



**HAL**  
open science

# Une production idolo-plastique enfantine au Néolithique ?

Argyris Fassoulas

► **To cite this version:**

Argyris Fassoulas. Une production idolo-plastique enfantine au Néolithique ?. Les Nouvelles de l'archéologie, 2023, Pour une archéologie de l'enfance (173), pp.51-56. hal-04678237

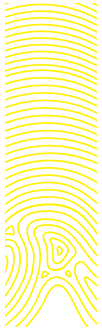
**HAL Id: hal-04678237**

**<https://hal.science/hal-04678237v1>**

Submitted on 4 Sep 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



# Une production idolo-plastique enfantine au Néolithique ?

## Des jouets de l'Anti-Atlas marocain aux figurines de la Thessalie

Argyris Fassoulas

UMR 7041 ARSCAN « ARCHÉOLOGIE ET SCIENCES DE L'ANTIQUITÉ »

PROTOHISTOIRE ÉGÉENNE

saluosaf@hotmail.com

### Introduction

Les figurines néolithiques – ou représentations miniaturisées d'êtres et d'objets divers – nous posent une question persistante : que signifient-elles ? Plusieurs chercheurs ont avancé des hypothèses plus ou moins plausibles, puisant leur inspiration surtout dans le registre historique et ethnographique. Des images d'une ou de plusieurs divinités féminines, des talismans, des objets érotiques, des jouets, des portraits d'individus réels ou bien une forme de langage primitif – voilà quelques exemples tirés d'une pléthore d'alternatives, dont la plupart sont déjà en circulation depuis presque un siècle (Lesure 2011 : 11-12). Hélas, la question reste, toujours, largement ouverte puisqu'aucune des interprétations proposées ne dispose d'arguments irréfutables, la faisabilité même de l'entreprise interprétative faisant débat (Hamilton 1996).

Mais la question de la signification des figurines néolithiques n'est pas le thème du présent article. Depuis quelques années, on s'efforce de mettre en exergue l'importance majeure de la fabrication des figurines pour une appréhension plus complète du phénomène idolo-plastique et une compréhension plus large de leur rôle au sein des sociétés néolithiques du monde égéen et, plus précisément, de la grande plaine de la Thessalie, au nord de la Grèce (Fassoulas 2017, à paraître a, b et c). À cet égard, le processus de fabrication des figurines est considéré comme partie intégrante de leur fonction, comme l'« acte fondateur » de leur vie sociale.

Néanmoins – et à la différence de la signification et des rôles éventuels des représentations miniaturisées –, la recherche anthropologique et historique a très peu à nous dire sur la dimension technique du phénomène idolo-plastique, aspect extrêmement intéressant et pourtant constamment omis dans la recherche sur le sujet. Rarement la fabrication des figurines, qu'il s'agisse d'idoles, de poupées, de fétiches ou autres, a fait l'objet d'études systématiques, les informations disponibles sur ses aspects socio-culturels étant, de ce fait, également infimes (pour les quelques rares exceptions cf. à titre indicatif Ponte 2015 ; Fassoulas 2017 : 342-350 ; Langley & Lister 2018). Cette absence quasi-totale de données ethnographiques ou historiques, qui prive la recherche archéologique d'un substrat anthropologique tout à fait essentiel, rend l'appréhension de la

façon dont les activités idolo-plastiques s'inscrivaient dans l'espace vécu extrêmement difficile.

