



« Nous sommes les pions de la mystérieuse partie d'échecs
jouée par Dieu. Il nous déplace, nous arrête,
nous pousse encore, puis nous jette un à un dans la boîte du néant. »

Omar Khayyam

Remerciements

Commissariat : La Seigneurie

Réalisation et conception graphique-scénographique : La Seigneurie

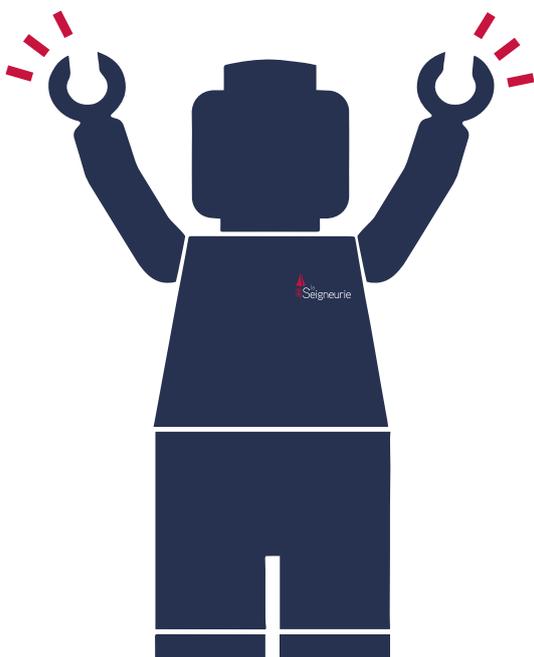
Impression : Point Carré

La Seigneurie remercie pour leurs prêts :

Le musée alsacien, le musée historique, le musée de l'œuvre de Notre-Dame, le musée Tomi Ungerer-centre international de l'illustration, le cabinet des estampes et des dessins, la médiathèque André Malraux de Strasbourg, le musée historique de Haguenau, le musée du Pays de Hanau de Bouxwiller, l'Écomusée d'Alsace, le musée historique et le musée Electropolis de Mulhouse, le musée du jouet de Colmar, le musée de la Régence d'Ensisheim, le musée gallo-romain de Biesheim, Archéologie Alsace, Madame Maria Luchankina, ainsi que les prêteurs privés.

Un grand merci à l'ensemble des élus et des agents de la Communauté de Communes du Pays de Barr qui ont contribué à la réalisation de cette exposition.

L'équipe de la Seigneurie : Maryline Bootz, Franck Burckel, Christian Courivaud, Aurélie Houillon, Marine Schmitt, Léa Vogel et Mathilde Burille, stagiaire.

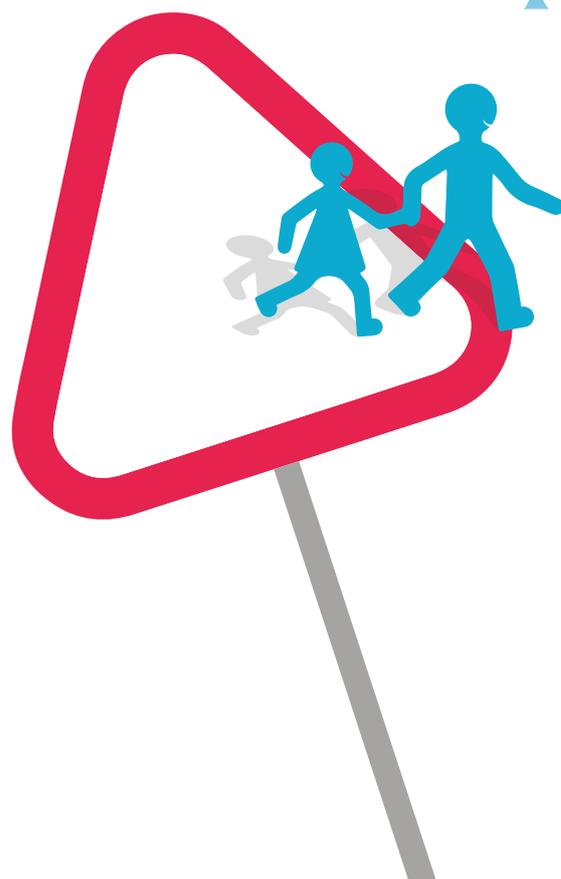


les ateliers de la

Seigneurie

Centre d'interprétation du patrimoine

A QUOI TU JOUES?
des histoires de jeux



« Joue et tu deviendras sérieux »
Aristote

des histoires de jeux

Cette exposition réunit jeux et culture, en donnant une dimension historique, sociale et culturelle au jeu.

De tout temps, les jeux ont été un loisir auquel se sont adonnés les enfants comme les adultes aussi bien pour s'éduquer que pendant leur temps libre, après les heures de travail ou encore les jours sans activité.

Parallèlement à leur caractère frivole, les jeux sont constitutifs de l'éducation et de la sociabilité. Pour autant, ils sont sources de débordements, de conflits, de dettes lorsque l'on joue pour de l'argent.

Les termes liés à l'action de jouer apparaissent dans de nombreux champs de la langue française : jeux de mots, de mains, de vilain, de lumière, de scène, de jambes, de couleurs, d'enfants, de stratégie, de hasard, etc. Ces expressions diverses recouvrent des sens et des champs d'activités multiples.

Avec cette exposition, petits et grands trouveront de quoi se distraire tout en apprenant, à moins que ce ne soit l'inverse...

L'exposition choisit d'exclure de sa présentation tout ce qui a trait aux jeux de théâtre, aux jeux musicaux, aux jeux de mots ainsi qu'au domaine sportif.

**A
R
L
O
I
T
L
J
O
U
R
N
E
S**

*des
histoires
de jeux*

?

The image features a large, stylized title 'ARLOI T L JOURNALS?' in a bold, red, sans-serif font. The letters are filled with various colors and patterns, including yellow, purple, blue, and green. A light blue wavy line runs through the letters. The subtitle 'des histoires de jeux' is written in a purple, cursive font. The word 'JOURNALS' ends with a large red question mark. Various game-related icons are scattered around the text, including a blue heart, a blue diamond, a blue spade, a blue club, a blue leaf, and a blue spade card.

Le jeu, un trait commun et un miroir de l'humanité.

Bien que le mot lui-même n'apparaisse qu'entre la fin du Moyen Âge et la Renaissance, le jouet est un objet connu de tous, quels que soient le pays, l'époque ou la catégorie sociale à laquelle on appartient.

L'être humain, comme tous les mammifères, joue. Avec cependant une différence de taille, il fabrique ses jouets.

