
Archéologie et histoire d'une attraction ludique de plein air du XVIII^e siècle. Le jeu de l'Oie grandeur nature du Petit Parc de Chantilly

Jean-Louis Bernard, Christian David et Cécile Travers



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/archeopages/345>

DOI : [10.4000/archeopages.345](https://doi.org/10.4000/archeopages.345)

ISSN : 2269-9872

Éditeur

INRAP - Institut national de recherches archéologiques préventives

Édition imprimée

Date de publication : 1 février 2014

Pagination : 32-39

ISSN : 1622-8545

Référence électronique

Jean-Louis Bernard, Christian David et Cécile Travers, « Archéologie et histoire d'une attraction ludique de plein air du XVIII^e siècle. Le jeu de l'Oie grandeur nature du Petit Parc de Chantilly », *Archéopages* [En ligne], 37 | 04/2013, mis en ligne le 01 avril 2015, consulté le 08 juin 2021. URL : <http://journals.openedition.org/archeopages/345> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/archeopages.345>

Archéologie et histoire d'une attraction ludique de plein air du XVIII^e siècle

Le jeu de l'Oie grandeur nature du Petit Parc de Chantilly

Jean-Louis Bernard *Inrap*

Christian David *Inrap*

Cécile Travers *Archéoverde*

32

Un bosquet en forme de jeu de table

La présence au XVIII^e siècle d'un jeu de l'Oie grandeur nature dans le parc du château de Chantilly était connue des spécialistes grâce aux archives du musée Condé, mais celui-ci n'a été localisé qu'en 1984 à la suite de la découverte des premiers vestiges par Germain Bazin alors conservateur du Domaine. Alerté par la présence au milieu des broussailles d'un pont, d'un puits et de quelques pierres numérotées, il ne tarda pas à faire le lien avec le jeu de l'Oie du XVIII^e siècle que l'on croyait alors disparu. La publication en 1985 de cette découverte reste la seule référence bibliographique disponible (Bazin, 1985).

La connaissance du jeu restait néanmoins très lacunaire. Grâce à la découverte de pièces d'archives complémentaires, à l'analyse minutieuse des anciens plans du parc et aux investigations archéologiques menées de 2011 à 2013 par les auteurs de cet article¹, les dispositions d'origine de cet aménagement paysager ainsi que les conditions techniques de sa réalisation sont maintenant bien documentées. Un exercice d'archéologie expérimentale a également permis de mieux comprendre la manière dont on pouvait éventuellement y jouer au XVIII^e siècle.

C'est Louis IV Henri de Bourbon-Condé (1692-1740) qui fait aménager la zone boisée située au sud-est du château de Chantilly dans les années 1730 [ill. 1]. Elle prend alors le nom de Petit Parc, entité paysagère comprenant plusieurs bosquets caractéristiques du style Louis XV, dont certains abritaient des aménagements ludiques de plein air, notamment un jeu de Longue Paume, un jeu de Passe et un jeu de l'Oie. Ce dernier s'étendait sur un terrain de 3,5 ha encadré par les hautes palissades des allées du parc. À l'intérieur, une allée en spirale², dont le tracé était ponctué à intervalles

réguliers de salles de verdure représentant les 63 cases du jeu, constituait le parcours ludique. L'adaptation en extérieur de ce jeu de table semble avoir été expérimentée pour la première fois à Chantilly sous le règne de Louis XV, et n'avoir été reproduite que deux fois, moins de dix ans plus tard, dans des châteaux également liés à la cour royale : Chamarande³ (Essonne) (Hurtin, Desfonds, 1998) et Choisy-le-Roi (Val-de-Marne). Ce type de site, par son originalité et sa diffusion très confidentielle, constitue une illustration très intéressante de l'art de vivre de la haute aristocratie d'Ancien Régime.

