*aïôn* du début en réunissant force vitale et pouvoir dans un espoir d'éternel recommencement mis en œuvre par la dynamique de la ludicité enfantine<sup>110</sup>. Dans l'œuvre d'Héraclite, les enfants représentent une solution quand les adultes perdent tout bon sens, que ce soit en guidant les pas titubants de l'homme ivre<sup>111</sup> ou comme alternative au gouvernement de la bêtise et de la médiocrité :

106. Sur le jeu de *basilinda*, Hérodote, *Histoires*, I, 114-115 (le roi fictif a dix ans). Cf. Pollux, *Onomasticon*, IX, 110; COSTANZA, (2019a), p. 135-138; LAES (2019); COSTANZA (2020). Cf. la rime, *nenia*, d'enfants qui jouent, *pueri ludentes*, rapportée par Horace, *Épîtres*, I, 1, 60-64 : « Tu seras roi, disent-ils, si tu fais bien. » Sur les parallèles dans le folklore européen, GROTANELLI (1993), p. 63-66.

107. Héraclite, fr. 53 D.-K. : « La guerre est le père de toutes choses, de toutes le roi ; et les uns, elle les porte à la lumière comme dieux, les autres comme hommes ; les uns elle les a fait esclaves, les autres libres » (trad. CONCHE 1986, fr. 129).

108. HUIZINGA (1938), chapitre « Nature et signification du jeu comme phénomène de culture », p. 15-50, et le commentaire de WENDLING (2000).

109. Sur le dieu qui déplace les âmes comme des pions, cf. Platon, *Lois*, 903d 3-e1, et A. MACÉ dans ce volume.

110. Sur la notion de « cercle magique » ou de « jeu comme système clos », cf. WENDLING (2000) et DI FILIPPO (2014) sur le rapport entre jeu et sacré chez Huizinga.

111. Héraclite, fr. 117 D.-K. (trad. CONCHE 1986, fr. 96) : « L'homme, quand il est ivre, est conduit par un enfant impubère —, titubant, ne sachant où il va, ayant l'âme humide. »

Il serait à propos, pour les Éphésiens adultes, de se pendre tous et de la laisser la cité aux enfants, eux qui ont banni Hermodore<sup>112</sup>.

Diogène Laërce ajoute une anecdote où Héraclite lui-même aurait choisi le parti des enfants :

S'étant retiré près du temple d'Artémis, il jouait aux osselets avec les enfants. Les Éphésiens, en cercle autour de lui, le regardaient faire curieusement : « Qu'avez-vous à vous étonner, vauriens, leur demanda-t-il, cela ne vaut-il pas mieux que d'administrer la cité avec vous<sup>113</sup> ? »

L'auteur introduit un jeu de mot subtil qui oppose le jeu d'osselets des enfants au jeu de « la ville », *polis*, des adultes. La comparaison suggère la continuité qui relie l'enfant à l'adulte tout en invitant à revaloriser le jeu enfantin<sup>114</sup>.

Des forces contraires sont aussi présentes dans le fragment 52 D.-K. Personnification du renouvellement constant des générations, l'enfant-*aiôn* est un roi fragile. En Grèce ancienne, aucun enfant ne devient roi. Au contraire, les récits mythiques abondent de jeunes princes en danger de mort, exposés ou assassinés, parfois sauvés par la bienveillance divine. Le seul roi enfant de la littérature antique est celui que Philostrate décrit dans l'un des sept tableaux fictifs ornant une pièce imaginaire dont le décor thématise l'âge d'or à l'origine du monde. Ce petit roi solitaire règne sur un monde en miniature, une île protégée par son isolement, avec un palais comme cité, entouré d'animaux, absorbé par des activités sans autre enjeu que le plaisir :

Τὰ δὲ πεπολισμένα 5τῆς νήσου σκοπῶμεν. ῥκισται γὰρ δὴ ἐν αὐτῇ πόλειω καλῆς τε καὶ λαμπρᾶς εἰδωλον ὅσον οἰκία, καὶ βασιλικὸν εἶσω τρέφεται παιδίον, ἄθυρμα δὲ αὐτῷ πόλις. θέατρα γάρ ἐστιν, ὅποσα αὐτόν τε δέξασθαι καὶ τοὺς συμπαίστας τουτῷ παῖδα, ἱππόδρομός τε ἐξωκοδόμηται τις ἀποχρῶν τοῖς Μελιταίοις κυνιδίοις περιδραμεῖν αὐτόν· ἵππους γὰρ δὴ ὁ παῖς ταῦτα ποιεῖται καὶ συνέχει σφᾶς ζυγόν τε καὶ ἄρμα, ἡνιοχῆσονται<sup>1</sup> δὲ ὑπὸ τουτωνὶ τῶν πιθήκων, οὓς τὸ παιδίον θεράποντας ἡγεῖται.

Mais considérons maintenant l'autre partie de l'île, la ville ou plutôt le simulacre d'une ville, car si elle est belle et brillante elle n'est pas plus grande qu'une maison. Un enfant royal y est élevé et la ville lui sert d'amusement. En effet elle renferme des théâtres assez grands pour le recevoir lui et les compagnons de ses jeux ; elle possède aussi un hippodrome de grandeur raisonnable pour être par-

112. Héraclite, fr. 121 D.-K. (trad. CONCHE 1986, fr. 37).

113. Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, IX, 1, 3 3 = fr. A 1, 3 D.-K. (trad. R. Genaille, GF, modifiée) : ἀναχωρήσας δ' εἰς τὸ ἱερὸν τῆς Ἀρτέμιδος μετὰ τῶν παίδων ἡστραγάλιζε· περιστάντων δ' αὐτόν τῶν Ἐφεσίων, « τί, ὦ κάκιστοι, θαυμάζετε; » εἶπεν : « ἢ οὐ κρεῖττον τοῦτο ποιεῖν ἢ μεθ' ὑμῶν πολιτεύεσθαι ». Cf. l'image d'enfants jouant aux osselets aux pieds de la statue d'Artémis dans le monnayage de cités d'Asie mineure d'époque impériale, ASHTON (2019), p. 122-123, fig. 41-42 (scène d'astragalomancie).

114. Sur ce double sens, voir aussi U. SCHÄDLER dans ce volume.

couru par les petits chiens de Malte; car l'enfant se sert de ces animaux comme de chevaux; il les attelle au joug et au char et leur donne pour cochers des singes dont il fait ses serviteurs<sup>115</sup>.

## CONCLUSION

Ce parcours nous amène à formuler l'hypothèse que l'image métaphorique du jeu du *pais* ne dit pas l'imprévisibilité du destin. Elle pourrait au contraire transmettre un discours sur la puissance vitale constante, *aïôn*, qui anime un *pais* soucieux de construire un monde harmonieux à l'image de celui que créent les règles du jeu, en maîtrisant la menace de la transgression et du chaos. Rien n'indique que l'enfant y parviendra, si ce n'est la chute qui tombe comme une sorte d'apodose oraculaire : « la royauté d'un enfant ». Sa « royauté » pourrait signifier le pouvoir dont il fait preuve pour apprendre, comprendre et gérer un monde mouvant<sup>116</sup> en cristallisant le sens de l'image symbolique du jeu de pions. La figure du *pais* évoque celle d'autres enfants rois de la littérature enfantine. Un des plus fameux est le roi Mathias I<sup>er</sup> de l'auteur polonais Janusz Korczak (1922) qui s'inscrit dans la lignée des rois enfants dépourvus d'expérience, facilement manipulés<sup>117</sup>, mais animés d'un rêve de concorde et de paix; celui du roi Mathias I<sup>er</sup> est finalement brisé par la violence des adultes, tout comme celui de son créateur Janusz Korczak, déporté et assassiné en 1942 à Treblinka avec les orphelins du ghetto de Varsovie<sup>118</sup>.

L'importance du jeu enfantin comme opérateur de l'ordre et du désordre semble être sous-entendu par le dernier souhait du philosophe Anaxagore qui aurait demandé de laisser les enfants jouer chaque année le mois de sa mort :

Comme, peu avant sa mort, les archontes de la ville lui demandaient quel était son dernier souhait, il demanda qu'on voulût bien laisser les enfants jouer chaque année, le mois de sa mort (Τοὺς παῖδας ἐν ᾧ ἂν ἀποθάνῃ μηνὶ κατ' ἔτος παύειν συγχωρεῖν). Cette coutume est encore observée de nos jours<sup>119</sup>.

Ce vœu évoque l'organisation annuelle de jeux funéraires en l'honneur de grands héros à l'occasion de leur anniversaire ou de leur mort. Cependant, le verbe ne désigne pas ici des jeux athlétiques, *athla*, mais bien une activité enfantine, un

115. Philostrate, *La Galerie de tableaux*, II, 17, 13 (trad. A. Bougot, La roue à livres). Cf. le *topos* de l'île dans la littérature enfantine, notamment *Peter Pan* ou *Le Seigneur des mouches*.

116. Sur la notion de mouvement perpétuel chez Héraclite résumée par l'expression πάντα ῥεῖ, « tout s'écoule », « tout change », cf. Platon, *Cratyle*, 402a, et D.-K. A 6 (CONCHE 1986, fr 135-136).

117. Sur le rejet des empereurs enfants, *Histoire Auguste, Tacite*, VI, 5; GAILLARD-SEUX (2020).

118. KORCZAK 1922; RATCHEVA-STRATIEVA (2006); CZERNOW (2017). Royauté de l'enfant : J. Korsczak aurait fait défiler une dernière fois les enfants avec le drapeau du roi Mathias Ier en traversant le ghetto pour le dernier voyage. Je remercie chaleureusement K. Marciniak (ERC Our Mythical Childhood) de m'avoir fait découvrir J. Korczak à Varsovie.

119. Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, II, 14 (trad. R. Genaille, GF).

« jouer », *paizein*, que l'on pourrait rapprocher des courses de char des enfants dans les sanctuaires (figs 7-9). Le souhait d'Anaxagore pourrait aussi renvoyer à la puissance du jeu d'enfants-Aiôn, capable de remettre de l'ordre dans le chaos qu'engendre la mort en déployant une énergie ludique synonyme de leur vitalité inépuisable<sup>120</sup>.

## LISTE DES ILLUSTRATIONS

- Fig. 1. *Kyathos* attique, H. 14, 7 cm (vers 490 av. J.-C.). Bruxelles, Musées royaux d'Art et d'histoire R 2512. Photo du musée.
- Fig. 2. *Chous* attique, H. 17, 3 cm (vers 420 av. J.-C.). Malibu, The J. Paul Getty Museum 96.AE.28. Photo du musée.
- Fig. 3. Marbre, relief votif, H. 24 x 23, 5 cm (350-300 av. J.-C.). Athènes, Musée de l'Agora S 750. Photo courtesy Agora Museum.
- Fig. 4. Bronze, H. 14,2 cm (fin IV<sup>e</sup>-III<sup>e</sup> s. apr. J.-C.). Ioaninna, Musée archéologique 1410. Photo du musée.
- Fig. 5. *Chous* attique, H. 11,5 cm (vers 430-420 av. J.-C.). Athènes, Musée national 17282. Photo du musée.
- Fig. 6. *Chous* attique, H. 11, 5 cm (vers 430-420 av. J.-C.). Munich, State Collections of Antiquities and Glyptothek 8933. Photo Renate Kühling
- Fig. 7. *Chous* attique, H. 11 cm (vers 410 av. J.-C.). Munich, State Collections of Antiquities and Glyptothek NI 2464. Photo du musée.
- Fig. 8. Fragment de *chous* attique H. 6,5 cm (vers 430-420 av. J.-C.). Amsterdam, Allard Pierson Museum APM00326. Photo du musée.
- Fig. 9. *Chous* attique, H. 10,2 cm (vers 400 av. J.-C.). New York, Metropolitan Museum of Art, Rogers Fund 1921 21.88.80. Photo du musée.
- Fig. 10. *Chous* attique, H. 15,7 cm (vers 430-420 av. J.-C.). Athènes, Musée national 17286. Photo du musée.

---

120. Sur la capacité du *voûç* à agencer l'univers chez Anaxagore, THERME et MACÉ (2016).



Fig. 1

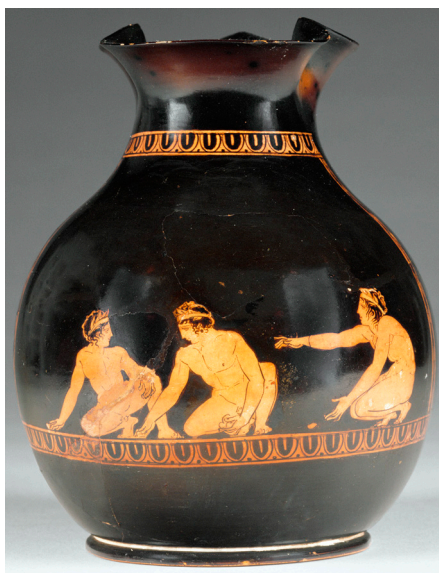


Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4





Fig. 5



Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8



Fig. 9



Fig. 10





# Bibliographie

## ABRÉVIATIONS

- BA            *Beazley Archive Pottery Database*, Oxford <[www.beazley.ox.ac.uk](http://www.beazley.ox.ac.uk)>.
- CALLISTO    Callisto. Base de données. *Iconography of Play and Games* <[elearning.unifr.ch/callisto/](http://elearning.unifr.ch/callisto/)>.
- Cbd            The Campbell Bonner Database <<http://classics.mfab.hu/talismans/>>.
- DELG        CHANTRAINE, P., *Dictionnaire étymologique de la langue grecque. Histoire des mots*, Paris (2009 [1968]).
- D.-K. (DK)    DIELS, H.A. et KRANZ, W. (éds), *Die Fragmente der Vorsokratiker, Griechisch und Deutsch*, Zürich/Dublin (2004-2005 [1951-1952]).
- LIMC        *Lexicon Iconographicum Mythologiae Classicae*, Zürich/München, 20 vols, 1981-2009.

ACETO, F. et LUCIOLI, F. (éds), *Giocare tra Medioevo ed età moderna. Modelli etici ed estetici per l'Europa*, Treviso/Roma (2019).

ADDEY, C., *Divination and Theurgy in Neoplatonism. Oracles of the Gods*, Burlington (2014).

AICHELE, A., *Philosophie als Spiel: Platon – Kant – Nietzsche*, Berlin (2000).

AITKEN, E.B. et MACLEAN, J.K.B., *Philostratus' Heroikos: Religion and Cultural Identity in the Third Century CE*, Atlanta (2004).

AMMAR, H., « Enfants et chariots à roulettes », in V. Dasen (éd.), *Ludique! Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1<sup>er</sup> décembre 2019*, Gent (2019), p. 36-37.

AMMAR, H., « Greek Children and their Wheel Carts on Attic Vases », in K. Rebay-Salisbury et D. Pany-Kucera (éds), *Ages and Abilities, Stages and Social Recognition: Childhood in Prehistoric Europe and beyond*, Oxford (2020), p. 208-220.

AMPÈRE, J.-J., « La poésie grecque en Grèce. II<sup>e</sup> partie », *Revue des Deux Mondes*, 8, N.S. 7, 1 (1844), p. 38-65.