Le mot semble venir du latin *jocari* qui signifie plaisanter et qui donnera par exemple le mot *joke*, blague en anglais.

Les origines du jeu sont très anciennes, ce qui rend sa datation difficile. En effet, les hommes préhistoriques jouaient sans doute déjà, mais avec des jouets en matériaux périssables. De ce fait, ils ne nous sont pas parvenus et lorsqu'ils le sont, l'interprétation n'en est pas facile.

En revanche, l'existence de jouets est attestée de manière certaine dès le 3^e millénaire en Mésopotamie, puis plus tard dans les civilisations égyptienne, grecque et romaine. Les objets retrouvés lors de fouilles archéologiques, interprétés comme étant des jouets, le sont souvent dans un contexte funéraire.

De plus, il semble que le jouet ait une forte importance symbolique dans ces sociétés. Il est souvent difficile de faire la distinction entre objets religieux et jouets, d'autant qu'ils sont souvent fabriqués par les mêmes artisans qui confectionnent également des ex-voto (offrandes rituelles déposées dans les sanctuaires).



En Mésopotamie

Le premier jeu de société connu est le **Jeu royal d'Ur**. C'est un jeu de table, avec un plateau et des pions qui doivent réaliser un parcours.



En Égypte

Au même moment, apparaît en Égypte, le jeu **snt**. **Le Sénet** est également un jeu de parcours, qui symbolise un passage, celui vers le monde des morts.

En Chine

On y trouve un jeu déjà très répandu, le jeu de **Go**.

Il m'a fallu attendre 1991, pour que je découvre et traduise la règle de ce jeu (proche du jeu royal d'Ur), transcrite en langue cunéiforme sur une tablette babylonienne.

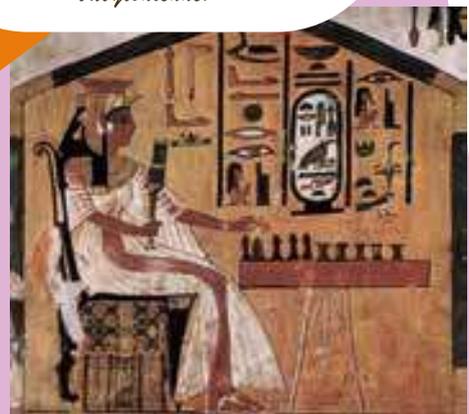
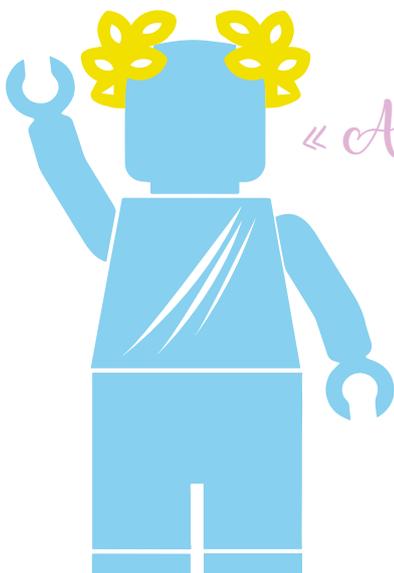


Irving Finkel
Conservateur du département des antiquités orientales au British Museum

« *Alca jacta est!* »

Jules César

« Le sort en est jeté! »



Néfertari jouant au Sénet

Peinture de la tombe de la reine. Vallée des reines, sur la rive ouest du Nil face à Louxor. Égypte

En Europe



L'Antiquité

Chez les Grecs et les Romains, les jeux et les jouets occupent une place primordiale chez l'enfant mais également chez l'adulte. Ils y voient un moyen pour former le caractère, la morale et les aptitudes physiques. De plus, le jeu est souvent lié à la religion. L'usage des dés par exemple, est perçu comme l'expression d'une volonté divine.

Le Moyen Âge

Un véritable artisanat du jouet se développe en Europe.



Alphonse X
Roi de Castille

En 1283, j'ai demandé la rédaction d'une série de livres traitant des domaines que j'estime être la base de la société. Parmi ces thèmes, tels que l'histoire, la religion, l'astronomie ou la magie figurent aussi les jeux.

« Dieu a voulu donner aux hommes toute une série de joies dans la vie afin qu'ils supportent mieux les peines et les travaux qu'ils doivent assumer. »

La Renaissance

Deux sources importantes nous renseignent sur les différents jouets et jeux utilisés par les enfants en Europe occidentale.



Les jeux d'enfants
Pieter Bruegel l'ancien (vers 1525-1569)
1560
Huile sur bois
© Musée d'Art et d'Histoire de Vienne, Autriche

Dans ce tableau du peintre flamand Pieter Bruegel l'ancien, on peut observer environ 90 jeux différents et apercevoir quelques jouets comme le cheval bâton, le cerceau, la poupée, les osselets, la toupee, les billes...

Au 18^e siècle

Les premiers soldats d'étain font leur apparition.

Ils sont fondus à Nuremberg, en Allemagne, qui est alors la capitale du jouet.



L'enfant au toton
Jean Siméon Chardin (1699-1779)
1738
Huile sur toile
© Musée du Louvre - Paris - RMN-Grand / Pakis

Chardin peint ici Auguste-Gabriel jouant à la toupie (toton).
Le 18^e siècle montre un intérêt nouveau pour le monde de l'enfance.

Au 20^e siècle

Dès les années 1950, l'utilisation récurrente du plastique permet de réaliser des objets plus légers, aux couleurs vives qui ne ternissent pas et surtout à très bas prix.

Le jouet se banalise alors et devient un objet de consommation courante.

Dans le dernier quart du 20^e siècle, le jeu vidéo fait son apparition et bouleverse l'économie du jeu dans un monde occidental qui se mondialise.

Au 19^e siècle

La révolution industrielle transforme profondément le monde du jouet. Il devient petit à petit un produit industriel, fabriqué en masse et vendu dans des grands magasins. Par ailleurs, l'importance que prend la fête de Noël, au milieu du 19^e siècle, a également un impact sur l'industrie et la vente des jouets.

Le siècle est surtout marqué par une diminution progressive du temps de travail et par une augmentation du temps libre.

Avec l'arrivée de la machine à vapeur, les fabricants se transforment en inventeurs et de nombreux brevets sont déposés pour des jouets mécaniques. La machine à emboutir le fer permet quant à elle, de produire des jouets en série et à bas prix.

L'industrie de la poupée connaît elle aussi un grand développement avec l'arrivée des premières matières plastiques comme le celluloïd. Cette matière permet de fabriquer les **baigneurs**, ces poupées pouvant aller dans l'eau.