Les mentions historiques

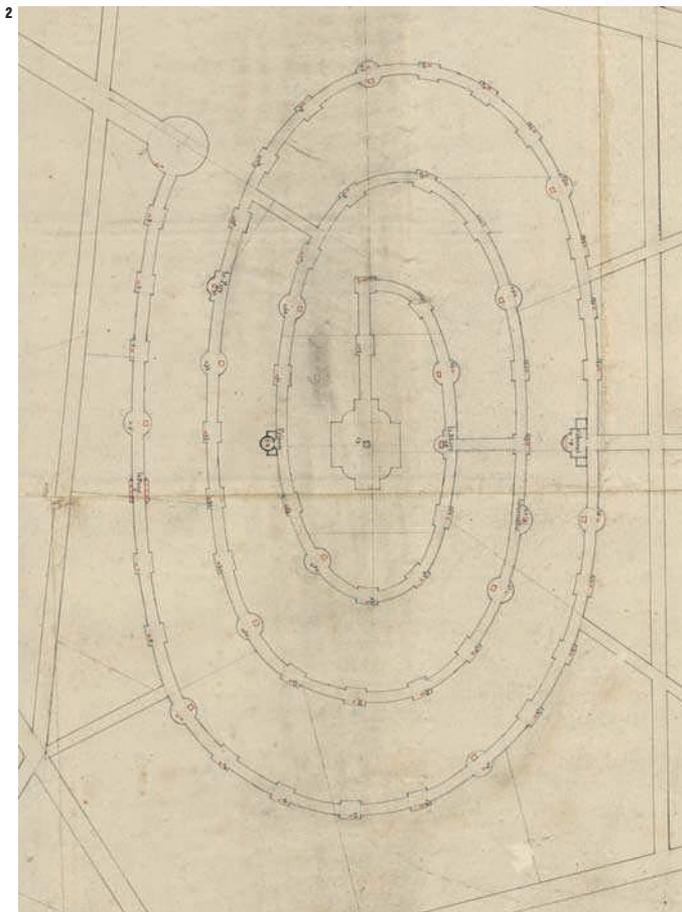
Le dossier d'archives est peu abondant, mais fournit de précieuses indications. On dispose tout d'abord d'un témoignage direct, celui d'un courtisan évoquant le séjour à Chantilly en août 1739 de la reine Marie Leszcynska : « *La Reine alla au jeu d'oie, qui est un bosquet fait depuis un an ou deux, où il y a une course de bagues assis sur des chaises, ou monté sur des oies. La Reine se mit dans une de ces chaises et prit même grand nombre de bagues* » (Luynes, 1860, p. 3). Par ailleurs, les éditions de 1755 (Dezallier d'Argenville, 1755, p. 343), 1762 et 1768 du *Voyage pittoresque des environs de Paris* d'Antoine-Nicolas Dezallier d'Argenville mentionnent le jeu : « *À côté est le jeu d'Oie pratiqué dans un nouveau bosquet, avec des pierres qui marquent les numéros, & d'espace en espace des figures d'oies montées sur des piédestaux* ». L'édition de 1779, en revanche, n'y fait plus référence. À la même époque, dans les comptes du domaine, on trouve deux mentions de travaux : « *mémoire de journées d'ouvriers employées dans les jeux d'oie et d'arquebuse, mars et avril 1769* » (Archives du musée Condé, 1766-1772, Comptes,

1. Les études (diagnostic archéologique : Jean-Louis Bernard, septembre 2011 ; prospection géophysique par méthode électrique : Christian David et Cécile Travers, novembre 2012 ; deux opérations de sondages : Cécile Travers, décembre 2012 et avril 2013 ; recherches en archives : Conservation du musée Condé et étude préalable par Frédéric Sichert ont été commandées par la Fondation pour la sauvegarde et le développement du Domaine de Chantilly dans le cadre d'un projet de restauration du jeu de l'Oie dont la maîtrise d'œuvre a été confiée à l'architecte en chef des Monuments Historiques Pierre-Antoine Gatier.
2. Cette forme de jeu en spirale est ancienne et vraisemblablement apparentée à un jeu antique, dit le jeu du serpent.
3. Fouillé par Stéphanie Hurtin et Arnaud Desfonds (AFAN) en 1998.



1. Plan du parc de la fosse du château de Chantilly..., par Breteuil, 1742, CP-CHA-B-002-(09). Archives du musée Condé. Aujourd'hui, le jeu de l'Oie n'a plus de lisibilité paysagère. La parcelle a l'aspect