ANGELUCCI, M., « Polemon's Contribution to the Periegetic Literature of the II Century B.C. », *Hormos. Ricerche di Storia antica*, N.S. 3 (2011), p. 326-341.

- ANNÉE, M., « Lire et ne pas lire Héraclite », in M.-L. Desclos et F. Fronterotta (éds), *La Sagesse « présocratique ». Communication des savoirs en Grèce archaïque : des lieux et des hommes*, Paris (2013), p. 89-115.
- ANNÉE, M., *Tyrtée et Kallinos. La diction des anciens chants parénétiques (édition, traduction et interprétation)*, Paris (2017).
- ANNÉE, M., *Alcméon de Croton. « Traité scientifique » en prose ou λόγος poético-médical? (Nouvelle édition traduite des fragments, accompagnée du texte et de la traduction des témoignages de l'édition Diels-Kranz)*, Paris (2019).
- ARAGIONE, G., « Guerre-éclair contre les hérétiques, guerre de position contre les philosophes : l'Elenchos et ses protagonistes », in G. Aragione et E. Norelli (éds), *Des évêques, des écoles et des hérétiques (Actes du colloque international sur la réfutation de toutes les hérésies, Genève, 13-14 juin 2008)*, Prahins (2011), p. 73-101.
- ARAGIONE, G. et NORELLI, E. (éds), *Des évêques, des écoles et des hérétiques (Actes du colloque international sur la Réfutation de toutes les hérésies, Genève, 13-14 juin 2008)*, Prahins (2011).
- ARCARI, L., « Il 'canto nuovo' di Cristo, tra Davide e Orfeo (Clem., *protr.* 1, 2-5 ; Eus., *I.C.* 14, 5) », in G. Luongo (éd.), *Amicorum munera, Studi in onore di Antonio V. Nazzaro*, Napoli (2016), p. 41-88.
- ARIETI, J.A., *Springs of Western Civilization: A Comparative Study of Hebrew and Classical Cultures*, Lanham (2017).
- ARNETTE, M.-L., « Deux jeux, un astre, les yeux : sur un plateau de *senet* biface inédit », *Bulletin de l'Institut français d'archéologie orientale*, 121 (sous presse).
- ARUZ, A., GRAFF, S.B. et RAKIC, Y. (éds), *Assyria to Iberia at the Dawn of the Classical Age*, New Haven/London (2014).
- ASHTON, R.H.J., « Astragaloi on Greek Coins of Asia Minor and Thrace », in V. Dasen et U. Schädler (dir.), *Dossier Jouer dans l'Antiquité. Identité et multiculturalité, Archimède. Archéologie et histoire ancienne*, 6 (2019), p. 113-126.
- AST, R., *Late Antique Greek Papyri in the Collection of the Friedrich-Schiller-Universität Jena*, Bonn (2010).
- ASTER, S.Z., *The Unbeatable Light, Melammu and its Biblical Parallels*, Münster (2012).
- ATHANASSIADI, P., *Mutations of Hellenism in Late Antiquity*, Farnham/Burlington (2015).
- AUSTIN, R.G., « Greek Board-Games », *Antiquity*, 14 (1940), p. 257-271.
- BABUT, D., « Héraclite critique des poètes et des savants », *L'Antiquité classique*, 45 (1976), p. 123-155.
- BABUT, D., « Stoïciens et Stoïcisme dans les *Dialogues Pythiques* de Plutarque », *Illinois Classical Studies*, 18 (1993), p. 203-227.
- BADER, F., *La Langue des dieux ou l'hermétisme des poètes indoeuropéens*, Pisa (1989).

- BAKEWELL, G., « Plato Plays Polis », in B. Caré, V. Dasen et U. Schädler (éds), *Back to the Game: Reframing Games and Play in Context. Proceedings of the XXI Board Game Studies Annual Colloquium (Athens, April 26-28, 2018) (ASAA Suppl.)*, Athens (sous presse).
- BAKKER, E.J., « Paragmatics: Speech and Text », in E.J. Bakker (éd.), *A Companion to the Ancient Greek Language*, Chichester/Malden (2010), p. 151-167.
- BAMMER, A., « Der Artemistempel von Ephesos – Intellekt und Macht », in E. Fantino *et al.* (éds), *Heraklit im Kontext*, Berlin/New York (2017), p. 49-81.
- BARBU, D., *Naissance de l'idolâtrie. Image, identité, religion*, Liège (2016).
- BARNES, J., *The Presocratic Philosophers*, London/Boston (1982 [1979]).
- BARNES, J., « Les penseurs préplatoniciens », in M. Canto Sperber (éd.), *Philosophie grecque*, Paris (1997), p. 3-88.
- BASSINO, P., *The Certamen Homeri et Hesiodi: A commentary*, Berlin/Boston (2018).
- BEARZOT, C., « Spazio politico e spazio della sovversione », in P. Angeli Bernardini (éd.), *La città greca: gli spazi condivisi (Atti del convegno del Centro Internazionale di Studi sulla Grecità Antica, Urbino, 26-27 settembre 2012 – Biblioteca di Quaderni urbinati di cultura classica, 10)*, Pisa (2014), p. 93-106.
- BEAUPÈRE, T., *Lucien, Philosophes à l'encan*, Paris (1967).
- BÉCARES, V., « Heráclito lloraba y Demócrito reía. Fortuna literaria y orígenes de un tópico antiguo », *Studia philologica Salmanticensia*, 5 (1980), p. 37-49.
- BEERDEN, K., *Worlds Full of Signs. Ancient Greek Divination in Context*, Leiden/Boston (2013).
- BELAYCHE, N., « Aiôn : vers une sublimation du temps », *Le Temps chrétien de la fin de l'Antiquité au Moyen Âge (III<sup>e</sup>-XIII<sup>e</sup> siècles)*, Paris (1984), p. 11-29.
- BELTRAMETTI, A., « Mimesi parodica e parodia della mimesi », in D. Lanza et O. Longo (éds), *Il meraviglioso e il verosimile. Tra Antichità e Medioevo*, Firenze (1989), p. 221-226.
- BELTRAMETTI, A., « La parodia letteraria », in G. Cambiano, L. Canfora et D. Lanza (éds), *Lo spazio letterario della Grecia antica*, Roma (1993), 1, 3, p. 275-302.
- BENVENISTE, É., *Le Vocabulaire des institutions indo-européennes*, I-II, Paris (1969).
- BENVENISTE, É., *Langues, cultures, religions. Choix d'articles réunis par Ch. Laplantine et G.-J. Pinault*, Limoges (2015).
- BENVENISTE, É., « Expression indo-européenne de l'“éternité” », *Bulletin de la société linguistique de Paris*, 38 (1937), p. 103-112 (= *Langues, cultures, religions. Choix d'articles réunis par Ch. Laplantine et G.-J. Pinault*, Limoges [2015], p. 87-95).
- BENVENISTE, É., « Le jeu comme structure », *Deucalion. Cahiers de philosophie*, 2 (1947), p. 161-167 (= *Langues, cultures, religions. Choix d'articles réunis par Ch. Laplantine et G.-J. Pinault*, Limoges [2015], p. 176-183).

- BERGAGAMI, M., « I “mirabilia” negli *Aenigmata Symposii* », in O. Bianchi, O. Thévenaz et Ph. Mudry (éds), *Mirabilia. Conceptions et représentations de l'extraordinaire dans le monde antique*, Bern (2004), p. 139-155.
- BERNABÉ, A., « La toile de Pénélope : a-t-il existé un mythe orphique sur Dionysos et les Titans ? », *Revue de l'histoire des religions*, 219, 4 (2002), p. 401-433.
- BERNABÉ, A., « Autour du mythe de Dionysos et les Titans. Quelques notes critiques », in D. Accorinti et P. Chuvin (éds), *Des Géants à Dionysos. Mélanges de mythologie et de poésie grecque offerts à Francis Vian*, Alessandria (2003), p. 25-39.
- BERNABÉ, A., *Poetae epici Graeci. Testimonia et fragmenta*, II, 2, *Orphicorum et Orphicis similia testimonia et fragmenta*, München/Leipzig (2005).
- BETTALLI, M., « La disciplina negli eserciti delle ‘poleis’ : il caso di Atene », in M. Sordi (éd.), *Guerra e diritto nel mondo greco e romano*, Milano (2002), p. 107-121.
- BETTINI, M., *Vertere. Un'antropologia della traduzione nella cultura antica*, Torino (2012).
- BEZZA, G., « Sulla tradizione del *thema mundi* », in A. Panaino et G. Pellegrini (éds), *Giovanni Schiaparelli: storico della astronomia e uomo di cultura*, Milano (1999), p. 169-185.
- BJÖRCK, G., « Heidnische und christliche Orakel mit fertigen Antworten », *Symbola Osloensia*, 19 (1939), p. 86-98.
- BLANCHOT, M., *L'Entretien infini*, Paris (1969).
- BLANCK, H. et PROIETTI, G., *La tomba dei rilievi di Cerveteri*, Roma (1986).
- BLOCH, R., *Les Prodiges dans l'Antiquité classique (Grèce, Etrurie et Rome)*, Paris (1963).
- BOBOU, B., « No Playing Allowed? Depictions of Children in Ancient Greek Sculpture », in G. Lillehammer (éd.), *Socialisation: Recent Research on Childhood and Children in the Past*, Stavanger (2010), p. 33-44.
- BOBOU, B., *Children in the Hellenistic World. Statues and Representation*, Oxford (2015).
- BOLLACK, J. et WISMAN, H., *Héraclite ou la séparation*, Paris (1972).
- BOMPAIRE, J., *Lucien. Œuvres*, IV, 26-29, Paris (2008).
- BONELLI, M., *Timée le Sophiste : Lexique platonicien*, Leiden/Boston (2007).
- BONIFAZI, A., « Communication in Pindar's Deictis Acts », *Arethusa*, 37, 3 (2004), p. 391-414.
- BONNER, C., « An Obscure Inscription on a Gold Tablet », *Hesperia*, 13 (1944), p. 30-35.
- BONNER, C., *Studies in Magical Amulets Chiefly Graeco-Egyptian*, Ann Arbor (1950).
- BONNET, C., « Les dieux en assemblée », in G. Pironti et C. Bonnet (éds), *Les Dieux d'Homère. Polythéisme et poésie en Grèce ancienne (Kernos Suppl. 31)*, Liège (2017), p. 87-112.
- BORECKÝ, B., *Survivals of Some Tribal Ideas in Classical Greek: The Use and the Meaning of agchanō, dateomai, and the Origin of ison echein, ison nemein, and Related Idioms*, Prague (1965).

- BORGEAUD, Ph., « D'une poupée au corps divin », in F. Elsig et al. (éds), *L'Image en question. Pour Jean Wirth*, Genève (2013), p. 296-300.
- BOUCHÉ-LECLERQ, A., *Histoire de la divination dans l'Antiquité*, I-II, Paris (1876).
- BOURDIN, J.-C. (éd.), *Diderot. Pensées philosophiques. Addition aux Pensées philosophiques*, Paris (2007).
- BOUTON-TOUBOULIC, I., « Jeux littéraires et performances poétiques dans les *Dialogues de Cassiciacum* d'Augustin », in V. Dasen et M. Vespa (dir.), *Dossier Bons ou mauvais jeux?*, *Pallas*, 114 (2020), p. 69-84.
- BOUVIER, D., « Morts de Priam et d'Astyanax : deux scènes interdites dans les poèmes homériques. Réflexions sur la tradition épique homérique et la circulation des images en Grèce antique », *Classica. Revista Brasileira de Estudos Classicos*, 13, 14 (2000-2001), p. 37-57.
- BOUVIER, D., *Le Sceptre et la Lyre. L'Iliade ou les héros de la mémoire*, Grenoble (2002a).
- BOUVIER, D., « Le pouvoir de Calypso : à propos d'une poétique odysseenne », in A. Hurst et F. Létoublon (éds), *La Mythologie et l'Odyssée. Hommage à Gabriel Germain*, Genève (2002b), p. 69-85.
- BOUVIER, D., « Traditions poétiques et identités intellectuelles entre Homère et les "Présocratiques" », in M.-L. Declos et F. Fronterotta (éds), *La Sagesse présocratique. Communications des savoirs en Grèce archaïque : des lieux et des hommes*, Paris (2013), p. 21-36.
- BOUVIER, D., « Et si Ulysse était un criminel de guerre? À une larme près! », in M. Christopoulos et A.M. Apostolopoulou (éds), *Crime and Punishment in Homeric and Archaic Epic*, Ithaca (2014), p. 189-210.
- BOUVIER, D., « Une partie de ballon dans l'Odyssée », in K. Reber (éd.), *Le Sport dans l'Antiquité*, Gollion (sous presse).
- BRASHEAR, W.M., « Βαλνχωωωχ = 3663-No Palindrome », *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik*, 78 (1989), p. 123-124.
- BRASHEAR, W.M., « The Greek Magical Papyri: An Introduction and Survey. Annotated Bibliography (1928-1994) », in W. Haase et H. Temporini (éds), *Aufstieg und Niedergang der Römischen Welt*, II, 18.5, Berlin/New York (1995), p. 3380-3684.
- BREITENSTEIN, N., *Catalogue of Terracottas*, København (1941).
- BREMMER, J.N., *The Early Greek Concept of the Soul*, Princeton (1983).
- BRÉMONDY, F., « Naïf examen de quelques paradoxes de Maurice Blanchot sur la littérature et la pensée », *Lignes*, 38 (2012), p. 235-251.
- BRIQUEL, D., *L'Origine lydienne des Étrusques. Histoire de la doctrine dans l'Antiquité*, Rome (1991).
- BROMMER, F., *Denkmälerlisten zur griechischen Heldensage*, II, Marburg (1974).