C'est pour cette raison que nous avons entrepris deux enquêtes ethnographiques dans la région de Tiznit dans l'Anti-Atlas du sud-ouest (Maroc), plus particulièrement dans les villages d'Ikenwèn, d'Imjad et de Douar Ouaraben. Ces enquêtes portaient sur la production de représentations miniaturisées – des jouets en terre argileuse pour la plupart – fabriquées par des enfants amazighs, filles et garçons, dans le cadre de leurs jeux (pour une description plus détaillée de cette production, cf. Fassoulas 2021, Fassoulas *et al.* 2020. Sur le jeu d'enfants dans cette région, et plus globalement en Afrique du Nord, cf. Rossie 2013 [2005]). Notre but n'était ni de combler la lacune ethnographique susmentionnée – ce qui aurait été, dans tous les cas, illusoire – ni de suggérer une adéquation diachronique quelconque entre forme et fonction. Il ne s'agit pas non plus de déduire des régularités comportementales ou sociales à portée plus générale, en l'occurrence, entre les sociétés néolithiques thessaliennes et les sociétés amazighes actuelles de l'Anti-Atlas. Bien au contraire, la valeur de cette étude tient à l'opportunité exceptionnelle d'observer la création des figurines en argile dans un vrai contexte social, notre objectif étant de nourrir le débat sur le rôle que les figurines néolithiques pourraient avoir joué. Ce ciblage, évidemment plus modeste, est ce qui nous a permis, finalement, de porter un regard frais sur notre matériel archéologique et d'élaborer des hypothèses nouvelles quant aux fonctions sociales des représentations miniaturisées du Néolithique.

### Fabriquer des jouets en terre argileuse

La fabrication de jouets en argile était jusqu'à récemment assez répandue dans les régions sahariennes et nord-africaines, avant de s'estomper du fait de l'invasion brusque de jouets en plastique à prix très bas. Les enfants créaient une multitude de jouets en terre argileuse, à savoir des poupées, des animaux (le plus souvent domestiques), des ustensiles, des meubles, des maquettes de maisons ou de fours, voire plus récemment des véhicules, des téléphones portables et des appareils électriques divers. Formant des



Fig. 1. Façonnage de la meule courante (avec son manche fait en bois) d'un moulin à bras rotatif (Douar Ouaraben, région de Tiznit, 2016). © Photo A. Fassoulas.



Fig. 2. Réalisation des motifs avec la hampe d'une fleur (Douar Ouaraben, région de Tiznit, 2016). © Photo A. Fassoulas.

groupes de joueurs et des joueuses, les enfants de l'Anti-Atlas se veulent aptes à monter des projets collectifs d'un niveau technique souvent assez exigeant, qui relèvent de toute une tradition ludique, voire d'une culture enfantine à part entière. C'est pour cela que la fabrication des jouets – comme toute activité ludique – se déroule loin de l'univers des adultes, en général sans leur intervention, dans des endroits peu fréquentés que les enfants s'approprient au moins pour un certain temps. Des terrains « vides », les rivières saisonnières (*oueds*) à proximité des villages, des coins sombres des espaces domestiques ou bien des endroits « inertes » de l'espace public font partie des lieux qu'ils choisissent pour fabriquer leurs jouets, les transformant à travers leurs activités en des « ateliers ludiques ».

Quoiqu'ils utilisent une grande variété de matériaux pour confectionner leurs jouets (des déchets domestiques, des pierres, des plantes, des fleurs, du bois, des poils d'animaux, des plumes, etc.), la terre argileuse est l'un des plus fréquents, principalement à cause de ses propriétés physiques et de son abondance dans l'environnement immédiat. Toutefois, les enfants ne se contentent pas de collecter n'importe quel type de terre argileuse : ils se montrent, au contraire, particulièrement intéressés par des terres présentant des qualités spécifiques de plasticité, de capacité d'absorption et, en général, de leur comportement tout au long du traitement. Afin de les localiser, ils mobilisent leurs sens. Par le goût, le regard, aussi bien que le toucher, ils s'efforcent de détecter les propriétés qui promettent des jouets de bonne qualité. L'état hygrométrique de la terre constitue aussi un facteur décisif. C'est pour cela que la fabrication des jouets argileux a généralement lieu pendant la période des pluies, entre octobre et mai. Sinon, quand la terre n'est pas suffisamment humide, les enfants sont obligés de recourir à une terre sèche. Dans ce cas, son épuraison, pour la débarrasser des éléments indésirables, ainsi que l'ajout d'eau et un malaxage très méticuleux sont des étapes indispensables afin d'obtenir une pâte prête à être modelée.