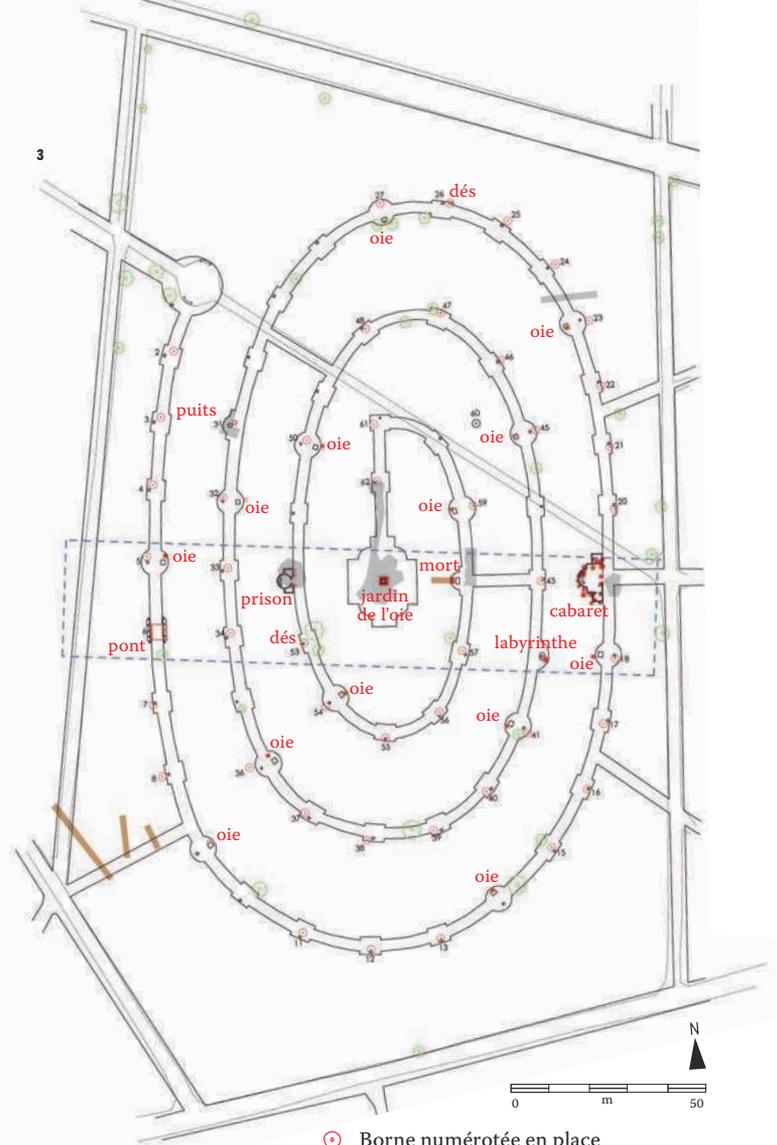
d'un sous-bois clairsemé, peuplé d'arbres de haute tige d'essences et de tailles très diverses, pour la plupart issus de semis spontanés, et le tracé de l'ancienne allée a disparu.



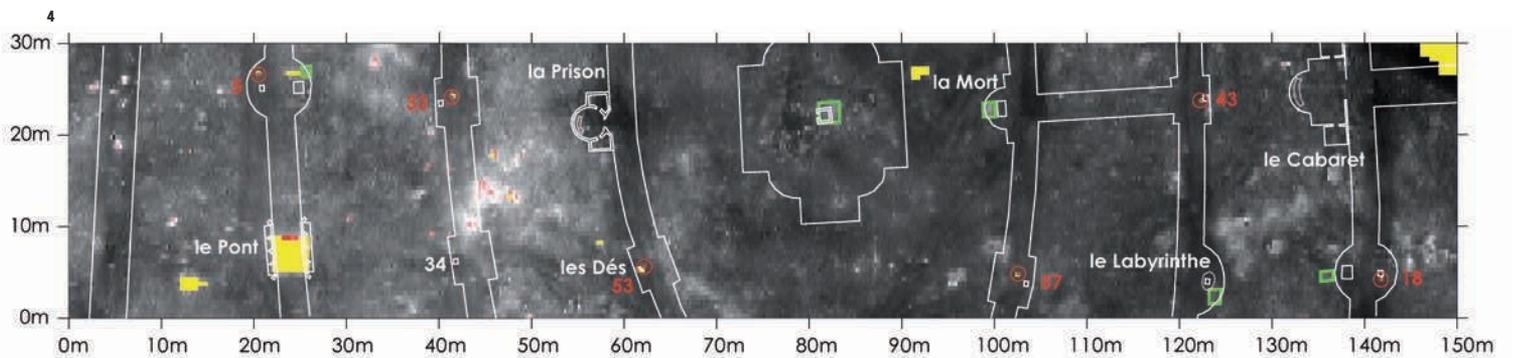
2. Plan du Petit Parc de Chantilly, anonyme, sans date [vers 1737] (Archives du musée Condé, CP-CHA-C-001-[03]). Cette structure à 63 cases, comprenant 13 cases « Oies », 2 cases « Dés », et les cases spéciales du Pont, du Cabaret (ou de l'Hôtellerie), du Puits, du Labyrinthe, de la Prison, de la Mort et du Jardin de l'Oie, est celle de la règle de jeu actuelle, stabilisée au début du XVIII^e siècle.

3. Plan des structures du XVIII^e siècle mises au jour et localisation des vieux charmes situés sur le tracé des anciennes allées. Toutes les bornes originelles sont identiques : une pierre monolithe de plan carré de 29 cm de côté ; les angles supérieurs sont adoucis par une petite moulure convexe. Le numéro, gravé sur la face supérieure en belle écriture cursive du XVIII^e siècle, est systématiquement tourné vers le centre du jeu.