- BRULÉ, P., « Des osselets et des tambourins pour Artémis », *Clio. Histoire, femmes et sociétés*, 4 (1996), p. 11-32 [revu et augmenté in P. Brulé, *La Grèce d'à côté. Réel et imaginaire en miroir en Grèce antique*, Rennes (2007), p. 69-83].
- BUCHHOLZ, H.-G., « Brettspielende Helden », in S. Laser, *Sport und Spiel. Archaeologia Homerica*, III, partie T, Göttingen (1987), p. 126-184.
- BUCK, A., « Democritus ridens et Heraclitus flens », in H. Meier et H. Sckommodau (éds), *Wort und Text. Festschrift für F. Schalk*, Frankfurt (1963), p. 167-186.
- BURKHARDT, E., « Hebräische Losbuchhandschriften: Zur Typologie einer jüdischen Divinationsmethode », in K. Herrmann, M. Schlüter et G. Veltri (éds), *Jewish Studies between the Disciplines. Judaistik zwischen den Disziplinen. Papers in Honor of Peter Schäfer on the Occasion of his Sixtieth Birthday*, Leiden/Boston (2003), p. 95-148.
- BURR THOMPSON, D., « A Dove for Dione », in *Studies in Athenian Architecture, Sculpture and Topography: Presented to Homer A. Thompson (Hesperia Suppl. 20)*, Princeton (1982), p. 155-162.
- BURY, R. G., « The Theory of Education in Plato's *Laws* », *Revue des études grecques*, 50 (1937), p. 304-332.
- CALABI, F. et GASTALDI, S. (éds), *Immagini delle origini. La nascita della civiltà e della cultura nel pensiero antico*, Sankt Augustin (2012).
- CALABI, F., « L'agricoltura divina in Filone di Alessandria e in Numenio », *Études platoniciennes*, 13 (2017). URL : <http://journals.openedition.org/etudesplatoniciennes/1189>.
- CALLATAÏ (DE), G., *Annus Platonicus. A Study of World Cycles in Greek, Latin and Arabic Sources*, Louvain-La-Neuve (1996).
- CALLIPOLITIS-FEYTMANS, D., « Céramique de la petite nécropole de Vari, II », *Bulletin de correspondance hellénique*, 109 (1985), p. 31-47.
- CAMBE, M., « Prédication de Pierre », in F. Bovon et P. Geoltrain (éds), *Écrits apocryphes chrétiens*, I, Paris (1997), p. 3-22.
- CAPRA, A., « "Giocare alla città". Discorsi e pedine nella *Repubblica* », *Annali della Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università degli Studi di Milano*, 69, 1 (2016), p. 41-45.
- CARBONE, G., *Tablopie. Ricerche su gioco e letteratura nel mondo greco-romano*, Napoli (2005).
- CARÉ, B., « L'enfant aux osselets », in V. Dasen (éd.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1<sup>er</sup> décembre 2019*, Gent (2019), p. 92-93.
- CASEVITZ, M., « Mantis : le vrai sens », *Revue des études grecques*, 105 (1989), p. 1-18.
- CASEVITZ, M., « Les noms du jeu et du jouet en grec », in V. Dasen et T. Haziza (éds), *Dossier thématique Jeux et jouets, Kentron*, 34 (2018), p. 51-60.
- CASSIN, E., *La splendeur divine. Introduction à la mentalité mésopotamienne*, Paris (1968).

- CASTIGLIONE, M., « Pleasure Before Duty: Playing and Studying in the Cultic Context of Kharayeb », in V. Dasen et M. Vespa (dir.), *Dossier Bons ou mauvais jeux?*, Pallas, 114 (2020), p. 97-126.
- CATENACCI, C., « L'oracolo di Delfi e le tradizioni oracolari nella Grecia arcaica e classica », in M. Vetta (éd.), *La civiltà dei Greci: forme, luoghi, contesti*, Roma (2001), p. 131-184.
- CATONI, M.L., *Schemata. Comunicazione non verbale nella Grecia antica*, Pisa (2005).
- CAVIGNEAUX, A. et AL-RAWI, F.N.H., *Gilgamesh et la Mort, textes de Tell Haddad VI, avec un appendice sur les textes funéraires sumériens*, Leiden/Boston (2000a).
- CAVIGNEAUX, A. et AL-RAWI, F.N.H., « La fin de Gilgamesh, Enkidu et les Enfers d'après les manuscrits d'Ur et de Meturan (Textes de Tell Haddad VIII) », *Iraq*, 62 (2000b), p. 1-19.
- CHADWICK, H., *Early Christian Thought and the Classical Tradition. Studies in Justin, Clement and Origen*, Oxford (1966).
- CHANTRAINE, P., *La Formation des noms en grec ancien*, Paris (1979 [1933]).
- CHANTRAINE, P., *Grammaire homérique*, I, *Phonétique et Morphologie*; II, *Syntaxe*, Paris (1958-1963).
- CHANTRAINE, P., *Morphologie historique du grec ancien*, Paris (1991 [1961]).
- CHARLIER, P. et PRÊTRE C., *Maladies humaines, thérapies divines – Analyse épigraphique et paléopathologique de textes de guérison grecs*, Lille (2009).
- CHITWOOD, A., *Death by Philosophy*, Ann Arbor (2004).
- CIRESE, A., « Du jeu d'Ozieri au *numerus clausus* des Bienheureux de Dante. Essai d'une typologie idéologique », *L'Homme*, 35, 136 (1995), p. 95-112.
- CLINTON, K., *Eleusis, the Inscription on Stone. Documents on the Sanctuary of the Two Goddesses and Public Documents of the Deme*, II, *Commentary*, Athens (2008).
- COHEN, A. et RUTTER, J. (éds), *Constructions of Childhood in Ancient Greece and Italy* (*Hesperia* Suppl. 41), Princeton (1997).
- CONCHE, M., *Héraclite. Fragments*, Paris (1998<sup>4</sup> [1986]).
- CORDERO, N.-L., « La dinámica de la polis en Heráclito », *Cuadernos de Filosofía*, 17 (1977), p. 15-25.
- CORLESS, R., « Building on Eliade's Magnificent Failure », in B. Rennie (éd.), *Changing Religious Worlds: The Meaning and End of Mircea Eliade*, New York (2001), p. 3-10.
- COSENTINO, A., « La divinità dalla testa di gallo e gambe serpentine sulle gemme magico-gnostiche », in I. Baglioni (éd.), *Monstra. Costruzione e percezione delle entità ibride e mostruose nel Mediterraneo antico*, II, Roma (2013), p. 219-228.
- COSTANZA, S., « Libri, cultori e pratica della mantica. Per un bilancio della circolazione di idee e testi della divinazione in età comnena e paleologa », in A. Rigo, A. Babuin et M. Trizio (éds), *Vie per Bisanzio. VIII Congresso Nazionale AISB, Venezia, 25-28 novembre 2009*, Bari (2012), p. 771-784.



- COSTANZA, S., « Trattati metabizantini di psefomanzia sulla vita coniugale (*Athen.* EBE 1265, ff. 49v-51v; 61r e 1275, f. 49v; IBI 211, ff. 46r-48v) », *Rivista di Studi Bizantini Neoellenici*, 52 (2015), p. 347-381.
- COSTANZA, S., « Julius Pollux et les jeux », in V. Dasen (éd.), *Ludique! Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1<sup>er</sup> décembre 2019*, Gent (2019a), p. 22-24.
- COSTANZA, S., *Giulio Polluce, Onomasticon: excerpta de ludis. Materiali per la storia del gioco nel mondo greco-romano*, Alessandria (2019b).
- COSTANZA, S., « Le jeu de la *basilinda* et autres activités ludiques de harcèlement dans l'*Onomasticon* de Pollux », in V. Dasen et M. Vespa (dir.), *Dossier Bons ou mauvais jeux?*, *Pallas*, 114 (2020), p. 194-206.
- CÔTÉ, D., « La prophétie et les fondements de la sophistique », in M. Chassignet (éd.), *L'étiologie dans la pensée antique*, Turnhout (2009), p. 221-243.
- COULOUBARITSIS, L., « La notion d'*aion* chez Héraclite », in K. J. Boudoris (éd.), *Ionian Philosophy*, Athènes (1989), p. 104-113.
- COURCELLE, P., « L'oracle d'Apis et l'oracle du jardin de Milan (Augustin, Conf. VIII, 11, 29) », *Revue de l'histoire des religions*, 139 (1951), p. 216-231.
- CRÉPEAU, R. et LAUGRAND, F., « Introduction : Flux et fluides ontologiques : Repenser les notions de type *mana* / Ontological Flows and Fluids: Rethinking *Mana*-like Concept », *Social Compass* (2017), p. 1-15.
- CRONK, N., « Voltaire lecteur de Diderot : le dialogue manqué des notes marginales », *Revue Voltaire*, 3 (2003), p. 69-78.
- CZERNOW, A., « The King of Misrule », in C. Kelen et B. Sundmark (éds), *Child Autonomy and Child Governance in Children's Literature: Where Children Rule*, New York (2017), p. 134-149.
- D'ALESSIO, G.B., « Past Future and Present Past: Temporal Deixis in Greek Archaic Lyric », *Arethusa*, 37, 3 (2004), p. 267-294.
- D'ANGOUR, A., *The Greeks and the New. Novelty in Ancient Greek Imagination and Experience*, Cambridge (2011).
- D'ANGOUR, A., « Sense and Sensation in Music », in P. Destrée et P. Murray (éds), *A Companion to Ancient Aesthetics*, Malden (2015), p. 188-213.
- DAN, A., « Ancient Smyrna in Its Anatolian and Aegean Environment: The Foundation Stories /*Anadolu ve Ege ortamında antik Smyrna: kuruluş hikâyeleri* », in M. Espagne et al. (éds), *Izmir from Past to Present: Human and Cultural Interactions*, Izmir (2017), p. 189-220.
- DAN, A., et LEBRETON, S. (éds), *Études des fleuves d'Asie Mineure dans l'Antiquité*, I-II, Arras, (2018).
- DASEN, V., « Achille et Ajax : quand l'*agôn* s'allie à l'*alea* », *Revue du Mauss*, 46 (2015), p. 81-98.

- DASEN, V., « Jeux de l'amour et du hasard en Grèce ancienne », *Kernos*, 29 (2016), p. 73-100.
- DASEN, V., « Ganymède ou l'immortalité en jeu », *Kernos. Revue internationale et pluridisciplinaire de religion grecque antique*, 31 (2018a), p. 119-140.
- DASEN, V., « Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain », in V. Dasen et T. Haziza (éds), *Dossier thématique Jeux et jouets, Kentron*, 34 (2018b), p. 23-50.
- DASEN, V., « Hoops and Coming of Age in Greek and Roman Antiquity », in G. Brougère et al. (éds), *8<sup>th</sup> International Toy Research Association World Conference (ITRA), Toys and Material Culture. Hybridisation, Design and Consumption*, Paris (2019a), p. 1-21.
- DASEN, V. (éd.), *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1<sup>er</sup> décembre 2019*, Gent (2019b).
- DASEN, V., « Play with Fate », in A. Mastrocinque, J. E. Sanzo et M. Scapini (éds), *Ancient Magic: Then and Now*, Nordhausen (2020), p. 199-219.
- DASEN, V. et MATHIEU, N., « Geminia Agathè : *Dum uixi lusi* », in V. Dasen et M. Vespa (dir.), *Dossier Bons ou mauvais jeux ?*, *Pallas*, 114 (2020), p. 127-147.
- DE BOCK CANO, L., « βασιλεύω γ τυραννέω en Heródoto: un estudio de semántica estructural », *Actas del VIII Congreso Español de Estudios Clásicos (Madrid, 23 al 28 de septiembre de 1991)*, I, Madrid (1994), p. 57-64.
- DECONICK, A., « The Road for the Souls is Through the Planets: Mysteries of the Ophians Mapped », in A. DeConick, G. Shaw et J. D. Turner (éds), *Practicing Gnosis: Ritual, Magic, Theurgy and Liturgy in Nag Hammadi, Manichean and Other Ancient Literature: Essays in Honor of Birger A. Pearson*, Leiden/Boston (2013), p. 37-75.
- DE FRANCISCIS, A., *Il Museo Nazionale di Napoli*, Cava dei Tirreni (1963).
- DEGANI, E., *Aion da Omero ad Aristotele*, Firenze (1961).
- DE GROSSI MAZZORIN, J. et MINNITI, C., « Ancient Use of the Knuckle-bone For Rituals and Gaming Piece », *Anthropozoologica*, 48, 2 (2013), p. 371-380.
- DEICHGRÄBER, K., *Rhythmische Elemente im Logos des Heraklit*, Wiesbaden (1963).
- DELATTE, A., *Catalogus Codicum Astrologorum Graecorum*, X, *Codices Athenienses*, Bruxelles (1924).
- DELATTE, A., *Anecdota Atheniensi*, I, *Textes grecs relatifs à l'histoire des religions*, Liège/Paris (1927).
- DEL CORNO, D., « Mantica, magia, astrologia », in M. Vegetti (éd.), *Il sapere degli antichi*, Torino (1985), p. 279-294.
- DEMONT, P., « Lots héroïques : remarques sur le tirage au sort de l'Iliade aux Sept contre Thèbes », *Revue des études grecques*, 113 (2000), p. 299-325.
- DENIZOT, C., *Donner des ordres en grec ancien : étude linguistique des formes de l'injonction. Cahiers de l'ERAC 3 – Fonctionnements linguistiques*, Mont-Saint-Aignan (2011).

- DEPRUN, J., « Quand la nature lance les dés... ou préhistoire des “singes dactylographes” », in *Le jeu au XVIII<sup>e</sup> siècle*. Aix-en-Provence (1976), p. 49-60.
- DESCLOS, M.-L. et FRONTEROTTA, F. (dir.), *La Sagesse « présocratique ». Communication des savoirs en Grèce archaïque : des lieux et des hommes*, Paris (2013).
- DETIENNE, M., *Les Maîtres de vérité dans la Grèce archaïque*, Paris (1967).
- DETIENNE, M., *Dionysos mis à mort*, Paris (1977).
- DETIENNE, M. et VERNANT, J.-P., *Les Ruses de l'intelligence. La mètis des Grecs*, Paris (1974).
- DI BENEDETTO, V., *Euripide: teatro e società*, Torino (1971).
- DIELS, H.A. et KRANZ, W. (éds), *Die Fragmente der Vorsokratiker, Griechisch und Deutsch*, Zürich/Dublin (2004-2005 [1951-1952]).
- DI FILIPPO, L. « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication*, 25 (2014). URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9044>.
- DI GREGORIO, L., « L'Edipo di Euripide », *Cultura Classica e Cristiana*, 1 (1980), p. 49-94.
- DILCHER, R., *Studies in Heraclitus*, Hildesheim (1995).
- DILLON, J. M. et POLLEICHTNER, W., *Iamblichus. Letters*, Atlanta (2009).
- DINAN, A., « The Mystery of Play: Clement of Alexandria's Appropriation of Philo in the *Paedagogus* », *The Studia Philonica Annual*, 19 (2007), p. 59-80.
- DINGREMONT, F., « Les enjeux de la fluidité, retour sur l'intelligence homérique du mouvement », *Fabula / Les colloques, Penser le mouvement* (2015). URL : <https://www.fabula.org/colloques/document2557.php>.
- DORNSEIFF, F., *Das Alphabet in Mystik und Magie*, Leipzig/Berlin (1925).
- DOUTZARIS, P., « La rythmique dans la poésie et la musique des Grecs anciens », *Revue des études grecques*, 47 (1934), p. 297-345.
- DOVER, K.J., *The Evolution of Greek Prose Style*, Oxford (1997).
- DU BOUCHET, J., « Jouer en rêve chez Artémidore », in V. Dasen et M. Vespa (éds), *Play and Games in Classical Antiquity: Definition, Transmission, Reception/Jouer dans l'Antiquité classique : définition, transmission, réception*, Liège (sous presse).
- DU SABLON, V., *Le Système conceptuel de l'ordre du monde dans la pensée grecque à l'époque archaïque*, Louvain/Namur/Paris (2014).
- EDELSTEIN, E.J. et EDELSTEIN, L., *Asclepius. Collection and Interpretation of the Testimonies*, I-II, Baltimore (1945).
- EDMONDS, R., « Tearing apart the Zagreus Myth: A Few Disparaging Remarks on Orphism and Original Sin », *Classical Antiquity*, 18, 1 (1999), p. 35-73.
- EGETMEYER, M., « Chronique d'étymologie grecque, 2, s.v. παῖς », *Revue de philologie, de littérature et d'histoire anciennes*, 71, 1 (1997 [1998]), p. 1341.