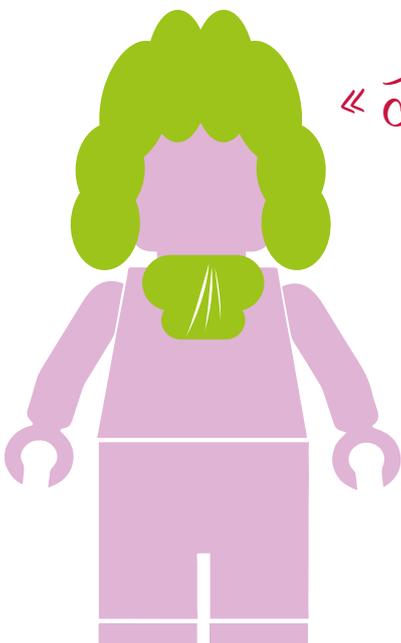
Entre la fin du 19^e siècle et le début du 20^e siècle, des créateurs de jouets comme **Steiff** (ours en peluche) ou **Hornby** (Meccano, Dinky Toys) font leur apparition.

En 1887, l'écrivain et historien, Victor Fournel (1829-1898) propose de créer « le Musée du Jouet de l'enfant », dont il envisageait l'installation dans une salle du palais du Trocadéro à Paris.



« Tricher au jeu sans gagner est d'un sot. »

Voltaire



Mais qu'est-ce qu'un jouet, un jeu ?

Un jeu se différencie essentiellement d'un jouet par l'existence de règles, acceptées par chacun des joueurs. Mais tous deux sont à la fois des objets conçus pour l'amusement de l'enfant et des images du monde qu'il doit s'approprier.

Ils sont aussi le reflet de leur époque par les matériaux qui les constituent. Matériaux qui ne sont pas forcément compatibles avec l'idée même de la manipulation.

Les jouets racontent également un monde qui change

Le Meccano s'inspire des constructions de la période dite « de fer » ; les petites voitures et les avions apparaissent autour de la Première Guerre mondiale ; entre les deux guerres, les figurines de soldats évoquent l'amour de la patrie ; les fusées et déguisements d'astronaute racontent la conquête de l'espace, les téléphones et les talkies-walkies, le développement de nouveaux moyens de communication...

Les cadeaux

Les cadeaux ont un statut privilégié. Offerts lors de fêtes, d'anniversaires, pour accompagner un événement individuel ou sans raison particulière, ces jouets sont alors chargés d'une affectivité toute particulière.

Pour qui ?

Les jouets sont souvent présents dans les portraits d'enfant ou les tableaux en lien avec l'enfance.



Enfants jouant
Christophe Guérin (1758 - 1831)
4^e quart du 17^e siècle
Mine de plomb sur papier
© Cabinet des Estampes et des Dessins - Strasbourg

Le portrait collectif d'enfants connaît au cours du 18^e siècle, un spectaculaire regain d'intérêt. Il témoigne de la place nouvelle occupée par la progéniture d'une aristocratie et d'une bourgeoisie, soucieuses de valoriser la continuité de la lignée familiale mais également de la meilleure compréhension de la psychologie enfantine.



Les bulles de savon
Pieter Cornelisz van Slingelandt (1640-1691)
4^e quart du 17^e siècle
Huile sur bois
© Palais des Beaux-Arts - Lille - Cliché RMN

Au 17^e siècle, en Hollande, le jeu des bulles de savon montre l'innocence de l'enfance tout comme la fragilité des choses.



L'enfant et la poupée
Anne-Geneviève Greuze (1762-1842)
Vers 1795
Huile sur toile
© Musée du Louvre - Paris - RMN-Grand Palais - René-Gabriel Ojeda

Anne-Geneviève Greuze témoigne ici, dans un contexte de mortalité infantile dénoncée par les hygiénistes du 18^e siècle, d'une vision plus sentimentale.

Pour les princes !

Alors que la représentation iconographique des jouets est fréquente dans l'Antiquité, elle disparaît avec les invasions barbares du 5^e siècle après J.-C. Ce n'est qu'aux 14^e et 15^e siècles qu'elle réapparaît par l'intermédiaire des portraits de princes.

Pourtant, ces portraits nous renseignent assez peu sur les jouets qu'utilisent ces enfants.

Un document, traitant de l'enfance d'un prince, liste toutefois avec précision les jouets de ce dernier.



Hortus deliciarum - Le Jardin des délices
Herrade de Landsberg (1125/1130-1195)
1159-1175
Manuscrit

L'enluminure représente des « enfants » jouant avec des marionnettes figurant des chevaliers armés.



Henri IV et Marie de Médicis avec leurs enfants
Attribué à Frans Pourbus le Jeune (1569-1622)
17^e siècle
Huile sur toile
© collection particulière

Les premiers portraits d'enfants royaux apparaissent au 16^e siècle. En 1524, Jean Clouet peint le portrait des jeunes enfants de François 1^{er} tandis que Frans Pourbus le Jeune réalise celui représentant la fille d'Henri IV, peu de temps après sa naissance, posant un hochet à la main.

C'est ici un moyen de mettre en avant sa prometteuse descendance.



Madeleine de France, reine d'Écosse (1520-1537)
Jean Clouet (1480-1541)
1524
Huile sur bois
© collection particulière - Galerie Weiss - Londres

La princesse tient dans ses mains un hochet à dent de loup, caractéristique de cette époque.



Sous l'Empire et la Restauration, la représentation du jeu et de la famille change.

Ce tableau met en scène l'attention que l'Empereur porte à sa famille. Il est représenté entouré d'enfants, dont le futur Napoléon III sur ses genoux, au milieu de jouets : brouette, poupée, soldats, canon... Cette composition témoigne de la place nouvelle des enfants et de leurs jouets dans la vie sociale et familiale.



L'Empereur Napoléon I^{er} sur la terrasse du château de Saint-Cloud entouré des enfants de sa famille
Ducis-Louis (1775-1847)
1810
Huile sur toile
© Musée national du château de Versailles - Gérard Blot ; RMN Grand Palais

C'est le Journal que Jean Héroard, médecin du futur Louis XIII, fils d'Henri IV, a tenu du jour de la naissance du prince, le 27 septembre 1601, jusqu'à ses 27 ans.

Les premiers jouets mentionnés par le médecin sont les hochets, destinés à favoriser la sortie de la première dent, les figurines d'un jeu d'échecs en argent, des poupées ou encore des figurines de poterie, appelées marmousets.



Journal sur l'enfance et la jeunesse de Louis XIII
Jean Héroard
17^e siècle
Manuscrit
© Bibliothèque nationale de France. Département des manuscrits

L'étymologie de ce nom ne se trouve pas dans le terme « marmot » (jeune enfant), mais dans « *marmoretum* » (marbre en latin). En effet, à l'origine, les petites figurines ornementales grotesques appelées « marmousets » étaient taillées dans le marbre.