4. Comparaisons entre l'image de résistivité la plus superficielle et les anomalies géophysiques attribuables aux aménagements du jeu de l'Oie avec le plan du Petit Parc de Chantilly, anonyme et non daté.



- Borne numérotée en place
- Borne numérotée déplacée
- Structures conservées en élévation
- Structures conservées en fondation
- Charmes témoins des palissades XVIII^e
- Sondages 2011
- Sondages 2012
- Tracé historique du jeu de l'Oie (d'après le plan coté CP-CHA-C-001-[03])
- Limites actuelles (d'après le plan topographique levé par F. B. Concept en avril 2013)
- - - Cadre de la prospection électrique



- Anomalies attribuables aux aménagements du XVIII^e siècle
- Plan historique du Petit Parc CP-CHA-001_(03)
- Borne numérotée repérée lors de la prospection
- Absence de mesure

R 2265, p. 224) et « 9 livres à Robinot, sellier, pour réparations par luy faites en 1768 et 1769 au balançoir et jeu d'oye à Chantilly » (Archives du musée Condé, 1773-1775, Comptes, R 2267, 95a, Art. 457, p. 810). Les plans anciens corroborent ces datations, puisque le jeu n'apparaît pas encore sur le *Plan du château et des jardins de Chantilly levé par les soins de M. Delavigne...* de 1727, et ne figure plus sur un plan du parc daté de 1773-1785 (Archives du musée Condé). Il est visible en revanche sur des plans de la période 1735-1756, notamment celui, anonyme mais très précis, réalisé vers 1737 [ill. 2] et celui de 1742 [ill. 1] dû à un certain Breteuil, jardinier du prince de Condé.

Une date de création en 1737-1738 paraît donc crédible, l'« ingénieur géographe » ayant procédé à son tracé étant vraisemblablement Delavigne, dont la présence est attestée à Chantilly à ce moment-là⁴.

Une approche archéologique progressive : diagnostic, prospection géophysique, sondages, expérimentation

Une première phase de repérage-diagnostic a permis de retrouver et de topographier les éléments de jeu en pierre conservés en élévation (41 bornes numérotées, 3 socles d'Oies les deux Dés, le Puits et le Pont) et de mettre au jour les fondations de la Prison [ill. 3]. À partir de la position précise des vestiges et par comparaison avec les plans anciens, il a alors été possible de proposer une première ébauche du plan du jeu (Bernard, 2012).

Afin de compléter les données déjà acquises, une prospection géophysique par méthode électrique a été menée aux profondeurs d'investigation de 25 cm, 50 cm et 1 m sur une bande test de 30 x 150 m implantée dans la partie médiane du jeu ; elle a révélé la présence d'anomalies résistantes pouvant être attribuées à des aménagements du XVIII^e siècle (Travers, David, 2013) [ill. 3 et 4]. Dans le même temps, une analyse fine de l'existant et des plans anciens a permis de comprendre quel était le positionnement de l'allée originelle⁵ par rapport aux aménagements conservés et repérés.

Une première campagne de sondages a permis d'aller au contact des vestiges décelés sur les images géophysiques. C'est ainsi qu'ont été mises au jour les fondations maçonnées de deux socles d'Oie, du Labyrinthe, de la Mort et de l'édicule central de la case d'arrivée. Partant de ces résultats prometteurs, une seconde campagne a été lancée afin de retrouver tous les éléments manquants du jeu. Ont alors été mises au jour les fondations de la totalité des socles d'Oie manquants, ainsi que celles du Cabaret (Travers, 2013) [ill. 3]. L'analyse des coupes stratigraphiques réalisées au sein de la parcelle et sur ses abords a par ailleurs permis de reconnaître la nature géologique et pédologique du sous-sol du jeu de l'Oie⁶, et de déceler la limite entre l'espace de circulation et l'espace planté au niveau de la case de la Mort.

Enfin, la position des vieux charmes subsistant actuellement sur la parcelle, probablement hérités des structures végétales du XVIII^e siècle et pouvant témoigner de l'implantation des palissades originelles, a fait l'objet d'un relevé précis et exhaustif⁷ [ill. 3].

Grâce à ces investigations et à des essais d'archéologie expérimentale, la réalité de terrain du jeu peut aujourd'hui être reconstituée avec une assez grande précision⁸.