- ELIADE, M., et HILDEGARD, K., « Kosmogonischen Mythen und magische Heilungen », *Paideuma : Mitteilungen zur Kulturkunde*, 6 (1956), p. 194-204.
- FALCETTO, R., *Il « Palamede » di Euripide. Edizione e commento dei frammenti*, Alessandria (2002).
- FANTINO, E. et al. (éds), *Heraklit im Kontext*, Berlin/New York (2017).
- FATTAL, M., « La figure d'Héraclite qui pleure chez Lucien de Samosate », in M. Guglielmo et G.F. Gianotti (éds), *Filosofia, storia, immaginario mitologico*, Alessandria (1997), p. 175-180.
- FAVREAU-LINDER, A.-M., « Palamède martyr de la *sophia* ? Ambiguïté et faillite du savoir », in H. Vial et A. de Cremoux (éds), *Figures tragiques du savoir. Les dangers de la connaissance dans les tragédies grecques et leur postérité*, Villeneuve d'Ascq (2015), p. 33-48.
- FÉNELON, *Ceuvres complètes*, édition établie par J. Le Brun, I-II, Paris (1983, 1997).
- FERRERI L., « Le citazioni di Teognide in Stobeo e il problema della formazione della Silloge teognidea », in G. Reydam-Schils (éd.), *Thinking Through Excerpts: Studies on Stobaeus*, Turnhout (2011), p. 267-338.
- FESTUGIÈRE, A.-J., *La Révélation d'Hermès Trismégiste*, IV, *Le dieu inconnu et la gnose*, Paris (1990 [1942, 1950<sup>2</sup>, 1981]).
- FESTUGIÈRE, A.-J., « Le sens philosophique du mot *aiôn*. À propos d'Aristote *De caelo* I. 9 », *La parola del passato*, 11 (1949), p. 172-189.
- FESTUGIÈRE, A.-J., « Le sens philosophique du mot *αἰών* », *Études de philosophie grecque*, Paris (1971), p. 254-272.
- FINK, E., *Das Spiel als Weltsymbol*, Stuttgart (1960) ; *Le Jeu comme symbole du monde*, trad. H. Hildenberg et A. Linderberg, Paris (1966) ; *Play as the Symbol of the World and Other Writings*, trad. I. A. Moore et C. Turner, Bloomington (2016).
- FINKELBERG, A., « The Cosmic Cycle, a Playing Child, and the Rules of the Game », in E. Hülsz Piccone (éd.), *Nuevos ensayos sobre Heráclito. Actas del Segundo Symposium Heracliteum*, México (2009), p. 315-336.
- FINKELBERG, A., *Heraclitus and Thales' Conceptual Scheme. A Historical Study*, Leiden/ Boston (2017).
- FLOWER, M.A., *The Seer in Ancient Greece*, Berkeley/Los Angeles/London (2008).
- FLÜGEL, G., *Die Loosbücher der Muhammadaner*, Leipzig (1860).
- FOLEY, J.M., *Homer's Traditional Art*, University Park (1999).
- FORENBAHER, S. et JONES, A., « The Nakovana Zodiac: Fragments of an Astrologer's Board from an Illyrian-Hellenistic Cave Sanctuary », *Journal for the History of Astronomy*, 42 (2011), p. 425-438.
- FORNARI, G. (éd.), *Eraclito: la luce dell'oscuro*, Bergamo (2012).
- FOSTER, B.R., *Before the Muses, An Anthology of Akkadian Literature*, Bethesda (2005<sup>3</sup>).

- FOUCAULT, *Les Mots et les Choses : une archéologie du savoir*, Paris (1966).
- FOUCHER, L., « Aion, le temps absolu », *Latomus*, 55, 1 (1996), p. 5-30.
- FOURNIER, H., *Les Verbes « dire » en grec ancien*, Paris (1946).
- FRÄNKEL, H., *Early Greek Philosophy and Poetry*, trad. M. Hadas et J. Willis, Oxford (1975 [1951]).
- FRANKFURTER, D., « The Magic of Writing and the Writing of Magic: The Power of the Word in Egyptian and Greek Tradition », *Helios*, 21 (1994), p. 189-221.
- FRANKFURTER, D., *Religion in Roman Egypt: Assimilation and Resistance*, Princeton (1998).
- FRANKFURTER, D. (éd.), *Guide to the Study of Ancient Magic*, Leiden (2019).
- FRANZ, M., « Heraklit und das Artemision. Die Erfindung eines neutralen Standpunkts in der Politik », in E. Fantino *et al.* (éds), *Heraklit im Kontext*, Berlin/New York (2017), p. 83-101.
- FREEDMAN, S.M., *If a City is Set on a Height: The Akkadian Omen Series Šumma ālu ina mēlê šakin*, I, Philadelphia (1998).
- FREEDMAN, S.M., *If a City Is Set on a Height: The Akkadian Omen Series Šumma ālu ina mēlê šakin*, III, Philadelphia (2017).
- FRONTEROTTA, F., « Citazione o frammento? Sulla tradizione indiretta dei filosofi preplatonici: il caso di Parmenide », in F.A. Meschini (éd.), *Le opere dei filosofi e degli scienziati. Filosofia e scienza tra testo, libro e biblioteche*, Firenze (2011), p. 61-76.
- FRONTEROTTA, F., « I fiumi, le acque, il divenire. Su Eraclito, fr. 12, 49A, 91 DK [40, 40c2, 40c3 Marcovich] », *Antiquorum Philosophia*, 6 (2012), p. 71-90.
- FRONTEROTTA, F., *Eraclito. Frammenti*, Milano (2013).
- GAAD, C. J., *Cuneiform Texts from Babylonian Tablets in the British Museum, Part XXXIX*, London (1926).
- GADAMER, H.-G., *The Beginning of Knowledge*, trad. R. Coltman, New York (2002 [1999]).
- GAILLARD-SEUX, P., « Jeux d'adultes et jeux d'enfants dans l'Histoire Auguste », in V. Dasen et M. Vespa (dir.), *Dossier Bons ou mauvais jeux?*, *Pallas*, 114 (2020), p. 207-230.
- GARCÍA MARTÍNEZ, M.A., « Astronomical Function of the 59-Hole Boards in the Lunar-Solar Synchronism », *Aula Orientalis*, 32, 2 (2014), p. 265-282.
- GARCÍA QUINTELA, M.V., *El rey melancólico. Antropología de los fragmentos de Heráclito*, Madrid (1992).
- GÄRTNER, H., « Palamedes », *Der Kleine Pauly*, 4 (1979), p. 418-419.
- GASTALDI S., « Educazione e consenso nelle Leggi di Platone », *Rivista di Storia della Filosofia*, 39, 3 (1984), p. 419-452.
- GEISSEN, A., « La politique monétaire des Antonins », in F. Duyrat et O. Picard (éds), *L'Exception égyptienne : production et échanges monétaires en Égypte hellénistique et romaine*, Le Caire (2005), p. 313-325.

- GEISSEN, A., « ΑΙΩΝ-AETERNITAS welche numismatischen Zeugnisse reflektieren die Vollendung der Sothis-Periode unter Antoninus Pius? », in H. Knuf, C. Leitz et D. Recklinghausen (éds), *Honi soit qui mal y pense. Studien zum pharaonischen, griechisch-römischen und spätantiken Ägypten zu Ehren von Heinz-Josef Thissen*, Leuven (2010), p. 211-217.
- GELL, A., *Art and Agency. An Anthropological Theory*, Oxford (1998).
- GEMELLI MARCIANO, M.L., « Le contexte culturel des Présocratiques : adversaires et destinataires », in A. Laks et C. Longuet (éds), *Qu'est-ce que la philosophie présocratique? What is Presocratic Philosophy?*, Lille (2002), p. 83-114.
- GEMELLI MARCIANO, M.L., « Lire du début : quelques observations sur les “incipit” des présocratiques », *Philosophie antique*, 7 (2007), p. 7-37.
- GEMELLI MARCIANO, M.L., « Images and Experience: At the Roots of Parmenide's *Aletheia* », *Ancient Philosophy*, 28 (2008), p. 21-48.
- GEMELLI MARCIANO, M.L., « A chi profetizza Eraclito di Efeso? Eraclito “specialista del sacro” fra Oriente e Occidente », in C. Riedweg (éd.), *Grecia Maggiore: intrecci culturali con l'Asia nel periodo arcaico / Graecia Maior: Kulturaustausch Mit Asien in der archaischen Epoche (Atti del simposio in occasione del 75. anniversario di Walter Burkert / Akten des Symposions aus Anlass des 75. Geburtstages von Walter Burkert. Istituto Svizzero di Roma 2. 2. 2006)*, Basel (2009), p. 99-122.
- GENTILI, B., « Die pragmatischen Aspekten der archaischen griechischen Dichtung », *Antike und Abendland*, 36 (1990), p. 1-17.
- GEORGE, A.R., *The Babylonian Gilgamesh Epic, Introduction, Critical Edition, and Cuneiform Texts*, Oxford (2003).
- GERHARD, E. (éd.), *Etruskische Spiegel*, V, Berlin (1897).
- GERNET, L., « La notion mythique de la valeur », *Journal de Psychologie*, 41 (1948), p. 415-462.
- GHEERBRANT, X., « Le rythme de la prose de Phérécyde de Syros. Mythographie en prose et poésie en hexamètre dactylique », *Mnemosyne*, 71 (2018), p. 1-17.
- GLADIGOW, B., *Sophia und Kosmos. Untersuchungen zur Frühgeschichte von σοφός und σοφία*, Hildesheim (1965).
- GLASSNER, J.-J., « Rites de passage en Mésopotamie : le rôle d'Inanna-Ištar », in A. Mouton et J. Patrier (éds), *Life, Death, and Coming of Age in Antiquity: Individual rites of Passage in the Ancient Near East and Adjacent Regions. Vivre, grandir et mourir dans l'Antiquité : rites de passage individuels au Proche-Orient Ancien et ses environs*, Leiden (2014), p. 507-520.
- GLASSNER, J.-J., *Le Devin historien en Mésopotamie*, Leiden/Boston (2019).
- GOYET, F., *Penser sans concepts : fonction de l'épopée guerrière*, Paris (2006).
- GRAHAM, D., « Heraclitus: Flux, Order, Knowledge », in D. Graham et P. Kurd (éds), *The Oxford Handbook of Presocratic Philosophy*, Oxford (2008), p. 169-188.



- GRAHAM, D., *The Texts of Early Greek Philosophy*, Cambridge (2010).
- GRAMMATICO AMARI, G., « El homologuein en los fragmentos de Heráclito », *Actas del VIII Congreso Español de Estudios Clásicos (Madrid, 23 al 28 de septiembre de 1991)*, I, Madrid (1994), p. 145-151.
- GRAND-CLÉMENT, A. et RENDU LOISEL, A.-C., « Splendeur divine, flamme efficace et éclats métalliques : regards croisés sur les usages de la lumière dans les rituels et la mise en scène du divin en Mésopotamie ancienne et en Grèce », in C. Beaufort et M. Lebrère (éds), *Ambivalences de la lumière*, Pau (2016), p. 251-266.
- GREAVES, A.M., *The Land of Ionia: Society and Economy in the Archaic Period*, Chichester/Malden (2010).
- GREENE, W. C., *Moirai: Fate, Good, and Evil in Greek Thought*, Cambridge (Mass.) (1944).
- GRIESBACH, J., « Pupa: spielend vom Mädchen zur Frau », in S. Moraw et A. Kieburg (éds), *Mädchen im Altertum / Girls in Antiquity*, Münster (2014), p. 253-274.
- GRITTI, E., « Il testo eracleo: Breve storia di una riscoperta », in G. Fornari (éd.), *Eracleo: la luce dell'oscuro*, Bergamo (2012), p. 267-288.
- GRONEBERG, B.R.M., *Lob der Istar : Gebet und Ritual an die altbabylonische Venusgöttin « Tanatti Ištar »* (Cuneiform Monographs, 8), Groningen (1997).
- GROSSARDT, P., *Einführung, Übersetzung und Kommentar zum Heroikos von Flavius Philostrat*, I-II, Basel (2006).
- GROTTANELLI, C., « Bambini e divinazione », in O. Nicoli (éd.), *Infanzie. Funzioni di un gruppo liminale dal mondo classico all'età moderna*, Firenze (1993), p. 23-72.
- GUÉNIOT, P., « Un jeu clef : la pesseia », *Revue de philosophie ancienne*, 18 (2000), p. 33-64.
- GUIDORIZZI, G., « Aspetti mitici del sorteggio », in F. Cordano et C. Grotanelli (éds), *Sorteggio pubblico e cleromanzia dall'antichità all'età moderna*, Milano (2001), p. 63-81.
- GUINAN, A., « The Perils of High Living: Divinatory Rhetoric in *Šumma ālu* », in H. Behrens, D. Loding et M.T. Roth (éds), *DUMU-E<sub>2</sub>-DUB-BA-A: Studies in Honor of Åke W. Sjöberg*, Philadelphia (1989), p. 227-235.
- GUNDEL, H.G., « Zodiakos », *Real Encyclopädie*, X, München (1972), p. 462-709.
- GUNDEL, H.G., *Zodiakos. Tierkreisbilder im Altertum. Kosmische Bezug und Jenseitsvorstellungen im antiken Alltagsleben*, Mainz (1992).
- GURY, F., « Aïôn juvénile et l'anneau zodiacal : l'apparition du motif », *Mélanges de l'École Française de Rome. Antiquité*, 96 (1984), p. 7-28.
- GURY, F., « La forge du destin. À propos d'une série de peintures pompéiennes du IV<sup>e</sup> style », *Mélanges de l'École Française de Rome, Antiquité*, 98, 2 (1986), p. 427-489.
- GURY, F., « La datation du disque de Brindisi », in Y. Le Bohec (éd.), *L'Afrique, la Gaule, la religion à l'époque romaine, Mélanges à la mémoire de Marcel Le Glay*, Bruxelles (1994), p. 485-500.