Ces représentations ne nous permettent toutefois pas de nous faire une idée précise des relations affectives qui pouvaient exister entre les enfants et leurs parents ou entre les enfants et leurs jouets.

Le jeu, outil d'éducation pour les princes

Ce n'est que très lentement que les jeux et les jouets sont admis comme moyens d'éducation.

Au 15^e siècle

C'est en Italie que des pédagogues commencent à s'intéresser à l'éducation de l'enfant et tout particulièrement celle des princes.

Je recommande aux parents de regarder jouer leurs enfants. ceci peut donner une indication sur leurs tendances naturelles et, de ce fait, mieux les diriger dans la vie.

J'admets que les enfants aiment les jeux, mais je n'en recommande pas moins de les élever dans l'austérité.

Giovanni Dominici
Moine dominicain
(1500-1419)

Au 16^e siècle

L'éducation est encore l'affaire presque exclusive de l'Église.

Il n'est donc pas étonnant que le premier **jeu de cartes éducatives** soit l'œuvre d'un moine franciscain, Thomas Murner. Il est le premier à employer un jeu de cartes à des fins pédagogiques.

J'utilise des cartes à jouer afin d'enseigner la logique. Cela permettra peut-être d'empêcher les étudiants de jouer à des jeux condamnables...

Thomas Murner
Moine franciscain de
Strasbourg (1473-1537)

Thomas Murner utilise pour cela, 51 cartes et 16 symboles représentant des notions et définitions logiques. Il associe des « couleurs » germaniques (grelots et glands) et d'autres qui lui sont propres (poissons, bonnets, scorpions.).

Les personnages représentés évoquent souvent des allégories, des chiffres et des lettres, des symboles renvoyant au texte qui explicite les concepts de dialectique humaniste. Les « règles » restent toutefois obscures.



Carte sur la logique, outil mnémotechnique

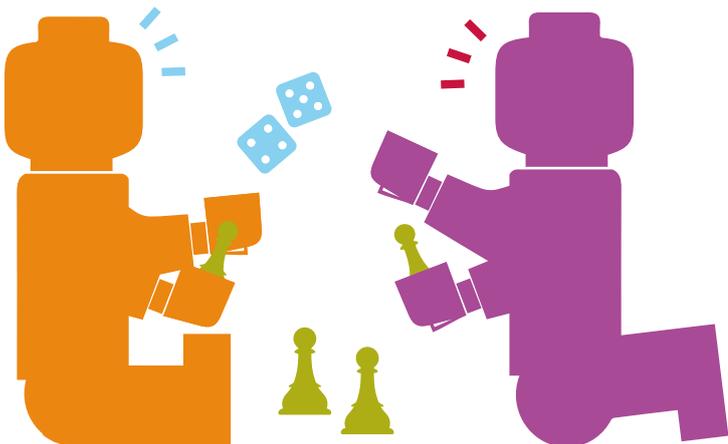
Logica memorativa. Chartiludium logice

1509

© Bruxelles, Thomas Vandernoot

In 4^e BnF, Arsenal, 4^e S 214

Les cartes aux couleurs allemandes (gland, feuille, cœur et grelot) sont couramment utilisées dans les Länder du sud et de l'est de l'Allemagne. À l'inverse, les régions du nord et de l'ouest du pays utilisent davantage les couleurs françaises (trèfle, carreau, cœur, pique).



Les fonctions du jeu

Le jeu a une fonction à la fois culturelle, sociale et éducative. On comprend dès lors pourquoi, les premiers jeux de société sont des jeux de parcours et symbolisent le passage initiatique de l'enfance à l'âge adulte, ou encore de la vie à la mort.

Fonction éducative

L'action, « le jouer », pour l'enfant est une façon d'explorer son environnement et d'agir sur lui. Il voit, il touche, il ressent, il manipule, et ces expériences construisent l'être qu'il va devenir. Par le jeu, l'enfant s'éduque.

Ensuite, en stimulant son imagination et sa curiosité, le jeu contribue à son développement psychologique et intellectuel. Il lui donne à réfléchir, à choisir et à décider. De même, il favorise chez lui les principes de coopération et de respect des règles et des partenaires...

Fonction sociale

Jouer est une activité très sérieuse :
« *Joue et tu deviendras sérieux* », nous dit Aristote.

Partager un jeu, c'est mener une expérience sociale avec des joueurs qui sont des partenaires ou des adversaires, c'est s'entraîner à avoir des relations sociales, créer des rencontres, des échanges, de la communication.

Le jeu comprend également la notion de justice.
En effet, les règles de jeu sont identiques et acceptées par tous.

Les jouets entrent discrètement dans la pédagogie

Au 16^e siècle

Bien que de nombreux jeux soient créés pour faciliter la mémorisation des futurs grands du Royaume : jeux pour retenir les armoiries ou pour favoriser l'apprentissage de l'histoire, on ne trouve pas encore d'écrits sur leur rôle pédagogique.

Rabelais explique, dans *Gargantua*, que le **cheval de bois** et le **cheval-bâton** ont un rôle éducatif. En effet, ils permettent à l'illustre enfant, d'être :

« toute sa vie fait bon chevaucheur. »

François Rabelais
(1493/94 - 1553)

Il est utile que les enfants de quatre à cinq ans jouent avec des chevaux, des vaches ou des petits moutons en bois ou en plomb, des chariots, des tables ou des sièges afin de se distraire et de comprendre la réalité des choses.

Au 17^e siècle

Bien que l'enfance soit encore marquée par le péché originel, certains prônent une pédagogie de la douceur sans pour autant que les jouets y jouent un rôle. Néanmoins, il est recommandé que la journée d'étude soit entrecoupée par des récréations, où les enfants peuvent s'adonner aux jeux de société, au billard, voire aux jeux de guerre.

Depuis le 12^e siècle, l'Église véhicule l'idée d'impureté du bébé dès la naissance. Cette idée du péché originel est portée par saint Paul et saint Augustin, qui voyaient en l'enfant un être conçu dans le péché et un adulte foncièrement mauvais, qui ne peut espérer un pardon qu'après une vie de repentir et de misère.