La réalité de terrain du jeu : plan de 1737 et vestiges archéologiques

Dans les sources écrites, le jeu de l'Oie de Chantilly est systématiquement désigné comme un « bosquet ». Selon les principes paysagers du XVIII^e siècle, ce type d'aménagement consistait en un ensemble boisé homogène enfermé par de hautes palissades de verdure pouvant aller jusqu'à 20 m de haut, et dont les arbres qui en formaient le garni étaient renouvelés avant d'atteindre le stade de haute futaie (maximum 13 m) (Sichet, 2010, p. 22-23). Les allées et les salles de verdure de ce type de bosquet étaient en général bordées de palissades taillées à hauteur d'appui, appelées « banquettes » (environ 1,15 m de hauteur) (Dezallier d'Argenville, 1747, p. 119). Il est probable que l'allée en spirale et les cases du jeu de l'Oie de Chantilly respectaient ce principe. Deux mentions historiques semblent en tout cas l'attester : en mars 1740, le duc de Luynes écrit que Louis XV a fait planter dans son jardin de Choisy un jeu de l'Oie identique à celui de Chantilly ; en 1755, Dezallier d'Argenville décrit le jeu de Choisy avec des banquettes de charmillles. Ainsi, les joueurs avaient la possibilité de se voir et éventuellement de communiquer entre eux pendant la partie, ce qui n'était pas envisageable avec des palissades hautes [ill. 3 et 5]. L'un des objectifs de cette étude était de retrouver les limites de l'allée originelle. Plusieurs sondages ont donc été creusés transversalement au tracé de cette allée [ill. 3] mais aucune tranchée de plantation n'a pu être distinguée. Selon les préconisations horticoles de l'époque, les charmillles étaient plantées dans des rigoles d'environ 1 pied de profondeur (Dezallier d'Argenville, 1747, p. 326). On peut penser que les conditions édaphiques locales, caractérisées par une intense activité biologique, ont entraîné l'effacement de ces traces ténues⁹. L'absence de couche de cailloutis ou de recoupe calcaire semble indiquer que l'allée était soit en terre battue, soit plantée de pelouse. Grâce au plan de 1737, nous savons qu'elle faisait un peu plus de 3 m de large (soit 10 pieds).

L'analyse croisée du plan de 1737 et des données archéologiques a en outre permis de préciser les dispositions internes des 63 cases du jeu : une grande case circulaire de départ (15,60 m de diamètre) équipée d'une borne numérotée¹⁰, 40 cases standards de plan rectangulaire (5,20 x 4,85 m) équipées de bornes numérotées situées du côté droit de l'allée, dans le sens de progression du jeu, deux cases Dés, identiques aux cases

4. La ville de Lunéville se situe à la confluence de deux puissantes rivières prenant leur source dans le massif des Vosges : la Meurthe et la Vezouze. 5. L'allée actuelle est un leurre archéologique. Elle a été percée à vue lors d'une remise en service du jeu à la fin des années 1980 par l'Association Jacques de Manse.

6. Le toit du socle calcaire a été reconnu en moyenne à - 70 cm de profondeur. Sa surface présente de nombreuses dépressions dues probablement à une érosion ancienne différenciée. Cette dernière est sans doute à l'origine de la couche de cailloutis calcaires qui le surmonte, dont l'épaisseur varie entre 10 et 30 cm. Au Quaternaire, des sables limoneux remaniés par le ruissellement et par le vent sont venus tapisser la surface altérée et irrégulière de ce substrat rocheux. Leur faciès rouille et sableux est à l'origine de la couleur, de la texture et de la structure du paléosol qui les surmonte, et qui, au XVIII^e siècle, a servi de substrat de plantation pour les structures végétales du jeu de l'Oie.

7. Réalisé par FBCconcept, sous la conduite de C. Travers.

8. La partie expérimentale de l'étude a été entièrement prise en charge par Jean-Louis Bernard.

9. Dans ce contexte de sous-bois, grâce à un apport constant en matière organique, la couche d'humus superficielle se régénère en permanence.

10. Celle-ci a disparu mais figure bien sur le plan de 1737.



5. Aménagements du XVIII^e siècle à l'emplacement de la case « Oie » n° 27. Certains charmes résiduels correspondent de toute évidence à des rejets de pieds mère plantés au XVIII^e siècle et indiquent l'emplacement des banquettes de charmille originelles.

6. Aménagements du XVIII^e siècle correspondant à la case n° 6 « Pont ».



standards mais avec un socle monolithe rectangulaire agrémenté de deux dés sculptés à la place de la borne numérotée, treize cases Oie de plan circulaire (3,25 m de diamètre, soit 10 pieds) comportant en plus de la borne numérotée une statue d'oie posée sur un socle situé du côté gauche de l'allée, et six cases spéciales sans borne numérotée, comportant soit une figure sculptée posée sur un socle (le Labyrinthe et la Mort), soit une fabrique en pierre (le Pont et le Puits), soit une fabrique en matériaux légers (le Cabaret et la Prison), disposées d'un côté ou de l'autre de l'allée, à l'intérieur d'une niche de verdure architecturée, et enfin une grande case d'arrivée dite le Jardin de l'Oie, agrémentée d'un édifice central de plan carré.