- GUTHRIE, W.K., *History of Greek Philosophy*, I, Cambridge (1962).
- HALL, E.T., *La Danse de la vie : temps culturel, temps vécu*, Paris (1984).
- HALLIDAY, W.R., *Greek Divination: A Study of its Methods and Principles*, Chicago (1967 [1913]).
- HALLIWELL, S., *Greek Laughter*, Cambridge (2008).
- HAMAYON, R., *Jouer. Une étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris (2012).
- HAMILTON, J.D.B., « The Church and the Language of Mystery. The First Four Centuries », *Ephemerides Theologicae Lovanienses*, 53, 4 (1977), p. 479-494.
- HARL, M., *La Bible d'Alexandrie. La Genèse*, Paris (1986).
- HARTWIG, P., « Joueurs d'osselets », *Mélanges d'archéologie et d'histoire*, 14 (1894), p. 275-284.
- HAUSMANN, U., *Griechische Weihreliefs*, Berlin (1960).
- HAWKINS, S., « Greek and the Languages of Asia Minor to the Classical Period », in E.J. Bakker (éd.), *A Companion to the Ancient Greek Language*, Chichester/Malden (2010), p. 213-227.
- HEFFRON, Y., « Inana/Ištar (goddess) », *Ancient Mesopotamian Gods and Goddesses* (2016).  
URL : <http://oracc.museum.upenn.edu/amgg/listofdeities/inanaitar/>.
- HEIDEGGER, M., *Early Greek Thinking*, trad. F.A. Capuzzi et D.F. Krell, London (1975 [1950-1954]).
- HEINE, R.E., « Hippolytus, Ps.-Hippolytus and the Early Canons », in F. Young, L. Ayres et A. Louth (éds), *The Cambridge History of Early Christian Literature*, Cambridge (2004), p. 142-151.
- HENNE, Ph., *Clément d'Alexandrie*, Paris (2016).
- HERRERO DE JÁUREGUI, M., « Le pluriel de dédain dans la réflexion religieuse des Pré-socratiques », *Revue de philosophie ancienne*, 23, 2 (2005), p. 55-74.
- HERRERO DE JÁUREGUI, M., *Orphism and Christianity in Late Antiquity*, Berlin/New York (2010).
- HERRERO DE JÁUREGUI, M., « Early Christian Attitudes towards Child Playing », in V. Dasen et M. Vespa (éds), *Play and Games in Classical Antiquity: Definition, Transmission, Reception/Jouer dans l'Antiquité classique : définition, transmission, réception*, Liège (sous presse).
- HERZOG, R., *Die Wunderheilungen von Epidauros, ein Beitrag zur Geschichte der Medizin und der Religion* (Philologus Suppl. 22.3), Leipzig (1931).
- HICKS, R.D., *Diogenes Laertius, Lives of Eminent Philosophers*, II, London/New York (1925).
- HOCART, A.M., *Kings and Councillors*, Chicago (1970 [1936]).

- HOLTEY, I., « Théorie de l'histoire et représentations du temps contradictoires : à propos d'une étude de Heinz Dieter Kittsteiner », *Trivium*, 9 (2011), p. 3-14.
- HOMAN, C., « The Play of Ethics in Eugen Fink », *The Journal of Speculative Philosophy*, 27, 3 (2013), p. 287-296.
- HOPFNER, Th., *Griechisch-ägyptischer Offenbarungszauber. Seine Methoden*, I-II, Amsterdam (1974 [1924]).
- HOPFNER, Th., « Mantike », *Real Encyclopädie*, 14, 1, Stuttgart (1928), col. 1258-1287.
- HUBERT, H. et MAUSS, M., *Sociologie et anthropologie*, Paris (1968 [1902-1903]), p. 3-141.
- HUIZINGA, J., *Homo ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, Haarlem (1938); *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*, Basel (1944); *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*, London (1949); *Homo Ludens – Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. C. Seresia, Paris (1951).
- HUSSEY, E., « Epistemology and Meaning in Heraclitus », in M. Schofield et M. Nussbaum (éds), *Language and Logos: Studies in Ancient Greek Philosophy*, Cambridge (1982), p. 33-61.
- HUSSEY, E., « Heraclitus », in A. Long (éd.), *Cambridge Companion to Early Greek Philosophy*, Cambridge (1999), p. 88-112.
- ILDEFONSE, F. (éd.), *Dialogues pythiques*, Paris (2006).
- JACKSON, H.M., « Love Makes the World Go Round. The Classical Greek Ancestry of the Youth with the Zodiacal Circle in Late Roman Art », in J.R. Hinnells (éd.), *Studies in Mithraism*, Roma (1994), p. 131-165.
- JACOBS, D.C. (éd.), *The Presocratics after Heidegger*, Albany (1999).
- JAILLARD, D., *Configurations d'Hermès. Une « théogonie hermaïque »*, Liège (2007).
- JANSSENS, L., « La datation néronienne de l'isopsépie », *Aegyptus*, 68 (1988), p. 103-115.
- JEANNIÈRE, A., *La Pensée d'Héraclite d'Ephèse et la vision présocratique*, Paris (1959).
- JEDRKIEWICZ, S., « Trois phrases nominales d'Héraclite », *Revue de philosophie ancienne*, 23 (2005), p. 7-20.
- JOHNSTON, S.I., « Defining the Dreadful: Remarks on the Greek Child-Killing Demon », in M. Meyer et P. Mirecki (éds), *Ancient Magic and Ritual Power*, Leiden/New York/Köln (1995), p. 361-387.
- JOHNSTON, S.I., « Charming Children: The Use of the Child in Ancient Divination », *Arethusa*, 34 (2001), p. 97-111.
- JOHNSTON, S. I., *Ancient Greek Divination*, Malden (Mass.)/Oxford, (2008).
- JONES, C.P., *Culture and Society in Lucian*, Cambridge (Mass.) (1986).
- JOUËT-PASTRÉ, E., « Jeu et éducation dans les Lois », *Cahiers du Centre Gustave-Glotz*, 11 (2000), p. 71-84.
- JOUËT-PASTRÉ, E., *Le Jeu et le sérieux dans les « Lois » de Platon*, Sankt Augustin (2006).

- JOURDAN, F., *Orphée et les chrétiens. La réception du mythe d'Orphée dans la littérature chrétienne grecque des cinq premiers siècles*, I, Paris (2010).
- JUNKER, K., *Pseudo-Homerica. Kunst und Epos im spätarchaischen Athen*, Berlin (2004).
- KAHLOS, M., *Vettius Agorius Praetextatus. A Senatorial Life in Between*, Roma (2002).
- KAHN, Ch., *The Art and Thought of Heraclitus: An Edition of the Fragments with Translation and Commentary*, Cambridge (Mass.) (1979).
- KAHN, Ch., « Writting Philosophy », in H. Yunis (éd.), *Written Texts and the Rise of Literate Culture in Ancient Greece*, Cambridge (2003), p. 139-161.
- KALLIPOLITIS, B., « Ανασκαφή τάφων Αναγυρούντος », *Archeologikon Deltion*, 18, 1 (1963), p. 115-132.
- KAMMERER, T.R., et METZLER, K.A., *Das babylonische Welterschöpfungsepos*, Münster (2012).
- KEIZER, H.M., « 'Eternity' Revisited. A Study of the Greek Word αἰών », *Philosophia Reformata*, 65 (2000), p. 53-71.
- KERÉNYI, K., « Anodos-Darstellung in Brindisi mit einem Zodiakus von 11 Zeichen », *Archiv für Religionswissenschaft*, 30 (1933), p. 271-307.
- KIDD, S., « Play in Aristotle », *Classical Philology*, 111 (2016), p. 353-371.
- KIDD, S., « *Pente Grammai* and the 'Holy Line' », *Board Game Studies Journal*, 11 (2017a), p. 83-99.
- KIDD, S., « Toys as Mimetic Objects. A Problem from Plato's *Laws* », *Aisthesis. Pratiche, linguaggi e saperi dell'estetico*, 10, 1 (2017b), p. 97-105.
- KIDD, S., *Play and Aesthetics in Ancient Greece*, Cambridge (2019).
- KIMMEL-CLAUZET, F., *Morts, tombeaux et cultes des poètes grecs : étude de la survie des grands poètes des époques archaïque et classique en Grèce ancienne*, Bordeaux (2013).
- KIRCHER, A., *Arithmologia sive de abditis numerorum mysteriis qua origo, antiquitas & fabrica numerorum exponitur*, Romae (1665).
- KIRK, G.S., « Heraclitus and Death in Battle (fr. 24D) », *The American Journal of Philology*, 70, 4 (1949), p. 384-393.
- KIRK, G.S., « The Riddle of the Lice », *Classical Quarterly*, 44 (1950), p. 149-167.
- KIRK, G.S., *Heraclitus. The Cosmic Fragments*, Cambridge (1954).
- KIRK, G.S., RAVEN, J. et SCHOFIELD, M., *The Presocratic Philosophers*, Cambridge (1983 [1957]).
- KLOTZ, S., « *Mousiké*, Harmonics and the Symmetrical Culture of Western Greece », in A. Bellia (éd.), *Musica, culti e riti nell' Occidente greco*, Pisa/Roma (2014), p. 219-233.
- KORCZAK, J., *Król Maciuś Pierwszy*, Varsovie (1922) (*Le roi Mathias Premier*, trad. E. Smierzchalska, Monaco (2017)).
- KOSSATZ-DEISSMANN, A., s.v. « Achilleus und Aias beim Brettspiel », *LIMC*, I, 1, Zürich/München (1981), p. 96-101 et I, 2, pl. 96-102.

- KOTANSKY, R., *Greek Magical Amulets. The Inscribed Gold, Silver, Copper and Bronze Lamellae. Part 1. Published Texts of Known Provenance*, Köln/Opladen (1994).
- KRELL, D.F., « Towards an Ontology of Play: Eugen Fink's Notion of Spiel », *Research in Phenomenology*, 2, 1 (1972), p. 63-93.
- KÜBLER, K., *Kerameikos VI 2 : Die Nekropole des späten 8. bis frühen 6. Jahrhunderts*, Berlin (1970).
- KUPREEVA, I., « Heraclide's On Soul (?) and its Ancient Readers », in W.W. Fortenbaugh et E. Pender (éds), *Heraclides of Pontus: Discussion*, London/New York (2009), p. 93-139.
- KURKE, L., *Coins, Bodies, Games, and Gold. The Politics of Meaning in Archaic Greece*, Princeton (1999a).
- KURKE, L., « Ancient Greek Board Games and How to Play Them », *Classical Philology*, 94 (1999b), p. 247-267.
- KURKE, L., « Pessoi: The Mediation of the Game Board », *Coins, Bodies, Games, and Gold. The Politics of Meaning in Archaic Greece*, Princeton (1999c), p. 254-274.
- LABARRIÈRE, J.-L., « L'homme Apolitique : Pesseia, Polis et Apolis – Politiques, I, 2, 1253a1-7 », in E. Bermon, V. Laurand et J. Terrel (dir.), *L'Excellence politique chez Aristote*, Leuven (2017), p. 51-82.
- LACAZE, G., « Les 'trois jeux virils du Naadam' », *Études mongoles et sibériennes*, 30/31, *Jeux rituels*, Paris (2000), p. 73-124.
- LAES, C., « Children and Bullying/Harassment in Greco-Roman Antiquity », *The Classical Journal*, 115, 1 (2019), p. 33-60.
- LAKS, A., « Soul, Sensation and Thought », in A. Long (éd.), *Cambridge Companion to Early Greek Philosophy*, Cambridge (1999), p. 250-270.
- LAKS, A., « Écriture, prose et les débuts de la philosophie grecque », *Methodos*, 1 (2001), p. 131-152.
- LAKS, A., « Du témoignage comme fragment », in A. Laks (éd.), *Histoire, doxographie, vérité. Études sur Aristote, Théophraste et la philosophie présocratique*, Louvain-La-Neuve (2007), p. 27-55.
- LAKS, A., MOST, G., *Les Débuts de la philosophie. Des premiers penseurs grecs à Socrate*, Paris (2016a).
- LAKS, A., MOST, G., *Early Greek Philosophy*, Cambridge (Mass.)/London, I-IX (2016b).
- LAMBERT, W.G., *Babylonian Creation Myths*, Winona Lake (2013).
- LAMBRELLIS, D., « The World as Play: Nietzsche and Heraclitus », in K.J. Boudoris (éd.), *Ionian Philosophy*, Athens (1989), p. 218-228.
- LAMEERE, W., *Aperçus de Paléographie homérique. À propos des papyrus de l'Iliade et de l'Odyssée des collections de Gand, de Bruxelles et de Louvain*, Paris/Bruxelles (1960).
- LAMER, H., s.v. « *Lusoria tabula* », *Real Encyclopädie*, 13, 2, Stuttgart (1927), p. 1900-2029.

- LAMPROS, Sp., Κατάλογος τῶν κωδίκων τῶν ἐν Ἀθήναις βιβλιοθηκῶν πλὴν τῆς Ἐθνικῆς. Β'. Κώδικες τῆς Ἱστορικῆς καὶ Ἐθνολογικῆς Ἑταιρείας, Νέος Ἑλληνομνήμων, IX, Athènes (1912).
- LANÉRÈS, N., *Les Formes de la phrase nominale en grec ancien : étude sur la langue de l'Iliade*, Paris (1994).
- LARIBI GLAUDEL, S., *Des enfants et des dieux. Les divinités et les rites de l'enfance dans le monde grec de l'époque archaïque à l'époque hellénistique*, Thèse de doctorat, Nancy (2019).
- LATHER, A., « The Sound of Music: The Semantics of Noise in Early Greek Hexameter », *Greek and Roman Musical Studies*, 5 (2017), p. 127-146.
- LAWTON, C.L., « Children in Classical Attic Votive Reliefs », in A. Cohen et J. Rutter (éds), *Constructions of Childhood in Ancient Greece and Italy (Hesperia Suppl. 41)*, Princeton (2007), p. 41-60.
- LEBEDEV, A.V., « The Metaphor of *liber naturae* and the Alphabet Analogy in Heraclitus' Logos-Fragments (with Some Remarks on Plato's "Dream Theory" and the Origin of the Concept of Elements) », in E. Fantino et al. (éds), *Heraklit im Kontext*, Berlin/New York (2017), p. 231-267.
- LE BOEUFFLE, A., *Astronomie, Astrologie, Lexique Latin*, Paris (1987).
- LE BOULLUEC, A., *La Notion d'hérésie dans la littérature grecque (I<sup>er</sup>-III<sup>e</sup> siècles)*, I, *De Justin à Irénée*, Paris (1985).
- LE BOULLUEC, A., *Alexandrie antique et chrétienne : Clément et Origène*, édition établie par C.G. Conticello, Paris (2012<sup>2</sup>).
- LE BRUN, J., « Jésus n'a jamais ri », *Homo Religiosus. Autour de Jean Delumeau*, Paris (1997), p. 431-437.
- LECOCQ, F., « L'empereur romain et le phénix », in S. Fabrizio-Costa (éd.), *Phénix : mythe(s) et signe(s)*, Bern (2001), p. 27-56.
- LECOCQ, F., « L'iconographie du phénix à Rome », *Schedae*, 1 (2009), p. 73-106.
- LE FEUVRE, C., «Ὁμερος δύσγνωστος. Réinterprétations de termes homériques en grec archaïque et classique», Genève (2015).
- LE GLAY, M., s.v. « Aion », *LIMC*, I, 1, Zürich/München (1981), p. 399-411.
- LE GOFF, J., « Le rire dans les règles monastiques du haut Moyen Âge. Culture, éducation et société », in M. Sot (éd.), *Haut Moyen Âge. Culture, éducation et société. Études offertes à Pierre Riché*, Nanterre (1990), p. 93-103.
- LEHMANN, A., *Aberglaube und Zauberei von der ältesten Zeiten an bis die Gegenwart*, Stuttgart (1898).
- LEHR, L., « Beschreibung und Bedeutung der zwölf Tierkreiszeichen auf den Grossbronzen von Alexandria unter der Regierung des Antoninus Pius », *Helvetische Münzenzeitung*, 6 (1971), p. 3-10.