« Puisque chaque être humain est une image de Dieu, chaque être humain mérite d'être éduqué. »

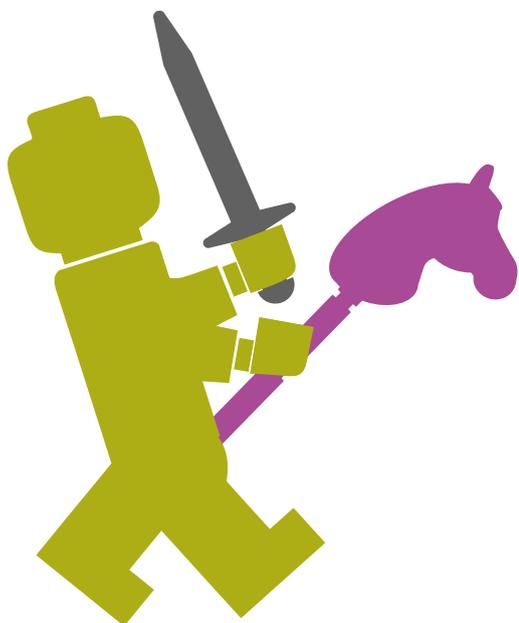
Jan Amos Komenský
dit Comenius
(1592 - 1670)

Au 18^e siècle

Le jouet commence à accompagner la pédagogie. Ainsi, la **lanterne magique** initiée à l'histoire, le **château de cartes** à l'architecture, les **modèles réduits** permettent de représenter tous les métiers...

L'enfant n'est dès lors plus vu comme un adulte en miniature mais considéré comme un être en devenir, qu'il faut modeler.

L'intérêt pour les questions d'éducation se développe alors.





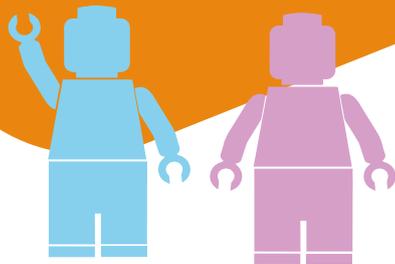
Jean-Frédéric Oberlin (1740-1826)
© Société Évangélique de Genève

Le pasteur Oberlin

Le pasteur de la communauté du Ban-de-la-Roche, est convaincu de la capacité éducative du jouet. Grâce aux jouets, l'enfant examine, expérimente, interroge. Il apprend à maîtriser son environnement en même temps qu'il développe son imagination.

Parmi les jouets de sa collection, on trouve des figurines d'animaux en étain, dont la collection est intitulée « *Occupation pour la jeunesse avide de connaissance, choisie parmi les quatre premières classes du règne animal* », des bibelots, des jouets mécaniques, des jeux géographiques ou encore des jouets optiques.

Il est toutefois difficile de démontrer que cet ensemble de jouets fait partie d'un matériel pédagogique.





Madame de GENLIS
Félicité-Stéphanie du Crest de Saint-Aubin
(1746-1830)
Antoine Labille-Guyard (1749-1803)
1768
Huile sur toile
© Musée d'Art du Comté de Los Angeles

Au 19^e siècle

Madame de Genlis

Elle est marquée, dès l'enfance, par la richesse de l'éducation qu'elle reçoit de sa mère : lecture, musique, théâtre et danse. En 1812, l'Empereur la nomme inspectrice des écoles primaires et son œuvre sera entièrement consacrée à la pédagogie.

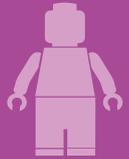
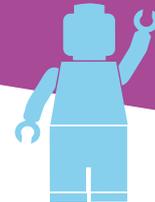
Elle prône une éducation basée sur l'observation et le contact direct avec la réalité. Lorsque ce contact direct est impossible, elle fait fabriquer des maquettes. C'est ainsi que les enfants découvrent des navires, des moulins à vent, la machine à vapeur, et de très nombreux métiers manuels.

Treize maquettes sont ainsi commandées en 1783 et conservées depuis 1802 au Conservatoire national des Arts et Métiers à Paris.

Même si l'époque favorise la réflexion sur les principes d'éducation des enfants, partant du principe qu'un prince héritier ne saurait être assimilé à un élève ordinaire, les méthodes sont différenciées selon les régimes monarchiques qui se sont succédés jusqu'en 1870. Le jouet, comme outil pédagogique, a été ainsi inégalement admis dans la société.

L'éducation des **princes** se fait plus moderne : natation, escrime, équitation, viennent compléter une solide éducation artistique et un enseignement des matières fondamentales, surtout l'histoire. À l'âge de sept ans, les princes quittent les femmes pour être pris en charge par les hommes auprès desquels ils suivent une éducation militaire.

Les **princesses**, quant à elles, bien qu'elles aient des précepteurs comme leurs frères, sont avant tout préparées à devenir de bonnes épouses et de bonnes mères.





Pauline Kergomard
Photographie non précisée
1900
© Collections du Musée national de l'Éducation
(Rouen)

Pauline Kergomard 1838-1925

Alors inspectrice générale des écoles maternelles, elle fait entrer le jouet officiellement dans les écoles maternelles françaises dès 1881.

Au 20^e siècle

La massification de l'enseignement fait naître un grand nombre de méthodes pour enseigner la lecture et le calcul. Certaines de ces méthodes ressemblent beaucoup à des jeux.

Jeanne Girard, en 1911, alors inspectrice des écoles maternelles, crée officiellement le terme de **jeu éducatif**. Elle le définit comme un exercice scolaire et une initiation au travail.

Les jeux conçus pour les écoles vont peu à peu gagner les familles dès les années 1920.

L'intérêt pour le jouet va aller grandissant, dans les Expositions industrielles nationales (depuis 1849) puis universelles (depuis Londres en 1851), ou encore dans les publications. Les collectionneurs de jouets sont reconnus et les jeux et jouets traditionnels font l'objet d'enquêtes de folkloristes et d'ethnologues au même titre que les contes et les légendes.

Du ludique avant tout...

« Là où est l'enfant, là aussi est le jouet, qui est le premier instrument de la vie humaine. »

Léo Claretie

Grâce aux progrès de l'imprimerie et au rôle des colporteurs qui diffusent ces jeux jusque dans les campagnes, les jeux pédagogiques prennent un nouvel essor.

Le jeu de cartes et le jeu de bois

D'une manière générale, ces deux jeux sont les supports les plus couramment utilisés pour enseigner diverses matières telles que l'histoire, la géographie ou la grammaire.

Conçu à ses débuts comme un support d'apprentissage de la géographie, il devient progressivement un jeu, en se couvrant d'images d'animaux ou de scènes de la vie quotidienne...

Au 19^e siècle, des puzzles en bois commencent à être fabriqués en série et vendus comme jouets pour enfants. En raison de leur mode de fabrication le nom anglais devient, vers les années 1880, *Jigsaw puzzle* (*Jigsaw* : scie sauteuse).