Les éléments en pierre ont quasiment tous pu être localisés. Leur implantation correspond à ce que montre le plan de 1737, lequel s'avère être d'une fiabilité géométrale saisissante [ill. 3]. Sur les 54 bornes numérotées que comptait le jeu, 41 restent en place et une se trouve en position secondaire à quelques mètres de son emplacement d'origine. Les treize socles d'Oie originels ont tous été localisés, quatre ont subsisté et neuf ont été retrouvés en fondation. En revanche, les Oies sculptées qui les surmontaient ainsi que les probables éléments porteurs intermédiaires (bases, piédestaux) ont disparu. Les deux Dés sont en place, bien que partiellement dégradés, de même que le Pont [ill. 6] et le Puits qui, eux, nous sont parvenus intacts. Les fondations du Labyrinthe et de la Mort, enfouies sous la couche d'humus superficielle et reposant directement sur le substrat calcaire¹¹, se présentent sous la forme de massifs maçonnés, respectivement ovale et rectangulaire, liés avec un mortier de chaux et sable de couleur ocre, identique à celui utilisé pour les fondations des socles d'Oie. Quant au Cabaret et à la Prison dont il ne reste que les fondations, leur plan et leur localisation sont en adéquation avec ce que figure le plan de 1737 [ill. 7]. Il s'agissait de bâtiments à structure légère ; nous ignorons leur aspect en élévation. La couche d'humus qui recouvrait leurs vestiges n'ayant livré aucun matériel de construction, il est possible que le site ait fait l'objet d'un nettoyage généralisé à la suite de leur destruction. La présence de bancs cintrés à l'intérieur du Cabaret et de la Prison, signalés sur le plan de 1737¹² [ill. 7], indique que l'on pouvait y entrer et s'y reposer en attendant son tour.

Enfin, le massif de fondation de 2,50 m de côté retrouvé au centre de la case d'arrivée [ill. 8] laisse penser que celle-ci était occupée par un petit édifice de plan carré. D'après le plan de 1737, il s'agissait d'un bâtiment en matériaux légers¹³ qui n'a laissé aucune trace sur la fondation mise au jour.

Jouer au jeu de l'Oie de plein air au XVIII^e siècle

Le jeu de l'Oie est à l'origine un jeu de plateau et, contrairement à d'autres jeux comme la marelle, n'a pas été conçu pour être joué en extérieur. Il en résulte que la règle que chacun connaît pour y avoir joué étant enfant n'est pas si simple

à appliquer à grande échelle. Les observations archéologiques confirment que le plateau de jeu classique a été agrandi et reporté strictement sur le terrain, mais dans de telles dimensions que sa pratique en devient problématique.

Par chance, on conserve dans les archives du musée Condé un texte manuscrit comportant des indications de règles pour les différentes attractions ludiques du domaine¹⁴. Le paragraphe « *pour le jeu doye de Chantilly* » est le plus développé de tous et s'inspire largement du texte que l'on trouvait alors imprimé sur les jeux de plateau édités par les libraires. Le rédacteur y a ajouté des indications spécifiques, liées à l'adaptation de la règle au plein air. Le texte reste toutefois assez confus. On y apprend par exemple qu'on jouait avec des boules numérotées, que les joueurs disposaient d'une marque, et qu'ils payaient un gage s'ils arrivaient à une case à figure. Ces indications sont malheureusement insuffisantes pour comprendre comment se déroulait concrètement une partie dans cet espace aux dimensions immenses (environ 200 x 100 m), qui ne permettait ni de s'entendre ni de se voir d'une extrémité à l'autre du terrain. Or, le principe de la règle impose de voir les autres joueurs.

Archéologie ludique expérimentale

Nous avons donc décidé de créer un module de jeu expérimental reproduisant en réduction le parcours de Chantilly. Les objectifs de cette expérience étaient les suivants : vérifier l'opérabilité de la règle du XVIII^e siècle (presque identique à la règle actuelle), tester la jouabilité en plein air, évaluer l'impact des dimensions du jeu de Chantilly (difficultés de communication entre les joueurs, nécessité d'un maître du jeu, temps de déplacement, durée des parties, possibilités de tricherie, etc.). L'intérêt du module de test est que ses dimensions modestes – 130 m linéaires au lieu des 1 121 m de Chantilly – assurent parfaitement la visibilité et l'audibilité entre les joueurs. Il est ainsi facile de simuler des conditions de jeu différentes. Avec l'aide de collègues scientifiques et d'amis, nous avons donc testé des séquences de jeu puis des parties complètes à cinq et treize joueurs. Chaque joueur était accompagné d'un assesseur notant les coups sur une feuille d'enregistrement et les chronométrant. Par simple calcul des rapports de distance parcourue, la comparaison avec le terrain de Chantilly était ensuite aisée.