Les jeunes fabricants se mettent ensuite à façonner leurs jouets selon un modelage sur motte, c'est-à-dire un modelage en plein, le corps de la pièce étant réalisé à partir d'une boule d'argile directement mise en forme (fig. 1). Un

façonnage par moulage est employé de manière beaucoup plus sporadique, les deux techniques étant utilisées de manière indépendante pour le façonnage des différentes parties du jouet. Le processus est très flexible et les enfants n'hésitent pas à remodeler certaines pièces lorsqu'ils ne les trouvent pas satisfaisantes. La qualité de fabrication est donc considérée comme importante par les jeunes fabricants qui sont particulièrement intéressés par l'aspect final aussi bien que par la texture de leurs jouets. Dans ce cadre, le traitement de surface constitue une opération indispensable de la fabrication et les enfants tâchent de régulariser les surfaces des pièces façonnées en les lissant à la main tout au long du modelage, dans le but d'effacer les irrégularités indésirables.

Une fois le modelage achevé, les jouets peuvent être décorés, bien que la majorité ne porte aucun ornement. Ce sont surtout les filles qui mènent d'habitude les activités liées à l'ornementation des jouets. Le plus souvent, elles optent pour un décor peint qui comprend un large éventail de couleurs préparées par elles-mêmes, ce qui exige parfois un investissement en temps important. Cinq couleurs sont privilégiées : le gris, le noir, le vert, le rouge et le blanc, le violet, l'orange et le bleu étant plus rares (fig. 2). Toutes sont faites avec des ingrédients naturels, c'est-à-dire des plantes diverses, des fleurs (pavots, orties, marrubes blancs, etc.) et des sous-produits domestiques comme le charbon, la chaux ou les cendres. En s'inspirant du monde animal et végétal ou de motifs des dessins corporels faits au *henné*, les enfants créent des combinaisons colorées dans le but de rendre leurs jouets aussi beaux que possible. Le décor incisé est beaucoup plus rare que le décor peint, même si les deux techniques sont parfois combinées. Des motifs géométriques et linéaires sont réalisés à l'aide d'outils très rudimentaires, tels que de petits bâtons en bois, des tiges végétales ou n'importe quel objet pointu.

Les traitements de la surface finale des jouets ne s'achèvent toutefois pas avec leur décoration. Souvent, les jeunes fabricants enduisent leurs créations d'une sève laiteuse (latex) contenue dans la plante *Euphorbia virosa*, collectée avec beaucoup de précautions étant donné son caractère toxique. La cueillette de la sève est faite quasi-exclusivement par les filles qui – comme on l'a vu à propos

de la préparation des couleurs – manifestent beaucoup plus d'intérêt pour toutes les activités concernant l'amélioration de l'aspect final du jouet. Le « lait de cactus » – comme elles ont l'habitude d'appeler la sève en question – sert comme une sorte de pellicule de protection de la surface contre les insectes, la moisissure et l'usure due à la manipulation de la pièce, tout en assurant, dans la mesure du possible, la préservation des couleurs. L'application de la sève se fait soit avec un peu de laine de mouton soit avec un pinceau fabriqué par les filles elles-mêmes avec les poils de la barbe d'une chèvre.

Il convient de noter ici que l'ordre de déroulement de ces différentes opérations est assez flexible, les enfants organisant leur enchaînement en fonction des conditions climatiques et des contraintes inhérentes à chaque choix technique. Par exemple, l'application des couleurs sur un jouet peut se faire avant ou après la cuisson, le choix relevant surtout de la volonté des enfants et de l'esthétique recherchée, mais aussi du mode de préparation des couleurs qui adhèrent mieux, selon les cas, sur une surface humide ou sèche. Dans la plupart des cas, une décoration après cuisson est préférable, puisque les températures élevées dégradent les couleurs. Pour la même raison, l'application de la sève d'euphorbe se fait généralement à la fin du processus, juste après la cuisson et la décoration des objets. Enfin, le vent joue également un rôle déterminant dans l'opération qui consiste à enduire les jouets de « lait de cactus ». En absence de vent ou en présence d'un vent très faible, les enfants préfèrent enduire les jouets modelés avant la cuisson afin d'éviter que la poussière et d'autres détritres se collent sur leur surface encore humide.