- LEIBOVICH, E., « L'*aiôn* et le temps dans le fragment B 52 d'Héraclite », *Alter*, 2 (1994), p. 87-118.
- LEJEUNE, M., *Phonétique historique du mycénien et du grec ancien*, Paris (1987<sup>2</sup> [1972]).
- LE MEUR, N., « Images des enfants dans l'*Iliade* », *Revue des études grecques*, 122 (2009), p. 591-596.
- LESZL, W., *I primi atomisti. Raccolta dei testi che riguardano Leucippo e Democrito*, Firenze (2009).
- LEVANIOUK, O., « The Toys of Dionysos », *Harvard Studies in Classical Philology*, 103 (2007), p. 165-202.
- LEVI, D., « Aion », *Hesperia*, 13, (1944), p. 269-314.
- LEVINE, D., « Poetic Justice: Homer's Death in the Ancient Biographical Tradition », *Classical Journal*, 98 (2002), p. 141-160.
- LIDOV, J.B., « Alternating Rhythm in Archaic Greek Poetry », *Transactions of the American Philological Association*, 119 (1989), p. 63-85.
- LILJA, S., *On the Style of the Earliest Greek Prose*, Helsinki (1968).
- LILLA, S.R.C., *Clement of Alexandria. A Study of Christian Platonism and Gnosticism*, Oxford (1971).
- LINDEN, D., *Touch: The Science of Hand, Heart, and Mind*, New York (2015).
- LIZZI TESTA, R., *Senatori, popolo, papi. Il governo di Roma al tempo dei Valentiniani*, Bari (2004).
- LONG, A., *Stoic Studies*, Cambridge (1996).
- LOUGOVAYA, J., « Isopsephisms in P. Jena II 15A-B », *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik*, 176 (2011), p. 200-204.
- LUGARESI, L., « La natura 'drammatica' del mistero cristiano: una nota su Clemente di Alessandria », in A.M. Mazzanti (éd.), *Il mistero nella carne. Contributi su Mysterion e Sacramentum nei primi secoli cristiani*, Ravenna (2003), p. 29-45.
- LUKINOVICH, A. et STEINRÜCK, M., *Introduction à l'accentuation grecque ancienne*, Chêne-Bourg (2009).
- LUND, J. et RASMUSSEN, B.B., *Guides to the National Museum. The Collection of Near Eastern and Classical Antiquities. Greeks, Etruscans, Romans*, København (1995).
- MACÉ, A., « La Justice cosmique dans les *Lois* : Platon lecteur d'Homère et d'Anaxagore », in M. Crubellier, A. Jaulin et P. Pellegrin (dir.), *Philia/Dikè. Aspects du lien social et politique en Grèce ancienne*, Paris (2018), p. 277-296.
- MAFFEI, S., « "È facile la censura implacabile del riso". Linee della fortuna del *topos* di Eraclito che piange e Democrito che ride fino al XVIII secolo », in G. Fornari (éd.), *Eraclito: la luce dell'oscuro*, Bergamo (2012), p. 189-221.

- MAHIEU (DE), W., « La doctrine des athées au X<sup>e</sup> livre des *Lois* de Platon », *Revue belge de philologie et d'histoire*, 42 (1964), p. 16-47.
- MALLARMÉ, S., *Œuvres complètes*, édition présentée, établie et annotée par B. Marchal, I-II, Paris (1998, 2003).
- MALTOMINI, F., « P. Bon. 3 + 4: una nota codicologica », *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik*, 85 (1991), p. 239-243.
- MALTOMINI, F., « P. Lond. 121 (= PGM VII), 1-221: *Homeromanteion* », *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik*, 106 (1995), p. 107-122.
- MANETTI, G., *Theories of the Sign in Classical Antiquity*, trad. C. Richardson, Bloomington (1993 [1987]).
- MANSFELD, J., *Heresiography in Context. Hippolytus' Elenchos as a Source for Greek Philosophy*, Leiden/New York/Köln (1992).
- MANSOUR, K., *Poétismes et poétique d'Hérodote. Étude linguistique et philologique*, Thèse de doctorat, Paris-Sorbonne (2009).
- MANSUELLI, G.A., « Gli specchi figurati etruschi », *Studi Etruschi*, 19 (1945), p. 9-137.
- MANTERO, T., *Ricerche sull'Heroicus di Filostrato*, Genova (1966).
- MARCINIAK, K., « Du Rubicon à la chambre d'enfants : la réception de l'expression *Alea iacta est* dans la culture contemporaine des jeunes », in V. Dasen et M. Vespa (éds), *Play and Games in Classical Antiquity: Definition, Transmission, Reception/Jouer dans l'Antiquité classique : définition, transmission, réception*, Liège (sous presse).
- MARCOVICH, M., « A Reconstruction and Interpretation of the Philosophical System of Heraclitus the Obscure », *Ziva Antika*, 5 (1955), p. 20-28.
- MARCOVICH, M., *Eraclito. Frammenti*, Firenze (1978).
- MARCOVICH, M., *Heraclitus. Greek Text with a Short Commentary*, Merida (2001 [1967]).
- MARCOVICH, M., *Clementis Alexandrini, Paedagogus*, Leiden/Boston (2002).
- MARSH, H.G., « The Use of Μυστήριον in the Writing of Clement of Alexandria with Special Reference to his Sacramental Doctrine », *Journal of Theological Studies*, 37 (1936), p. 64-80.
- MASSA, F., « In forma di serpente: incesti, mostri e diavoli nella condanna cristiana dei culti dionisiaci », in V. Andò et N. Cusumano (éds), *Come bestie? Forme e paradossi della violenza tra mondo antico e disagio contemporaneo*, Caltanissetta/Roma (2010), p. 235-256.
- MASSA, F., *Tra la vigna e la croce. Dioniso nei discorsi letterari e figurativi cristiani (II-IV secolo)*, Stuttgart (2014).
- MASSA, F., « La notion de “mystères” au II<sup>e</sup> siècle de notre ère : regards païens et *Christian turn* », *Mètis*, N.S. 14 (2016), p. 109-132.
- MASSA, F., « Nommer et classer les religions aux II<sup>e</sup>-IV<sup>e</sup> siècles : la taxinomie “paganisme, judaïsme, christianisme” », *Revue de l'histoire des religions*, 234, 4 (2017), p. 689-715.



- MASSA, F., « Mystery Cults in Epiphanius's *Panarion*: Tracing the Link between Heresy, Philosophy, and Ritual », *Religion in the Roman Empire*, 4, 2 (2018), p. 352-375.
- MASSAR, N., « Jeux de pente grammai à Athènes », in V. Dasen (éd.), *Ludique! Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1<sup>er</sup> décembre 2019*, Gent (2019), p. 82-83.
- MATHIESEN, R., « Magic in Slavia Orthodoxa: The Written Tradition », in H. Maguire (éd.), *Byzantine Magic*, Washington (1995), p. 155-177.
- MAURIZIO, L., « *Technopaegnia* in Heraclitus and the Delphic Oracles: Shared Compositional Techniques », in J. Kwapisz, D. Petrain et M. Szymański (éds), *The Muse at Play: Riddles and Wordplay in Greek and Latin Poetry*, Berlin/Boston (2013), p. 100-120.
- MAY, R., (éd.), *Jouer dans l'Antiquité. Musée d'archéologie méditerranéenne, Centre de la vieille charité, 22 novembre 1991-16 février 1992*, Marseille (1991).
- MAYOR, J.B. et SWAINSON, J.H. (éds), *M. Tullii Ciceronis de natura deorum libri tres*, Cambridge (1883).
- MAZZANTINI, C. (éd.), *Eracrito, i frammenti e le testimonianze*, Torino (1945).
- MEERSON, M., « Secondhand Homer », in W.E. Klingshirn et A. Luijendijk, *My Lots are in Thy Hands: Sortilege and its Practitioners in Late Antiquity*, Leiden/Boston (2019), p. 138-153.
- MEERWALDT, J.D., « *De verborum quae vulgo dicuntur imitativa natura et origine* », *Mnemosyne*, 56, 2 (1928), p. 159-168.
- MÉHAT, A., *Étude sur les Stromates de Clément d'Alexandrie*, Paris (1966).
- MERLEAU-PONTY, M., *Phenomenology of Perception*, trad. C. Smith, London (1962 [1945]).
- MERLEAU-PONTY, M., *The Primacy of Perception*, trad. W. Cobb, Evanston (1964 [1946]).
- MERLEAU-PONTY, M., *Signs*, trad. R. McCleary, Evanston (1964 [1960]).
- MICHEL, S., *Die Magischen Gemmen im Britischen Museum*, London (2001).
- MICHEL, S., *Die magischen Gemmen. Zu Bildern und Zauberformeln auf geschnittenen Steinen der Antiken und Neuzeit*, Berlin (2004).
- MOMMSEN, H., « Zur Deutung der Exekias Amphora im Vatikan », in J. Christiansen et T. Melander (dir.), *Ancient Greek and Related Pottery, Proceedings of the 3<sup>rd</sup> Symposium, Copenhagen*, Copenhagen (1988), p. 446-454.
- MONACA, M., « Iatromagia: esempi dalle gemme magiche », in E. De Miro, G. Sfameni Gasparro et V. Calì (éds), *Il culto di Asclepio nell'area mediterranea*, Roma (2010), p. 253-263.
- MONBRUN, Ph., *Les Voix d'Apollon. L'arc, la lyre et les oracles*, Rennes (2007).
- MONELLA, P., *Procne e Filomela: dal mito al simbolo letterario*, Bologna (2005).
- MONTERO, S.H., *Diccionario de adivinos, magos y astrólogos de la Antigüedad*, Madrid (1997).

- MORESCHINI, C. et NORELLI, E., *Storia della letteratura cristiana antica greca e latina*, I, Brescia (1995).
- MORGAN, K., *Myth and Philosophy from the Presocratics to Plato*, Cambridge (2000).
- MORPURGO DAVIES, A., « Article and Demonstrative: A Note », *Glotta*, 46 (1968), p. 77-85.
- MOST, G., « The Poetics of Early Greek Philosophy », in A.A. Long (éd.), *The Cambridge Companion to Early Greek Philosophy*, Cambridge (1999), p. 332-362.
- MOST, G., « Heraclitus' Fragment B52 DK (on OF 242) », in M. Herrero de Jáuregui et al. (éds), *Tracing Orpheus: Studies of Orphic Fragments in Honour of Alberto Bernabé*, Berlin/Boston (2011), p. 105-111.
- MOURAVIEV, S.N., s.v. « Héraclite », in R. Goulet, *Dictionnaire des philosophes antiques*, III, Paris (2000), p. 573-617.
- MOURAVIEV, S.N., *Héraclite d'Éphèse. Les vestiges*, 3, *Les fragments du livre d'Héraclite. A. Le langage de l'obscur. Introduction à la poétique des fragments (Heraclitea III. Recensio)*, Sankt Augustin (2002).
- MOURAVIEV, S.N., *Héraclite d'Éphèse. Les vestiges*, 1, *La vie, la mort et le livre d'Héraclite (Heraclitea III. Recensio)*, Sankt Augustin (2003).
- MOURAVIEV, S.N., *Héraclite d'Éphèse. Les vestiges*, 3, *Les fragments du livre d'Héraclite. B. Les textes pertinents, I : Textes, traductions, appareils i-iii, (Heraclitea III. Recensio)*, Sankt Augustin (2006).
- MOURAVIEV, S.N. et FORNARI, G., « Sperare l'insperabile. Dialogo del traduttore con Serge Mouraviev », in G. Fornari (éd.), *Eraclito: la luce dell'oscuro*, Bergamo (2012), p. 5-7.
- MOURELATOS, A.P.D., *The Route of Parmenides: Revised and Expanded Edition with a New Introduction, Three Supplemental Essays, and an Essay by Gregory Vlastos*, Las Vegas (2008).
- MÜLLER-TRAGIN, C., *Le Jeu dans l'œuvre de Platon*, Saarbrücken (2018<sup>2</sup>).
- MURRAY, H.J.R., *A History of Chess*, Oxford (1913).
- NAEREBOUT, F.G. et BEERDEN, K., « "Gods Cannot Tell Lies": Riddling and Ancient Greek Divination », in J. Kwapisz, D. Petrain et M. Szymański (éds), *The Muse at Play: Riddles and Wordplay in Greek and Latin Poetry*, Berlin/Boston (2013), p. 121-147.
- NAGY, Á.M., « Le phénix et l'oiseau-bénu sur les gemmes magiques », in S. Fabrizio-Costa (éd.), *Phénix : mythe(s) et signe(s)*, Bern (2001), p. 57-84.
- NAGY, Á.M., « Figuring out the Anguipede: Magical Gems and their Relation to Judaism », *Journal of Roman Archaeology*, 15 (2002), p. 159-172.
- NAGY, Á.M., « Étude sur la transmission du savoir magique. L'histoire post-antique du schéma anguipède (v<sup>e</sup>-xvii<sup>e</sup> siècle) », in V. Dasen et J.-M. Spieser (éds), *Les Savoirs magiques et leur transmission de l'Antiquité à la Renaissance*, Firenze (2014), p. 131-155.

- NAGY, Á.M., « Figuring out the Anguipede-bis. A Statistical Overview », in K. Endreffy, A.M. Nagy et J. Spier (éds), *Magical Gems in their Context*, Roma (2019), p. 179-217.
- NAGY, G., *Plato's Rhapsody and Homer's Music: The Poetics of the Panathenaic Festival in Classical Athens*, Washington (2002).
- NÉVÉROV, O.Y., « Gemmes, bagues et amulettes magiques du Sud de l'URSS », in M.B. de Boer et T.A. Edrige (éds), *Hommages à M.J. Verrmaseren*, II, Leiden (1978), p. 833-848.
- NIEBUHR TOD, M., *Ancient Greek Numerical Systems*, Chicago (1979).
- NIETZSCHE, F., *Jenseits von Gut und Böse*, Leipzig (1886).
- NIETZSCHE, F., *Philosophy in the Tragic Age of the Greeks*, trad. M. Cohen, Washington D.C. (1962 [1873]).
- NIETZSCHE, F., *PrePlatonic Philosophers*, trad. G. Whitlock, Chicago (2006 [1872]).
- NIKOLAOU, I., « Table à jeu de Dhekeleia (Chypre) », *Bulletin de correspondance hellénique*, 89 (1965), p. 122-127.
- NOCK, D.A., « A Vision of Mandulis Aion », *The Harvard Theological Review*, 27, 1 (1934), p. 53-104.
- NUSSBAUM, M., « Ψυχή in Heraclitus », *Phronesis*, 17, 1 (1972), p. 1-16 et p. 153-170.
- OLIVIER DE SARDAN, J.-P., « Émique », *L'Homme*, 147 (1998), p. 151-166.
- ONIAN, R.B., *Les Origines de la pensée européenne*, trad. B. Cassin, A. Debru et M. Narcy, Paris (1999 [1951]).
- OPPENHEIM, A. L., *The Interpretation of Dreams in the Ancient Near East: With a Translation of an Assyrian Dream-Book*, Philadelphia (1956).
- OSBORN, E., *Clement of Alexandria*, Oxford (2005).
- OSBORNE, C., *Rethinking Early Greek Philosophy: Hippolytus of Rome and the Presocratics*, London (1987).
- OSBORNE, C., « Heraclitus and the Rites of Established Religion », in A.B. Lloyd (éd.), *What is a God? Studies in the Nature of Greek Divinity*, London (1997), p. 35-42.
- PACHE, C.O., *Baby and Child Heroes in Ancient Greece*, Urbana/Chicago (2004).
- PACHOUMI, E., *The Concepts of the Divine in the Greek Magical Papyri*, Tübingen (2017).
- PACI, E., « La concezione mitologico-filosofica del logos in Eraclito », *ACME*, 2, 1-2 (1949), p. 176-201.
- PALUMBO STRACCA, B.M., « La voce dell'usignolo, il suono dell'aulo: Aristoph. Av. 209-222 (e alcuni passi tragici) », *Rivista di cultura classica e medioevale*, 46, 2 (2004), p. 207-218.
- PATILLON, M., *Corpus Rhetoricum, IV, Prolégomènes au De Ideis – Hermogène, Les catégories stylistiques du discours (De Ideis) – Synopse des exposés sur les Ideai*, Paris (2012).