Le jeu étant en sous-bois, il est impossible d'utiliser de gros dés cubiques qui rouleraient difficilement sur un sol irrégulier. La règle indique donc qu'il faut « *compter le point que porte la boule qui marquée de 1 jusques a 6* » : chaque joueur emportait deux boules numérotées (on ignore si elles étaient en bois ou en cuir). Comme elles n'étaient probablement pas facettées, nos essais ont montré qu'il faut généralement faire plusieurs lancers pour obtenir deux tirages non ambigus.

Comme aujourd'hui, la règle du jeu de l'Oie

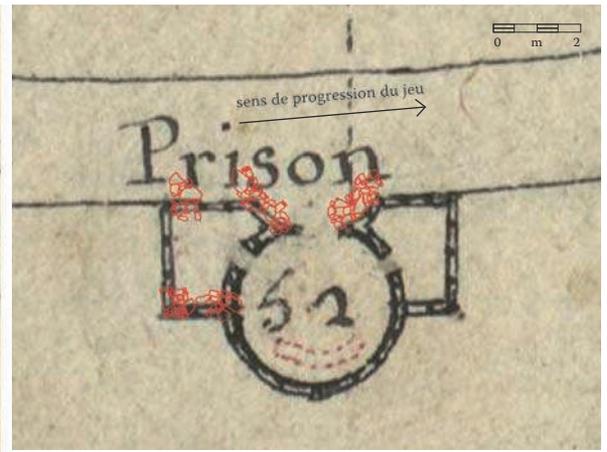
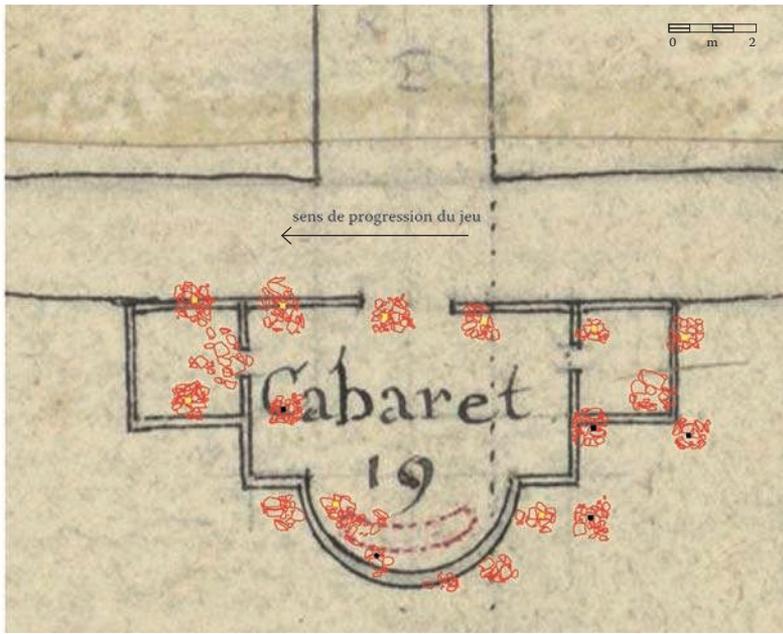
11. En raison de la nature sableuse du sous-sol, les maçons du XVIII^e siècle sont allés chercher le socle rocheux pour offrir une stabilité maximale aux fondations des figures sculptées, dont le poids de charge devait être relativement important.

12. Ces deux bancs, l'un à deux pieds, l'autre à trois, sont sans doute ceux qui se trouvaient encore autour de la grande case circulaire de départ en décembre 2012.

13. Sur ce plan, seuls les éléments en pierre, bornes comprises, sont indiqués en rouge. Les autres sont indiqués en noir.

14. Archives du musée Condé, *Indication des jeux cy dessous énoncés pour la façon de les jouer*, ms, anonyme, 5 p., s.l.n.d.

7



7. Superposition des vestiges mis au jour au niveau des cases n° 19 « Cabaret ou Hôtellerie » et n° 52 « Prison » avec le plan du Petit Parc de Chantilly, anonyme et non daté [vers 1737]. L'observation des fondations du Cabaret a montré que chaque poteau, d'une section carrée d'environ 12,5 cm de côté, était maintenu solidement dans le sol au sein d'un massif maçonné carré, d'environ 80 cm de côté et au moins 80 cm d'épaisseur, composé de blocs hétérométriques grossièrement équarris liés au plâtre. Il est probable que celles de la Prison, dont l'étude n'a pas pu être poussée aussi loin, étaient faites selon le même principe.