Opération dont le moment exact d'exécution tient à plusieurs facteurs, la cuisson des jouets en terre argileuse constitue souvent la dernière étape du processus de fabrication. Or, en réalité, il ne s'agit pas d'une vraie cuisson, mais plutôt d'une chauffe des objets, puisque les températures atteintes dépassent rarement les 100-200 °C; par conséquent, les jouets ne subissent jamais les transformations physico-chimiques irréversibles qui sont liées à la cuisson (cf. à ce propos Rice 1987: 80-110; Shepard 1956: 81-91).

Toutefois, les enfants insistent sur le fait que cette « cuisson » les rend, comme ils le notent, plus durs et résistants et c'est pourquoi ils sautent rarement cette étape pour laquelle ils emploient les fours domestiques, présents dans chaque maison, en profitant de la braise qui subsiste après la cuisson du pain. Les enfants, qui tâchent de ne pas être aperçus par leurs mères, posent les jouets sur la braise et ferment ensuite l'ouverture du four avec une grande dalle ou, plus fréquemment, avec un récipient évasé. Ainsi, les objets restent dedans entre 4 et 6 heures approximativement, jusqu'au moment la mère a de nouveau besoin de l'utiliser.

Néanmoins, comme le four et, en général, l'espace domestique sont interdits aux jeux des enfants, ces derniers sont souvent contraints de fabriquer leur propre construction thermique. Il s'agit d'une structure circulaire assez simple, montée en pierres aplaties puis revêtue de terre à bâtir et couverte avec une grande pierre plate une fois que les jouets ont été posés sur la braise. Cette structure nommée *taghouni* (fig. 3) ne dépasse pas 130 cm de diamètre et



Fig. 3. Construction de deux *taghouni* l'un à côté de l'autre (Douar Ouaraben, région de Tiznit, 2016). © Photo A. Fassoulas.

70 cm de hauteur. Le *taghouni* est habituellement bâti à un endroit relativement éloigné de la zone habitée du village. La cuisson y dure, en général, beaucoup plus longtemps que la cuisson dans le four domestique, souvent même toute une nuit.

### La fabrication des jouets comme initiation à la vie sociale

Ces opérations techniques effectuées par les enfants de l'Anti-Atlas marocain, dans leur effort pour fabriquer leurs propres jouets en terre argileuse, sont révélatrices non seulement d'une tradition technique proprement enfantine rattachée aux jouets et à leur mise en forme, mais aussi d'une revendication de qualité de la part des

enfants-fabricants, qui se trouve au cœur de ce processus. Il ne s'agit jamais juste de fabriquer un jouet, mais de fabriquer un *bon jouet*, un jouet éventuellement *mieux que ceux de ses pairs* ou bien un jouet *mieux que celui fait avant*. Comme l'écrivait Jean Château (1967: 53), «jouer, c'est alors réussir quelque chose, et aussi bien un saut qu'une construction». Ces jugements de valeur qui peuvent nous sembler vides de sens sont cependant d'une grande importance pour les enfants. Ces derniers s'efforcent de s'améliorer, d'exprimer pleinement leur créativité et de faire preuve de leurs compétences techniques en développant ainsi leurs habiletés motrices et cognitives. Ils cherchent donc à apprendre de quelqu'un d'autre qui connaît mieux le processus, à savoir les enfants plus âgés, puisque, comme on l'a dit, les adultes interviennent rarement dans les jeux d'enfants.

Les enfants plus âgés jouent un rôle primordial dans la transmission du contenu non-verbal et verbal des jeux, de leur déroulement ainsi que des connaissances techniques, des comportements et des valeurs qui s'y réfèrent. Bien qu'à partir de sept ans, les enfants de l'Anti-Atlas marocain s'adonnent à des activités ludiques collectives, leur intégration aux groupes de joueurs se fait progressivement. D'abord spectateur passif du jeu des plus âgés, l'enfant doit effectuer une sorte d'apprentissage avant d'être admis de plein droit dans le groupe (Unesco 1979: 10). Pour ce faire, la participation et l'implication directe des plus jeunes dans les différents stades de la fabrication des jouets en terre argileuse semblent indispensables. Chercher de la terre appropriée, de l'eau, les différents matériaux pour la préparation des couleurs, des fleurs, des combustibles ou des pierres plates pour la construction du *taghouni* figurent parmi les tâches auxquelles il s'avère obligatoire de participer afin de faire partie du groupe qui va fabriquer les jouets en argile et jouer avec.