- PEASE, A.S. (éd.), *Tulli Ciceronis de divinatione, liber primus*, Urbana (1920).
- PEASE, A.S. (éd.), *Tulli Ciceronis de natura deorum*, Cambridge (1955).
- PEDICINI, L. [Archivio Fotografico Pedicini] (éd.), *Le collezioni del Museo Nazionale di Napoli*, Roma (1986).
- PELED, I., *Masculinities and Third Gender: The Origins and Nature of an Institutionalized Gender Otherness in the Ancient Near East*, Münster (2016).
- PERADOTTO, J., « Cleonomancy in the Oresteia », *American Journal of Philology*, 90 (1969), p. 1-21.
- PERCEAU, S., *La Parole vive : communiquer en catalogue dans l'époque homérique*, Louvain (2002).
- PERDRIZET, P., « Isopséphie », *Revue des Études Grecques*, 17 (1904), p. 350-360.
- PÉREZ-JEAN, B., « Rire, parodie et philosophie chez Lucien de Samosate », *RursuSpicae*, 1 (2018). URL : <http://journals.openedition.org/rursuspicae/307>.
- PERPILLOU, J.-L., *Les Substantifs grecs en -εύς*, Paris (1973).
- PERPILLOU, J.-L., *Recherches lexicales en grec ancien. Étymologie, analogie, représentations*, Louvain/Paris (1996).
- PERRIN, M.-Y., *Civitas confusionis. De la participation des fidèles aux controverses doctrinales dans l'Antiquité tardive (début du III<sup>e</sup> siècle – c. 430)*, Paris (2017).
- PERRU, O., « Science naturelle et existence de Dieu chez Fénelon. Ouvrir le temps de l'apologétique », *Revue des sciences philosophiques et théologiques*, 95, 4 (2011), p. 813-833.
- PICCIONE, P.A., *The Historical Development of the Game of Senet and its Significance for Egyptian Religion*, PhD Thesis, Chicago (1990).
- PICCIONE, P.A., « The Egyptian Game of Senet and the Migration of the Soul », in I. Finkel (éd.), *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium, with Additional Contributions*, London (2007), p. 54-63.
- PIEPER, M., « Ein Text über das ägyptische Brettspiel », *Zeitschrift für ägyptische Sprache und Altertumskunde*, 66 (1931), p. 16-33.
- PIERRON, A., *Histoire de la littérature grecque*, Paris (1850).
- PISANO, C., *Hermes, lo scettro, l'ariete. Configurazioni mitiche della regalità nella Grecia antica*, Napoli (2014).
- PISANO, C., « Il mántis all'ascolto degli dèi », in I. Baglioni (éd.), *Ascoltare gli Dèi / Divos Audire. Costruzione e percezione della dimensione sonora nelle religioni del Mediterraneo antico*, II, Roma (2015), p. 63-69.
- POPLIN, F., « L'homme et l'animal dans le bûcher de Patrocle (Iliade, XXIII) », *Anthropozoologica*, 21 (1995), p. 253-265.
- PORRO, P., *Forme e modelli di durata nel pensiero medievale. L'aevum, il tempo discreto e la categoria « quando »*, Leuven (1996).

- POUILLOUX, J., *Philon d'Alexandrie, De plantatione*, Paris (1963).
- POURKIER, A., *L'Hérésiologie chez Épiphane de Salamine*, Paris (1992).
- POZNANSKI, L., « La polémologie pragmatique de Polybe », *Journal des Savants*, 1 (1994), p. 19-74.
- PRADEAU, J.-F., *Héraclite. Fragments. Citations et témoignages*, Paris (2002).
- PRADEAU J.-F., « Héraclite », in L. Brisson, A. Macé et A.-L. Therme (éds), *Lire les présocratiques*, Paris (2012), p. 117-128.
- PRÉAUX, J.-G., « Saturne à l'ouoroboros », *Hommages à Waldemar Deonna*, Bruxelles (1957), p. 394-410.
- PRIOUX, É., « Parodie, humour et subversion dans les images inspirées de la vie et de l'œuvre d'Homère », *Homère revisité. Parodie et humour dans les réécritures homériques*, Besançon (2011), p. 159-177.
- PRISKIN, G., « The Dendera Zodiacs as Narratives of the Myth of Osiris, Isis, and the Child Horus », *Égypte Nilotique et Méditerranéenne*, 8 (2015), p. 133-185.
- PRITCHETT, W.K., « Gaming Tables and I.G. I<sup>2</sup>, 324 », *Hesperia*, 34 (1965), p. 131-147.
- PRITCHETT, W.K., « 'Five Lines' and IG I<sup>2</sup> 324 », *California Studies in Classical Antiquity*, 1 (1968), p. 187-215.
- PRITCHETT, W.K., *The Greek State at War*, II-III, Berkeley/Los Angeles/London (1974, 1979).
- PUCCI, P., *Enigma, segreto, oracolo*, Pisa (1996).
- PUCCI, P., *The Iliad: The Poem of Zeus*, Berlin/Boston (2018).
- PUDILL, R., *Hadrian: Münzen als Zeugnisse einer glanzvollen Epoche Roms*, Speyer (2008).
- PUJIULA, M., *Körper und christliche Lebensweise: Clemens von Alexandria und sein Paidagogos*, Berlin/New York (2006).
- QUET, M.-H., *La Mosaïque cosmologique de Mérida. Propositions de lecture*, Paris (1981).
- QUET, M.-H., « La mosaïque dite d'Aïôn de Shahba-Philippopolis, Philippe l'Arabe et la conception hellène de l'ordre du Monde, en Arabie, à l'aube du christianisme », *Cahiers du Centre Gustave Glotz*, 10 (1999), p. 269-330.
- QUET, M.-H., « L'aureus au zodiaque d'Hadrien, première image de l'éternité cyclique dans l'idéologie et l'imaginaire temporel romains », *Revue numismatique*, 160 (2004), p. 119-154.
- RAAFLAUB, K.A., « Shared Responsibility for the Common Good: Heraclitus, Early Philosophy, and Political Thought », in E. Fantino *et al.* (éds), *Heraklit im Kontext*, Berlin/New York (2017), p. 103-128.
- RAPP, C., « His Dearest Enemy. Heraclitus in the Aristotelian Œuvre », in E. Fantino *et al.* (éds), *Heraklit im Kontext*, Berlin/New York (2017), p. 415-438.

- RASHED, M., « Démocrite-Platon-Aristote, une histoire de mots. À propos de *De generatione et corruptione* 315a26-b15 », *Les Études Classiques*, 62 (1994), p. 177-186.
- RASHED, M., « De qui la clepsydre est-elle le nom ? Une interprétation du fragment 100 d'Empédocle », *Revue des études grecques*, 121 (2008), p. 443-468.
- RATCHEVA-STRATIEVA, L., « Earth Hanging in Infinity: Janusz Korczak's King Matt the First », in S.L. Beckett et M. Nikolajeva (éds), *Beyond Babar: The European Tradition in Children's Literature*, Lanham (2006), p. 1-20.
- REBILLARD, É., *Les Chrétiens de l'Antiquité tardive et leurs identités multiples. Afrique du Nord, 200-450 après J.-C.*, Paris (2014).
- REDFIELD, J.M., *The Locrian Maidens: Love and Death in Greek Italy*, Princeton/Oxford (2003).
- REICHE, H.A.T., « Heraclide's Three Soul-Gates: Plato Revised », *Transactions of the American Philological Association*, 123 (1993), p. 161-180.
- RENFREW, C., MORLEY, I. et BOYD, M. (éds), *Ritual, Play and Belief, in Evolution and Early Human Societies*, Cambridge (2018).
- RIEDWEG, Ch., *Mysterienterminologie bei Platon, Philon und Klemens von Alexandrien*, Berlin/New York (1987).
- RIESS, E., s.v. « Omen », *Real Encyclopädie*, 18, 1, Stuttgart (1939), col. 350-378.
- RIZZI, M., *Ideologia e retorica negli 'exordia' apologetici. Il problema dell'«altro»*, Milano (1993).
- ROBINSON, T.M., *Heraclitus Fragments. A Text and Translation with a Commentary*, Toronto (1987).
- ROESSLI, J.-M., « Convergence et divergence dans l'interprétation du mythe d'Orphée. De Clément d'Alexandrie à Eusèbe de Césarée », *Revue de l'histoire des religions*, 219, 4 (2002), p. 503-513.
- ROMEO, L., « Heraclitus and the Foundation of Semiotics », *Versus*, 15 (1976), p. 73-90.
- ROSSET, C., « Cicéron », in C. Rosset (éd.), *L'Anti-nature. Éléments pour une philosophie tragique*, Paris (2011), p. 243-265.
- ROSSETTI, L., « Polymathia e unità del sapere in Eraclito: alle origini di una anomalia », in E. Hülsz Piccone (éd.), *Nuevos ensayos sobre Heráclito. Actas del Segundo Symposium Heracliteum*, México (2009), p. 337-360.
- ROSSI, L., « Αἰών, Eraclito B 52 D.-K. », *Annali dell'Istituto di filosofia di Firenze*, 4 (1982), p. 1-42.
- ROUSSEAU, J.-J., *Œuvres complètes*, édition publiée sous la direction de B. Gagnebin et M. Raymond, IV, Paris (1969).
- ROY, P.C., *The Mahabharata*, Calcutta (1927-1932).
- RUDHARDT, J., « Rires et sourires divins. Essai sur la sensibilité religieuse des Grecs et des premiers chrétiens », *Revue de théologie et de philosophie*, 124, 4 (1992), p. 389-405.

- RUIJGH, C. J., « Μακρὰ τελεία et μακρὰ ἄλογος (Denys d'Halicarnasse, *De la composition des mots*, chap. 17 et 20). Le prolongement de la durée d'une syllabe finale dans le rythme du mot grec », *Mnemosyne*, 40 (1987), p. 313-352.
- RUNIA, D.T., *Philo in Early Christian Literature: A Survey*, Assen (1993).
- SABETAI, V., « Marker Vase or Burnt Offering? The Clay Loutrophoros in Context », in A. Tsingarida (éd.), *Shapes and Uses of Greek Vases (7<sup>th</sup>-4<sup>th</sup> centuries B.C.)*, Bruxelles (2009), p. 291-306.
- SABETAI, V., « A Boeotian Die in Context: Gaming Pieces, Jewellery, Seals, Spindle Whorls and Bird Bowls in a Female Burial of Status », in B. Caré, V. Dasen et U. Schädler (éds), *Back to the Game: Reframing Games and Play in Context. Proceedings of the XXI Board Game Studies Annual Colloquium (Athens, April 26-28, 2018) (ASAA Suppl.)*, (sous presse a).
- SABETAI, V., « Playing at the Festival: Aiora, a Swing Ritual », in V. Dasen et M. Vespa (dir.), *Play and Games in Classical Antiquity: Definition, Transmission, Reception/Jouer dans l'Antiquité classique : définition, transmission, réception*, Liège (sous presse b).
- SAMMONS, B., « The Quarrel of Agamemnon & Menelaus », *Mnemosyne*, 67 (2017), p. 1-27.
- SASSI, M.M., *Gli inizi della filosofia: in Grecia*, Torino (2009).
- SAUDELLI, L., « Ippolito romano e la Refutatio di Eraclito », *Isonomia – Rivista in linea dell'Istituto di filosofia "Arturo Massolo" dell'Università "Carlo Bo" di Urbino* (2004), p. 1-33.
- SAUDELLI, L., « Les fragments d'Héraclite et leur signification dans le corpus Philonicum : le cas du fr. 60 D.-K. », in B. Decharneux et S. Inowlocki (éds), *Philon d'Alexandrie, un penseur à l'intersection des cultures gréco-romaine, orientale, juive et chrétienne (Actes du colloque international organisé par le Centre interdisciplinaire d'étude des religions et de la laïcité de l'Université libre de Bruxelles, 26-28 juin 2007)*, Turnhout (2011), p. 265-280.
- SAUNDERS, T.J., *Plato's Penal Code: Tradition, Controversy and Reform in Greek Penology*, Oxford (1991).
- SAWYER, J.F.A., *Sacred Languages and Sacred Texts*, London/New York (1999).
- ŠĆEPANOVIĆ, S., *Αἰών and χρόνος. Their Semantic Development in the Greek Poets and Philosophers down to 400 BC*, PhD Thesis, Oxford (2012).
- ŠĆEPANOVIĆ, S., « Heraclitus' Fragment B 52 DK Reexamined », *Rhizomata*, 3 (2015), p. 26-46.
- SCHÄDLER, U., « *Latrunculi* – Ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer », in G.G. Bauer (éd.), *Homo Ludens. Der spielende Mensch, IV, Brettspiele*, Salzburg (1994), p. 447-467.
- SCHÄDLER, U., « XII Scripta, Alea, Tabula – New Evidence for the Roman History of Backgammon », in A.J. De Voogt (éd.), *New Approaches to Board Games Research*, Leiden (1995), p. 73-98.