Le puzzle

Le terme *puzzle* est issu de l'anglais qui signifie énigme, casse-tête.



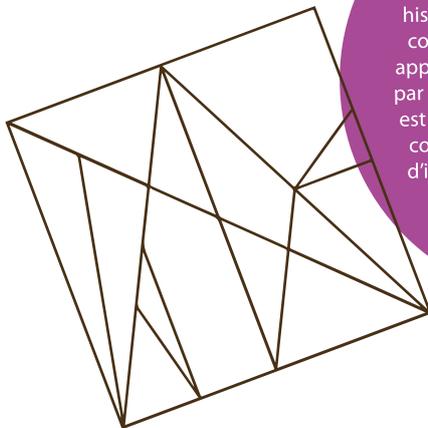
Puzzle géographique
John Spilbury (1738-1769)
1766

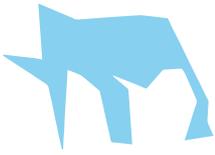
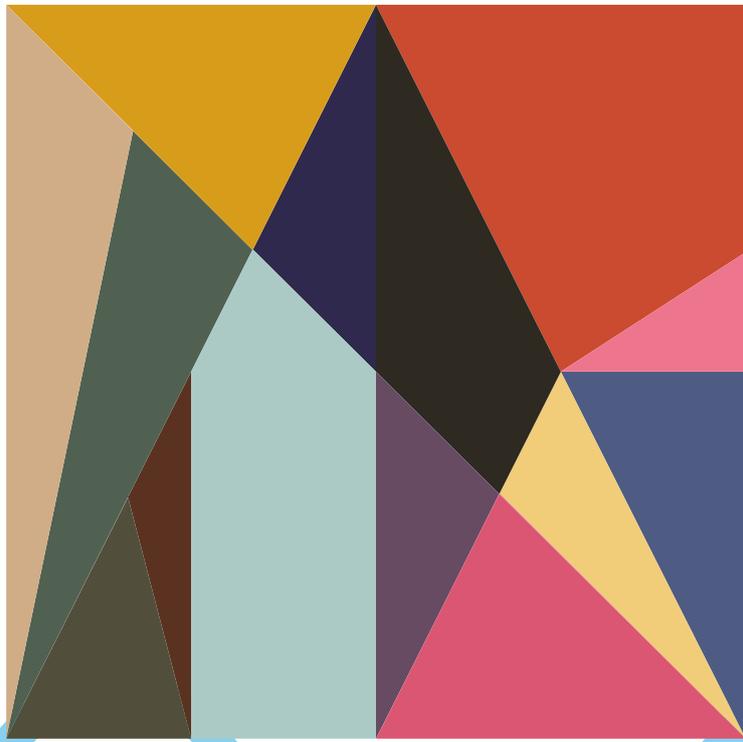
À l'origine, le puzzle a été inventé par John Spilbury, cartographe et graveur anglais. En 1760, il a l'idée de découper des cartes représentant des pays puis de les vendre afin d'apprendre la géographie de façon ludique.

Les premiers puzzles sont peints sur des planches en bois puis découpés à la scie. À partir de 1766, Spilbury crée huit modèles: le Monde, l'Europe, l'Asie, l'Afrique, l'Amérique, l'Angleterre, le Pays de Galles, l'Irlande et l'Écosse.

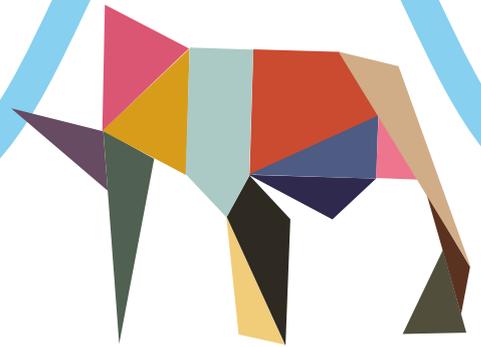
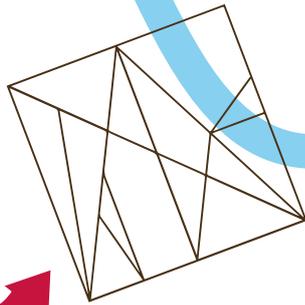
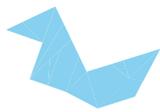
L'ostomachion

Les plus anciennes figures d'un même puzzle, historiquement attestées, sont une cocotte et un éléphant. Ce puzzle, appelé *ostomachion* (ou *stomachion*) par les Grecs, *loculus* par les Romains, est l'œuvre d'Archimède. Il est défini comme un jeu de quatorze pièces d'ivoire qu'on dispose pour former diverses figures comme aujourd'hui avec le **Tangram**.





Lostomachion Tangram



1

Réalisez le carré avec les 14 pièces.

2

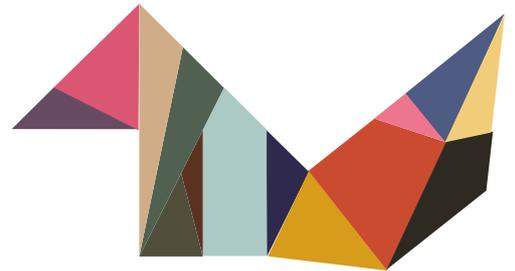
À l'aide des 14 pièces, réalisez l'éléphant.

3

À l'aide des 14 pièces, réalisez la cocotte.

4

À l'aide des 14 pièces, réalisez le bonhomme.



Le jouet, une initiation au rôle d'adulte

La plupart des jouets préparent à la vie d'adulte. Les garçons se préparent à la vie militaire en jouant aux petits soldats tandis que les filles sont instruites dans la bonne tenue d'un ménage et dans l'éducation des enfants en jouant avec un poupon et des appareils ménagers.

Dans l'Antiquité

C'était une chance d'avoir un garçon, il pouvait travailler et ramener de l'argent, tandis que les filles ne travaillaient pas et faisaient l'objet d'une dote au profit de la famille de l'époux. Avoir un garçon était donc considéré comme un don des dieux. C'est pourquoi les garçons étaient vêtus de **bleu**, couleur du ciel, couleur divine.



En rose et bleu

Au Moyen Âge

Le **bleu**, couleur de la Vierge Marie, est davantage associé aux filles, tandis que le **rose**, un rouge plutôt pastel étant perçu comme une couleur plus affirmée, virile, est attribué aux garçons.



Au 18^e siècle

À Versailles, de 1758 à 1766, Madame de Pompadour, favorite du roi, met le **rose** (rose lilas dit rose Pompadour) à la mode et conduit à son adoption par la cour.

Le rose est associé aux valeurs féminines de l'époque : beauté, douceur, fragilité.