C'est peut-être la raison pour laquelle les enfants s'engagent dans l'apprentissage d'un savoir-faire technique aussi exigeant. Se trouvant à la périphérie d'un groupe de joueurs ou de joueuses, et donc à la périphérie d'une communauté de pairs, l'enfant n'a pas d'autre moyen d'accéder au centre de ce groupe que d'apprendre à jouer et à fabriquer des jouets de la meilleure façon possible. Car jouer signifie, en même temps, participer à un ensemble, devenir membre d'un groupe de joueurs et par conséquent se situer par rapport aux autres, tout en déterminant son statut personnel au sein de structures hiérarchisées (Unesco 1979: 14). Ainsi, devenir membre d'un groupe passe par l'acquisition des savoirs partagés au sein de ce groupe.

Or la fabrication des jouets relève de processus englobant un savoir-faire dont la transmission ne se limite en aucun cas à l'acquisition de connaissances techniques. Elle s'accompagne de la transmission de significations et valeurs culturelles ainsi que de statuts et rôles sociaux. Les enfants, en s'amusant à fabriquer et à manipuler des jouets, apprennent la réalité physique et humaine qui les entoure et acquièrent, de manière plutôt inconsciente, des compétences qui leurs seront indispensables dans l'avenir. En pétrissant la pâte, en traitant plusieurs espèces végétales afin de préparer les couleurs, en montant des constructions thermiques improvisées, en décorant leurs

créations, en allumant et en maîtrisant le feu et, enfin, en fabriquant et en utilisant des outils les enfants de l'Anti-Atlas disciplinent leurs corps et développent des habiletés à travers une pratique répétitive. Ils entrent ainsi, en jouant, dans l'univers technique de leur communauté et ses connotations socioculturelles.

## Retour au Néolithique

L'enquête ethnographique dans les villages de l'Anti-Atlas, focalisée sur les techniques de fabrication de jouets en terre argileuse par les enfants amazighs, nous invite à considérer très sérieusement l'hypothèse suivante: est-ce que la fabrication des figurines néolithiques pourrait, éventuellement, avoir eu un rôle analogue à celui qu'on vient de décrire, c'est-à-dire une sorte d'immersion graduelle dans la réalité socioculturelle? Question qui entraîne – ou qui précède – une deuxième, tout aussi importante: est-ce que les figurines en terre cuite de la Thessalie néolithique pourraient être l'œuvre d'enfants?

Une clarification semble toutefois nécessaire: envisager des enfants-fabricants n'implique pas forcément une fonction ludique des figurines elles-mêmes ou des processus techniques dont elles sont issues. Bien que le jeu soit «presque toute l'activité spontanée du tout-petit» (Château 1967: 52), la participation des enfants à des activités quotidiennes, dites «d'adulte» n'est pas inédite (Fyfe 1989; Bradley 1993; Sofaer Derevenski 1994; Baffert 2006; Manier 2011). Que ce soit dans les travaux agricoles, les différentes tâches domestiques, la chasse ou l'artisanat, l'enfant trouve souvent sa propre place. Ainsi, rien ne nous assure que les enfants néolithiques (laissons provisoirement de côté le fait que des personnes d'âges différentes sont regroupées sous ce terme ambigu d'«enfant»<sup>1</sup>) ne participaient pas, tout comme les adultes, aux tâches journalières; ou bien que des activités spécifiques ne leurs étaient pas confiées, dans le cadre d'une répartition des tâches différant de la nôtre, comme beaucoup d'exemples ethnographiques et historiques nous permettent de l'imaginer.