- SCHÄDLER, U., « Spielen mit Astragalen », *Archäologischer Anzeiger* (1996), p. 61-73.
- SCHÄDLER, U., « Sphären-, „Schach“. Studien zum sog. „Astronomischen Schachspiel“ bei al-Masudi, al-Amoli und Alfonso X », *Zeitschrift für Geschichte der Arabisch-Islamischen Wissenschaften*, 13 (2000), p. 205-244.
- SCHÄDLER, U., « The Talmud, Firdausi, and the Greek Game ‘City’ », in J. Retschitzki et R. Haddad-Zubel (éds), *Step by Step. Proceedings of the 4<sup>th</sup> Colloquium Board Games in Academia*, Fribourg (2002), p. 91-102.
- SCHÄDLER, U., « Pente grammai – The Ancient Greek Board Game Five Lines », in J.-N. Silva (éd.), *Proceedings of the Board Game Studies Colloquium XI, April 23-26 2008*, Lisboa (2009a), p. 173-196.
- SCHÄDLER, U., « Ajax et Achille jouant à un jeu de table », in A. Buffels (éd.), *L’Art du jeu. 75 ans de loterie nationale*, Gand (2009b), p. 64-65.
- SCHÄDLER, U., « Le jeu des cinq lignes : Ajax et Achille », in V. Dasen et U. Schädler (éds), *Jeux et jouets gréco-romains*, *Archéothéma*, 31 (2013a), p. 50.
- SCHÄDLER, U., « À quoi joue-t-on ? Les osselets », in V. Dasen et U. Schädler (éds), *Jeux et jouets gréco-romains*, *Archéothéma*, 31 (2013b), p. 62-63.
- SCHÄDLER, U., « Les jeux de pions », in V. Dasen et U. Schädler (éds), *Jeux et jouets gréco-romains*, *Archéothéma*, 31 (2013c), p. 64-65.
- SCHÄDLER, U., « Reconstituer les jeux antiques : méthodes et limites », in V. Dasen (éd.), *Ludique ! Jouer dans l’Antiquité, Catalogue de l’exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1<sup>er</sup> décembre 2019*, Gent (2019a), p. 20-22.
- SCHÄDLER, U., « Une table de jeu en terre cuite au Musée Suisse du Jeu », in V. Dasen (éd.), *Ludique ! Jouer dans l’Antiquité, Catalogue de l’exposition, Lyon, Lugdunum, Musée et théâtres romains, 20 juin-1<sup>er</sup> décembre 2019*, Gent (2019b), p. 98-99.
- SCHÄRLIG, A., *Compter avec des cailloux. Le calcul élémentaire sur l’abaque chez les anciens Grecs*, Lausanne (2001).
- SCHLAPBACH, K., « The logoi of Philosophers in Lucian of Samosata », *Classical Antiquity*, 29, 2 (2010), p. 250-277.
- SCHRÖDER, S. (éd.), *Plutarchs Schrift „De Pythiae oraculis“. Text, Einleitung und Kommentar*, Stuttgart (1990).
- SCHWENDNER, G., « Under Homer’s Spell. Bilingualism, Oracular Magic, and the Michigan Excavation at Dimê », in L. Ciraolo et J. Seidel (éds), *Magic and Divination in the Ancient World*, Leiden (2002), p. 107-118.
- SIDER, D., « Heraclitus’ Ethics », in D. Sider et D. Obbink (éds), *Doctrine and Doxography: Studies on Heraclitus and Pythagoras*, Berlin/Boston (2013), p. 321-334.
- SIMONETTI, M., « Aggiornamento su Ippolito », *Nuove ricerche su Ippolito*, Roma (1989), p. 75-130.
- SIMONETTI, M., *Studi sulla cristologia del II e III secolo*, Roma (1993).

- SIMONETTI, M., *Ippolito, Contro Noeto*, Bologna (2000).
- SINEUX, P., « Les récits de rêve dans les sanctuaires guérisseurs du monde grec : des textes sous contrôle », *Société et représentations*, 23 (2007), p. 45-65.
- SISSA, G., *Greek Virginity*, Cambridge (Mass.)/London (1990).
- SKEAT, Th.C., « A Greek Mathematical Tablet », *Mizraim*, 3 (1936), p. 18-25.
- SKEAT, Th.C., « A Table of Isopsephisms (P. Oxy. XLV 3239) », *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik*, 31 (1978), p. 45-54.
- SKIMINA, S., *État actuel des études sur le rythme de la prose grecque*, Cracow (1937).
- SNELL, B., *Heraklit. Fragmente*, München/Zürich (1986<sup>9</sup>).
- SOAR, M., « Board Games and Backgammon in Ancient Indian Sculpture », in I.F. Finkel (éd.), *Ancient Board Games in Perspective*, London (2007), p. 177-231.
- SOLMSEN, F., « Leisure and Play in Aristotle's Ideal State », *Rheinisches Museum*, 107 (1964), p. 193-220.
- SOLOVINE, M., *Héraclite d'Ephèse. Doctrines philosophiques, traduites intégralement et précédées d'une introduction*, Paris (1931).
- SORLIN, I., « Striges et Geloudes. Histoire d'une croyance et d'une tradition », *Travaux et Mémoires. Centre de recherche d'histoire et de civilisation byzantine*, 11 (1991), p. 411-436.
- SOUBIRAN, J., « Voir et faire voir les constellations. Du bouclier d'Achille au planétarium », *Pallas*, 69 (2005), p. 223-232.
- SPIER, J., *Ancient Gems and Finger Rings: Catalogue of the Collections of the J. Paul Getty Museum*, Malibu (1992).
- STEINRÜCK, M., *À quoi sert la métrique? Interprétation littéraire et analyse des formes métriques grecques : une introduction*, Grenoble (2007).
- STELLA, M., *Luciano di Samosata, Vite dei filosofi all'asta, La morte di Peregrino*, Roma (2007).
- STENGER, G., « Le Dieu de Voltaire », in N. Cronk et C. Mervaud (éds), *Œuvres complètes de Voltaire* 72, Oxford (2011), p. xxiii-xxxvii.
- STORONI PIAZZA, A. M., « Il tempo è un fanciullo che gioca ». *Figure del tempo in Eraclito e nei miti greci*, Roma (2008).
- STRECK, M., *Assurbanipal und die letzten assyrischen Könige bis zum Untergange Niniveh's*, Leipzig (1916).
- STRICKMANN, M., *Chinese Poetry and Prophecy. The Written Oracle in East Asia*, Stanford (2005).
- STROUMSA, G.G., « Christ's Laughter: Docetic Origins Reconsidered », *Journal of Early Christian Studies*, 12 (2004), p. 267-288.

- TAILLARDAT, J., *Suétone, Des termes injurieux. Des jeux grecs, ΠΕΡΙ ΒΛΑΣΦΗΜΙΩΝ. ΠΕΡΙ ΠΑΙΔΙΩΝ (Extraits Byzantins)*, Paris (1967).
- THALMANN, W.G., « Thersites: Comedy, Scapegoats, and Heroic Ideology in the *Iliad* », *Transactions of the American Philological Association*, 128 (1988), p. 1-28.
- THEILER, W., « Die Sprache des Geistes in der Antike », *Forschungen zum Neuplatonismus*, Berlin (1996 [1954]), p. 302-312.
- THERME, A.-L., « Figures présocratiques de l'enfant. La συμμετρία et le jeu », *Archives de Philosophie*, 80 (2017), p. 633-657.
- THERME, A.-L. et MACÉ, A., « L'immanence de la puissance infinie. Le νοῦς d'Anaxagore à la lumière d'Homère », *Methodos*, 16 (2016). URL : <http://methodos.revues.org/4477>.
- TORRE, C., « La trottola cosmica: da Manilio (Astronomica 3, 356-61) a Roger Caillois », *Enthymema*, 23 (2019), p. 461-482.
- TORTORELLI GHIDINI, M., « I giocattoli di Dioniso tra mito e rituale », in M. Tortorelli Ghidini, A. Storch Marino et A. Visconti (éds), *Tra Orfeo e Pitagora. Origine e incontri di culture nell'antichità (Atti dei seminari napoletani 1996-1998)*, Napoli (2000), p. 255-263.
- TORTORELLI GHIDINI, M., *Figli della terra e del cielo stellato: testi orfici con traduzione e commento*, Napoli (2006).
- TRACHSEL, A., *La Troade : un paysage et son héritage littéraire. Les commentaires antiques sur la Troade, leur genèse et leur influence*, Basel (2007).
- URCIUOLI, E., *Un'archeologia del 'noi' cristiano. Le "comunità immaginate" dei seguaci di Gesù tra utopie e territorializzazioni (I-II sec. e.v.)*, Milano (2013).
- USSING, J. L., *Nye erhvervelser til antiksamlingen i Kjöbenhavn* (Historisk Filosofisk Afdeling HP 5.5.3), København (1884).
- USTINOVA, Y., *Caves and the Ancient Greek Mind. Descending Underground in the Search for Ultimate Truth*, Oxford (2009).
- VALENTI, V.A., « Il mobilismo fra Eraclito, Protagora e Platone. A partire da Plat. *Crat.* 385b 2-d 1, 385e 4-386a 4 », *Syzetesis*, 4, 2 (2017), p. 195-218.
- VALENTIN, P., « Héraclite et Clément d'Alexandrie », *Recherches de science religieuse*, 46 (1958), p. 27-59.
- VAN DEN BROEK, R., *The Myth of the Phoenix According to Classical and Early Christian Traditions*, Leiden (1972).
- VAN DEN BRUWAENE, M., *Cicéron, De Natura deorum. Livre II*, Bruxelles (1978).
- VAN DEN HOEK, A., *Clement of Alexandria and his use of Philo in the 'Stromateis': An Early Christian Reshaping of a Jewish Model*, Leiden (1988).
- VAN DER HORST, P.W., « Sortes Biblicae Judaicae », in A.M. Luijendijk et W. Klingshirn (éds), *My Lots Are in Thy Hands: Sortilege and its Practitioners in Late Antiquity*, Leiden (2018), p. 154-172.

- VAN HOORN, G., *Choes and Anthesteria*, Leiden (1951).
- VANHOVE, D. (éd.), *Le Sport dans la Grèce antique. Du jeu à la compétition*, Bruxelles (1992).
- VATTIONI, F., « À propos du nom propre syriaque Gusai », *Semitica*, 16 (1996), p. 39-41.
- VELLAY, Ch., « La Palamédie », *Bulletin de l'Association Guillaume Budé*, 2 (1965), p. 55-67.
- VERSNEL, H.S., « The Poetics of the Magical Charm: An Essay on the Power of Words », in M. Meyer et P. Mirecki (éds), *Magic and Ritual in the Ancient World*, Leiden/Boston/Cologne (2002), p. 105-158.
- VEYMIERS, R., *Ἑλεως τῷ φοροῦντι Sérapis sur les gemmes et les bijoux antiques*, Bruxelles (2009).
- VIMERCATI, E., « Eraclito e gli stoici », in G. Fornari (éd.), *Eraclito: la luce dell'oscuro*, Bergamo (2012), p. 67-104.
- VLASTOS, G., *Studies in Greek Philosophy, I, The PreSocratics*, Princeton (1995).
- VOILQUIN, J., *Les Penseurs grecs avant Socrate*, Paris (1964 [1941]).
- VOLLENWEIDER, M.-L. et al., *Catalogue raisonné des sceaux, cylindres, intailles et camées : la collection du révérend dr. V.E.G. Kenna et d'autres acquisitions et dons récents*, III, Mainz am Rhein (1983).
- VORONOVA, T.P. et MANEVIČ, S.M. (éds), *Corpus des notes marginales de Voltaire. III D-F*, Berlin (1985).
- WALKER, J., *Rhetoric and Poetics in Antiquity*, Oxford (2000).
- WALTER, U., « „Schlechte Zeugen sind für die Menschen Augen und Ohren derjenigen, die Barbaren-Seelen haben“ : Heraklit und Herodot, zusammengedacht », in E. Fantino et al. (éds), *Heraklit im Kontext*, Berlin/New York (2017), p. 151-170.
- WALTERS, H.B., *Catalogue of the Engraved Gems and Cameos, Greek, Etruscan, and Roman in the British Museum*, London (1926).
- WASZINK, J.H., « La théorie du langage des dieux et des démons dans Chalcidius », in J. Fontane et Ch. Kannengiesser (éds), *Epektasis. Mélanges patristiques offerts au Cardinal Jean Daniélou*, Paris (1972), p. 237-244.
- WATKINS, C., « Language of Gods and Language of Men: Remarks on Some Indo-European Metalinguistic Traditions », in L. Olivier (éd.), *Selected Writings*, Innsbruck (1994 [1970]), p. 456-472.
- WEBER, M., *Sociologie des religions*, textes réunis, traduits et présentés par J.-P. Grossein, introduction de J.-C. Passeron, Paris (1996 [1910-1920]).
- WENDLING, Th., « Jeu, illusion et altérité », in Marc-Olivier Gonseth, Jacques Hainard et Roland Kaehr (éds), *La Grande Illusion*, Neuchâtel (2000), p. 25-39.
- WEST, M.L., *Greek Metre*, Oxford (1982).

- WEST, S., « Astrologumena », *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik*, 77 (1989), p. 30-32.
- WHITMARSH, T., « Performing Heroics: Language, Landscape and Identity in Philostratus' *Heroicus* », in E.L. Bowie et J. Elsner (éds), *Philostratus*, Cambridge/New York (2009), p. 205-229.
- WITTGENSTEIN, L., *Tractatus logico philosophicus*, suivi de *Investigations philosophiques*, Paris (1961).
- WOLTER, M., *Theologie und Ethos im frühen Christentum: Studien zu Jesus, Paulus und Lukas*, Tübingen (2009).
- WOODFORD, S. et KRAUSKOPF, I., s.v. « Palamedes », *LIMC*, VII, 1, Zürich/München (1994), p. 145-149.
- WUILLEUMIER, P., *Tarante des origines à la conquête romaine*, Paris (1939).
- ZAMAGNI, C., « The *Elenchos* and the 'Mysteries'. Constructing Heretical Identity in Ancient Christianity », 4, 2 (2018), p. 289-302.
- ZAMBON, S., « L'evocazione dell'usignolo nella tragedia greca: tre casi di applicazione atipica del modulo letterario », *Atti e memorie dell'Accademia Galileiana di Scienze, Lettere ed Arti in Padova, già dei Ricovrati e Patavina*, 3, *Memorie della Classe di Scienze morali, Lettere ed Arti*, 116 (2003-2004), p. 301-324.
- ZAZOFF, P., SCHERG, V. et GERCKE, P., *Antike Gemmen in deutschen Sammlungen*, III, Braunschweig, Göttingen, Kassel, Wiesbaden (1970).
- ZUCKER, A., « Les catastérismes », in C. Jacob (éd.), *Lieux de savoir*, II, *Les Gestes de l'intelligence, l'intelligence des gestes*, Paris (2010), p. 603-622.
- ZUNTZ, G., *Aion, Gott des Römerreichs*, Heidelberg (1989).
- ZUNTZ, G., *Aion in der Literatur der Kaiserzeit*, Wien (1992).
- ZWIERLEIN-DIEHL, E., *Die antiken Gemmen des Kunsthistorischen Museums in Wien*, III, München (1991).
- ZWIERLEIN-DIEHL, E., *Magische Amulette und andere Gemmen des Instituts für Altertums-kunde der Universität zu Köln*, Opladen (1992).
- ZWIERLEIN-DIEHL, E., « The Snake-legged God on the Magical Gems: Reflections on Nature, Greek, Egyptian and Jewish Influences, and the Afterlife », *Kölner und Bonner Archaeologica*, 6 (2016), p. 235-259.