-  Maçonnerie liée au plâtre
-  Négatif de poteau fouillé
-  Négatif de poteau observé

38

8



8. Massif de fondation mis au jour dans la case arrivée (n° 63 « Jardin de l'Oie »).

était vraisemblablement connue de la plupart des joueurs, mais les dimensions exceptionnelles et le couvert forestier ne permettaient pas une bonne communication entre les joueurs les plus éloignés. La reconstitution a montré qu'un « monsieur Loyal » était indispensable pour suivre l'ordre des coups et le déplacement des joueurs dispersés sur le parcours. Une table répétitive permettant de pointer à l'aide d'un pion (« ... *chacun a sa marque...* ») la position de chaque joueur était probablement nécessaire, ainsi que de nombreux assistants répartis sur le parcours.

Durée des parties

La règle du jeu permet théoriquement de gagner en deux coups (c'est très rare), mais une partie standard compte au moins une dizaine de coups par joueur, souvent beaucoup plus. Une partie « de salon » est très courte car les manipulations de dés et de pions sont rapides. Une partie en plein air est en revanche très longue : le lancer de boules est lent (plusieurs dizaines de secondes), et les temps de déplacement d'autant plus importants que le parcours est grand. Dans le cas de Chantilly, tous les paramètres tendaient à rendre les parties interminables : distances très grandes (parcours long de 1 121 m, cases espacées de 17,50 m en moyenne), déplacement à pied des joueurs. Si on ajoute à cela le temps nécessaire pour la communication (par cri ou par déplacement d'estafettes) avec un maître de jeu, et le caractère familial (donc non sportif) du jeu dont les participants peuvent avoir des difficultés de vue, d'audition et de déplacement, on se rend compte que les parties devaient durer très longtemps. Citons pour exemple l'une de nos parties chronométrées à cinq joueurs qui a duré 58 minutes sur notre parcours de 130 m mais qui aurait été à peu près sept fois plus longue à Chantilly ! Il faudrait également prendre en compte les interruptions nécessaires à la prise de rafraîchissements ou de collations. Une partie en une dizaine de coups pour une dizaine de joueurs – soit une centaine de lancers et de déplacements – s'étalerait donc sur deux journées !

On plaint les malheureux joueurs attendant patiemment leur tour, bloqués dans leur case parfois pendant des heures, très loin les uns des autres. Les parties devaient être particulièrement monotones, de quoi se demander si ce jeu a vraiment été utilisé... Au moins, cet aménagement constituait dans le parc un espace original et pittoresque, comportant de nombreuses figures et fabriques de nature à agrémenter les promenades des visiteurs.

Références bibliographiques

- DEZALLIER D'ARGENVILLE A.-J., 1747, *La théorie et la pratique du jardinage où l'on traite à fond des beaux jardins appelés communément les jardins de plaisance et de propreté*, « Thesaurus », Actes Sud / ENSP, 2003, 662 p.
- DEZALLIER D'ARGENVILLE A.-N., 1755, *Voyage pittoresque des environs de Paris, ou description des maisons royales, châteaux & autres lieux de plaisance, situés à quinze lieues aux environs de cette ville*, Paris, Debure l'aîné, 364 p.
- LUYNES C.-P., d'Albert de, 1860, *Mémoires du duc de Luynes sur la cour de Louis XV (1735-1758), publiés sous le patronage de M. le duc de Luynes, par MM. L. Dussieux et Eud. Soulié*, t. 3, 1739-1741, Paris, Firmin Didot frères.
- BAZIN G., 1985, « Éléments du jeu de l'oie retrouvés dans le petit parc », *Le musée Condé*, n° 29, décembre 1985, p. 1-6.
- BERNARD J.-L., 2012, *Parc du château, Jeu de l'Oie, Chantilly, Oise (Picardie)*, Rapport de prestation, Inrap Nord-Picardie, février 2012.
- HURTIN S., DESFONDS A., 1998, *Jeu de l'oie, château de Chamaranche, DFS d'évaluation archéologique*, AFAN, 52 p.
- SICHET F., 2010, *Restauration du Petit Parc : partie centrale du Petit Parc, parc de Sylvie, parc d'Avilly, Étude préalable*, Agence Gatier ACMH, juillet 2010.
- TRAVERS C., 2013, *Rapport de l'étude historique et archéologique du jeu de l'Oie du Domaine de Chantilly (Oise)*, Archéoverde.
- TRAVERS C., DAVID C., 2013, *Rapport de prospection géophysique par méthode électrique appliquée à l'étude archéologique du jeu de l'Oie du Domaine de Chantilly (Oise)*, Archéoverde, janvier 2013.