Cela dit, d'après certains indices relevés dans le matériel archéologique que nous avons étudié, l'éventualité d'une production idolo-plastique enfantine à part entière n'a rien d'improbable. Plus précisément, notre étude technologique détaillée a porté sur un ensemble de plus que 600 figurines argileuses provenant de 10 sites différents (Prodomos, Achilleion, Sesklo, Megalo Pazaraki, Makrychori, Dimini, Kalogriana, Magoula Theofani, Palioskala et Rachmani; fig. 4), couvrant en sus tout le Néolithique thessalien (6700/6500-3500 BC). Elle a mis en évidence un certain nombre de pièces qui pourraient effectivement être issues de mains d'enfants (Fassoulas 2017: 367-371; Fassoulas à paraître c). À part quelques exemplaires témoignant d'une fabrication peu soignée relevant, éventuellement, d'un développement insuffisant des habiletés techniques, à savoir des tentatives inexpérimentées des jeunes apprentis, nous observons que la technicité d'une partie considérable

1. À propos du concept d'«enfant» et de son rapport avec l'âge, cf. Sofaer Derevenski 1994.



Fig. 4. Carte de la Thessalie avec les sites de provenience des figurines étudiées.  
© A. Fassoulas.



Fig. 5 (ci-bas). Figurines néolithiques de formes schématiques provenant de différents sites thessaliens.  
© Photo A. Fassoulas.

de la petite plastique du Néolithique thessalien n'est pas incompatible avec une fabrication enfantine. De cela témoignent les formes schématiques, simples à reproduire, de plusieurs pièces (fig. 5) ou bien le haut niveau d'hétérogénéité granulométrique qui caractérise certaines pâtes employées et qui renvoie, très probablement, à une exploitation moins normée d'argiles locales<sup>2</sup>. De même, l'absence fréquente de décor, tout comme une ornementation plastique ou en creux souvent rudimentaire, les surfaces non-traitées ou juste lissées, souvent attestées, aussi bien que la variation colorimétrique de la surface de plusieurs exemplaires évoquant une atmosphère de cuisson mal contrôlée semblent renforcer l'hypothèse selon laquelle des jeunes fabricants s'impliquaient, activement, dans les activités idoloplastiques de la Thessalie.

### En guise de conclusion

Que les représentations miniaturisées du Néolithique thessalien soient, en effet, liées à des pratiques ludiques

ou que leur fabrication ait joué un rôle d'acculturation, au sens large du terme, reste pour l'instant à l'état d'hypothèse – une hypothèse toutefois fort plausible, les enquêtes ethnographiques dans l'Anti-Atlas marocain montrant le caractère fécond et stimulant d'une telle perspective. La mise en évidence de l'apport des enfants – dans tous les cas, très difficile à appréhender – est particulièrement utile à cet égard. Des analyses technologiques plus poussées associées à de nouvelles données ethnographiques révéleront peut-être des productions idoloplastiques multiples et indépendantes, chacune ayant son caractère unique; ou bien des opérations à organisation plus complexe dont la mise en œuvre nécessite la participation de personnes d'âges différents et, éventuellement, leur collaboration. La compréhension des techniques de fabrication des figurines néolithiques nous aidera à appréhender les processus d'apprentissage et de transmission dans les sociétés néolithiques, mais aussi à aborder leurs connotations imaginaires. L'étude des implications culturelles du processus de fabrication des figurines néolithiques n'en est en réalité qu'à ses débuts.

2. Cf. par exemple les analyses pétrographiques d'A. Pentedeka sur les figurines de Koutroulou Magoula (Pentedeka et al. 2020).