Au 19^e siècle

Les tenues s'uniformisent : les enfants, garçons comme filles, de moins de six ans, portent des langes, des culottes et des bavoirs **blancs**.



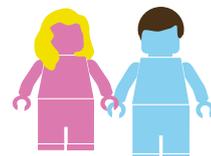
Au début du 20^e siècle

Le **rose** et le **bleu** sont associés aux genres. Le mouvement de libération des femmes va, dès les années 1960, remettre en cause ces codes et revendique le retour à des vêtements neutres et unisexes.

Dans les années 80

Avec l'arrivée de l'échographie qui permet de connaître le sexe de l'enfant avant sa naissance, l'association couleur/sexe revient à la mode.

Le milieu des années 1980 voit arriver « le rose girly » et les stratégies marketing pour cibler les enfants, et ce, jusque dans les années 2000.



Ce qui s'applique aux vêtements, va également s'appliquer aux jouets, d'où la dualité des rayons **bleu-garçons** et **rose-filles** dans les magasins.

Certaines marques ont depuis pris le chemin de « l'indifférenciation sexuelle », en particulier dans les pays anglo-saxons.

Le genre dans les jeux

Les filles n'ont longtemps pas eu accès à l'instruction publique. Lorsque ce droit leur a été accordé, elles suivaient des enseignements séparés avec des matières spécifiques comme des cours de couture. Mais peu à peu, une égalité à l'école va se mettre en place :

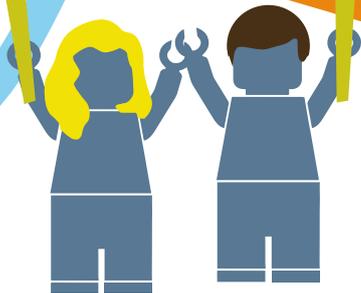
La loi Guizot (1833), défend la co-instruction, le co-enseignement et permet d'associer garçons et filles dans une même classe.

Dans les années 1960, la mixité dans les écoles se généralise et avec la loi Haby (1975) : « tout enseignement et toute spécialité professionnelle sont accessibles aux élèves des deux sexes. »

En 2013, la Convention interministérielle pour l'égalité entre les filles et les garçons, les femmes et les hommes dans le système éducatif précise que « l'école, notamment grâce à un enseignement moral et civique, fait acquérir aux élèves le respect de la personne, de ses origines et de ses différences, de l'égalité entre les femmes et les hommes ainsi que de la laïcité. » ; « La formation dispensée dans les écoles élémentaires assure l'acquisition et la compréhension de l'exigence du respect de la personne, de ses origines et de ses différences. Elle transmet également l'exigence du respect des droits de l'enfant et de l'égalité entre les femmes et les hommes. »

La même année, dans le référentiel de compétences des métiers du professorat et de l'éducation, il est demandé de « se mobiliser et mobiliser les élèves contre les stéréotypes et les discriminations de tout ordre, promouvoir l'égalité entre les filles et les garçons, les femmes et les hommes ».

De même que dans la charte de la laïcité, notamment l'article 9 explique que « la laïcité implique le rejet de toutes les violences et de toutes les discriminations, garantit l'égalité entre les filles et les garçons et repose sur une culture du respect et de la compréhension de l'autre (...) ».



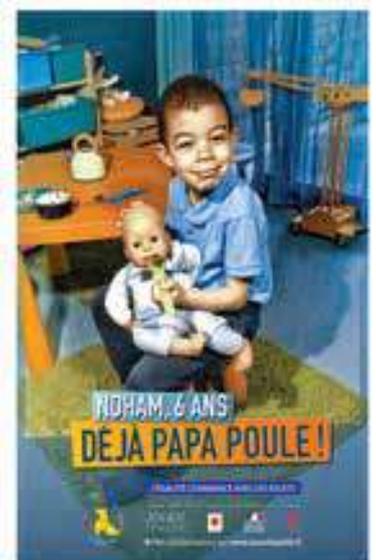
Garçon

Les petits soldats en papier

Entre 1776 et 1779, le chevalier et graveur sur bois Pierre-François Isnard publie quatre recueils d'uniformes militaires, destinés à être découpés. Un cinquième volume paraît en 1781, consacré à la gendarmerie de France. D'autres imprimeurs strasbourgeois, comme Johann Friedrich Striedbeck ou encore Jean-Henri Heitz, le suivent.

Rapidement, ces planches connaissent un succès au-delà de la région rhénane. Des imprimeurs comme Gustave Silbermann puis Fischbach, les Wentzel à Wissembourg ou encore ceux de Metz et d'Épinal, répondent à cet engouement par des impressions massives de planches en noir et blanc ou en couleur.

Certaines séries sont réalisées dans la première moitié du 19^e siècle, mais la majorité le sont encore après 1870.



Fille

La poupée

La poupée est le jouet de fille par excellence. Du latin *pupa*, le terme désigne une figurine de forme humaine. Le mot « poupée » n'apparaît dans les écrits qu'au 18^e siècle, mais l'archéologie témoigne d'une existence bien plus ancienne.

Confectionnées de manière sommaire, en terre cuite, bois, paille ou tissu, elles pouvaient aussi l'être dans des matériaux plus précieux, comme la cire ou la porcelaine, en fonction du milieu social de l'enfant.

La dinette

Appelée aussi « taraillettes », la dinette est une reproduction fidèle des poteries utilitaires, suivant les évolutions techniques et les décors du moment. La fonction pédagogique de la dinette est simple, elle offre aux enfants une réplique miniature de l'univers de l'adulte, et entraîne ainsi la petite fille à son rôle de maîtresse de maison.

La maison de poupée

Dès la Renaissance, la maison miniature, ouverte sur la façade pour laisser apparaître l'intérieur, se veut une reproduction fidèle d'une maison, avec ses étages et les pièces meublées et accessorisées à la mode.

Ces maisons doivent familiariser l'enfant avec l'art de tenir une maison : maintien d'un ordre, initiation à la vie familiale et connaissance de tous les accessoires domestiques en miniature...

Toutes les maisons de poupées ne sont pas imposantes, la plupart sont petites, se limitant bien souvent à une chambre ou une cuisine.

Lilli vs Barbie

Le 24 juin 1952, Reinhard Bouthien crée pour le journal *Bild Zeitung* le personnage de Lilli. En 1955, face au succès du personnage, le journal décide d'en faire une poupée-mascotte, fabriquée par la société allemande O. & M. Hausser. Bien que les poupées-femmes existent déjà, elles ne sont pas considérées comme des jouets. Lilli promet un nouveau modèle : la poupée mannequin.