## Bibliographie

- BAFFERT S. 2006.** *Ces ouvriers aux dents de lait: les enfants au travail*. Paris, Syros jeunesse.
- BRADLEY C. 1993.** «Women's power, children's labor», *Cross-Cultural Research*, 27: 70-96.
- CHÂTEAU J. 1967.** «Jeux d'enfant». In: R. Cailliois, *Les jeux et les sports*. Paris, Gallimard (Encyclopédie de La Pléiade): 49-149.
- FASSOULAS A. 2017.** *De la fabrication à la fonction des figurines néolithiques de la Thessalie*. Thèse de doctorat (inéдите). Paris, Université Panthéon-Sorbonne.
- FASSOULAS A. 2021.** «The manufacture of clay toys in the Anti-Atlas region». In: J.-P. Rossie, K. Jariaa, B. Daoumani & A. Fassoulas (dir.). *Saharan and North African Toy and Play Cultures. Make-believe play among Amazigh children of the Moroccan Anti-Atlas*, vol. 2. Braga (Portugal), Centro de Estudos Filosóficos e Humanísticos, Catholic University of Portugal Faculty of Philosophy: 534-636.
- FASSOULAS A. À PARAÏTRE a.** «Η ειδωλοπλαστική της Νεολιθικής Θεσσαλίας. Κατασκευή, οργάνωση και λειτουργία». In: *Αρχαιολογικό Έργο Θεσσαλίας και Στερεάς Ελλάδας*, 6.
- FASSOULAS A. À PARAÏTRE b.** «Figurines from Neolithic Thessaly: The Importance of a Technological Study». In: *International scientific symposium. Figurines in northern Greece from prehistory until the Roman times* (Archaeological Museum of Thessaloniki 11-13.10.2018). Thessalonique (Grèce).
- FASSOULAS A. À PARAÏTRE c.** «Corps en argile: la production idolo-plastique de la Thessalie au début du Néolithique». In: *Actes du 29<sup>e</sup> Congrès préhistorique de France*, Toulouse, 31 mai-4 juin 2021.
- FASSOULAS A., ROSSIE J.-P. & PROCOPIOU H. 2020.** «Children, Play, and Learning Tasks: From North African Clay Toys to Neolithic Figurines», *Ethnoarchaeology*, 12, 1: 36-62.
- FYFE A. 1989.** *Child Labour*. Cambridge (Royaume Uni), Polity Press.
- HAMILTON N. 1996.** «Can we interpret figurines», *Cambridge Archaeological Journal*, 6, 2: 281-307.
- INÈS PONTE M. 2015.** *Crafted "Children": an ethnography of making and collecting dolls in Southwest Angola*, Thèse de doctorat (inéдите), Université de Manchester (Royaume-Uni).
- LANGLEY M. C. & LISTER M. 2018.** «Is It Ritual? Or Is It Children? Distinguishing Consequences of Play from Ritual Actions in the Prehistoric Archaeological Record», *Current Anthropology*, 59, 5: 616-643.
- LESURE R. G. 2011.** *Interpreting Ancient Figurines: Context, Comparison, and Prehistoric Art*. Cambridge (Royaume-Uni), Cambridge University Press.
- MANIER B. 2011.** *Le travail des enfants dans le monde*. Paris, La Découverte.
- PENTEDEKA A., KYPARISSI-APOSTOLIKA N., HAMILAKIS Y., KAZNESI A. & KATSAROU S. 2020.** «Κουτρολού Μαγούλα: Η πιλοτική πετρογραφική εξέταση της κεραμικής και των ειδωλίων». In: *Αρχαιολογικό Έργο Θεσσαλίας και Στερεάς Ελλάδας 5 (2015), Πρακτικά επιστημονικής συνάντησης, Βόλος 26 Φεβρουαρίου - 1 Μαρτίου 2015*, Volos: 841-849.
- RICE P. M. 1987.** *Pottery Analysis. A sourcebook*. Chicago (États-Unis, Illinois) & Londres (Royaume-Uni), University of Chicago Press.
- ROSSIE J.-P. 2013[2005].** *Toys, Play, Culture and Society. An Anthropological Approach with Reference to North Africa and the Sahara*. Stockholm (Suède), Stockholm International Toy Research Centre, Royal Institute of Technology.
- SHEPARD A. O. 1956.** *Ceramics for the Archaeologist*. Washington (États-Unis), Carnegie Institute.
- SOFAER DEREVENSKI J. 1994.** «Where are the children? Accessing children in the past», *Archaeological Review from Cambridge*, 13, 2: 7-20.
- UNESCO 1979.** *L'enfant et le jeu: Approches théoriques et applications pédagogiques*. Paris, ONU: vol. 34.