Lors d'un voyage en Suisse en 1956, Elliot et Ruth Handler, fondateurs de Mattel, découvrent pour leur fille la poupée mannequin Lilli. Mattel décide alors de produire, ce même jouet aux États-Unis. Le succès de cette poupée appelée Barbie (diminutif de Barbara, la fille des Handler) se répand dans tous les États-Unis. En 1963, la société allemande créatrice de Lilli pense dans un premier temps poursuivre Mattel en Justice, mais en 1964 ils vendent les droits de la poupée Lilli à Mattel.



Qui fabrique ces jouets ?

Les habitants des villes ont longtemps été les premiers destinataires de ces jouets. Au Moyen Âge, la bimbeloterie en plomb et en étain est vendue sur les marchés des villes, lors des foires et des pèlerinages. Il n'y avait pas encore d'artisans spécialisés dans leur confection. Ils sont dès lors fabriqués à la commande par des orfèvres, des ébénistes, des couturiers, des menuisiers, des charpentiers ou encore des tourneurs sur bois.

Au 15^e siècle

Des artisans commencent à se spécialiser : les **bimbelotiers** font des dinettes de plomb et d'étain, les **tabletiers** réalisent des jeux et des jouets en os, les **tourneurs** sur bois associés aux **vanniers** réalisent des berceaux, cerceaux, flûtes, sifflets, billes, billards, les **patenôtiers** fabriquent des chapelets...

Au 16^e siècle

On trouve mentionnée pour la première fois la profession de **poupetier**, faiseur et enjoliveur de poupées. À l'origine, ce sont des stucateurs d'art familiarisés au moulage, qui réalisent les poupées.

Au 17^e siècle

Les poupetiers fusionnent progressivement avec les bimbelotiers. C'est surtout, à cette époque que le **mercier** achète la production des artisans pour sa propre boutique en ville.

Au 18^e siècle

Le jouet occupe une place de plus en plus importante dans la vie quotidienne. Avec l'abolition des privilèges et la disparition des corporations à la Révolution française, les métiers du jouet s'affichent et se multiplient.

Au 19^e siècle

On passe progressivement de l'ère artisanale à l'ère industrielle. Noël devient LA fête des enfants et en 1901, le concours Lépine est institué pour récompenser, notamment, les inventions pouvant concurrencer les jouets allemands.

À partir du 20^e siècle

À partir des années 1950, c'est une véritable industrie, qui profite du baby-boom, de la nouveauté du plastique et de la vente par correspondance. Naissent alors des marques célèbres, telles Lego, Monopoly, ou Barbie.

Une transformation s'opère, en lien avec l'ouverture des marchés et l'essor de la société de consommation. Si elle reste encore constituée de petites et moyennes industries, elle s'exporte et innove en intégrant de plus en plus l'électronique et l'informatique.

Le jouet est à la fois commerce, industrie et artisanat. L'État y joue un rôle important d'encadrement, de législation fiscale et douanière, de soutien à la production et d'accompagnement dans la modernisation.



En Alsace

Les jouets Joustra



L'entreprise Joustra est créée en 1934 (contraction de **JOU**et et de **STRAS**bourg), par des commerçants strasbourgeois, les frères Kosmann, dans l'idée de concurrencer l'entreprise allemande Lehmann, alors spécialisée dans la production de petits automates en tôle.

Arrêtée en 1943, l'usine reprend ses activités dès la fin de la Seconde Guerre mondiale en proposant des jouets dotés de mécanismes de mise en mouvement. Le succès est rapide et l'usine installée rue de Belfort à Strasbourg, produit de nombreux jouets aux couleurs vives, aux mouvements originaux et aux prix bas.

Bien que les animaux, le western et le cirque, enrichissent le catalogue, la marque est surtout connue pour ses voitures, ses tracteurs, ses bus ou encore ses avions.

Au milieu des années 1960, Joustra devient le premier fabricant de jouets mécaniques en Europe. Son catalogue comprend plus de 200 références différentes, aussi bien à clef qu'à friction et par la suite, à piles.



Vers la fin des années 1960, avec l'arrivée sur le marché de jouets en plastique provenant d'Asie, la marque doit s'adapter, et utilise à son tour cette nouvelle matière.

En 1969, Joustra s'associe à d'autres marques et se retrouve à commercialiser divers jouets éducatifs comme le populaire **Telecran**.

Mais la société se retrouve en difficulté et en 1999, elle est rachetée par Heller. La nouvelle société, Heller-Joustra, est à son tour mise en liquidation judiciaire en 2016 avant d'être reprise par Maped, qui est spécialisée dans les fournitures scolaires. La nouvelle société devient Maped Heller Joustra. Mais, deux ans plus tard, l'entreprise dépose le bilan.

En 2019, l'Allemand Glow2B, concurrent de Joustra, qui distribuait les produits Heller et Joustra en Allemagne, rachète Heller-Joustra.

L'imagerie populaire

L'imagerie populaire est beaucoup plus ancienne que les productions bien connues d'Épinal. Ces images remontent au 16^e siècle et les premiers centres d'impression en France sont Paris, Chartres, Orléans et le long de la Loire. Ce n'est qu'au début du 19^e siècle que ces images sont imprimées dans l'est de la France. Épinal tout d'abord mais aussi Metz, Nancy, Pont-à-Mousson, Montbéliard, Belfort ou encore Wissembourg.

Leur succès s'explique tout d'abord par l'époque elle-même. Voyager, n'étant pas possible pour tout le monde, il fallait trouver des supports pour nourrir l'imaginaire des gens. On trouve alors des images sur les foires et les marchés, ou bien ce sont les colporteurs qui les diffusent dans les campagnes. Support bon marché, l'image populaire est éducative, publicitaire, ou simplement divertissante.

Grâce à l'invention de la lithographie par Aloys Senefelder et de la chromolithographie par le mulhousien Godefroy Engelmann, le 19^e siècle voit se multiplier les images.

Durant la seconde moitié du 19^e siècle, Wissembourg devient, après Épinal, l'autre grand centre de production d'imagerie populaire, grâce à Jean Frédéric Wentzel, qui obtient en 1835 le brevet de lithographe et crée son entreprise à Wissembourg.

En 1869, année de la mort du fondateur, l'entreprise, en pleine expansion, produit plus de deux millions d'images grâce à dix-huit presses lithographiques. Même si le thème le plus vendeur est celui de la religion, l'entreprise va imprimer des images décoratives, des scènes de la vie de famille et des sujets d'actualité. C'est toutefois le marché de l'enfance qui se développe le plus rapidement. Pantins, jeux, contes, petits théâtres, jouets optiques, petits soldats sont alors imprimés.

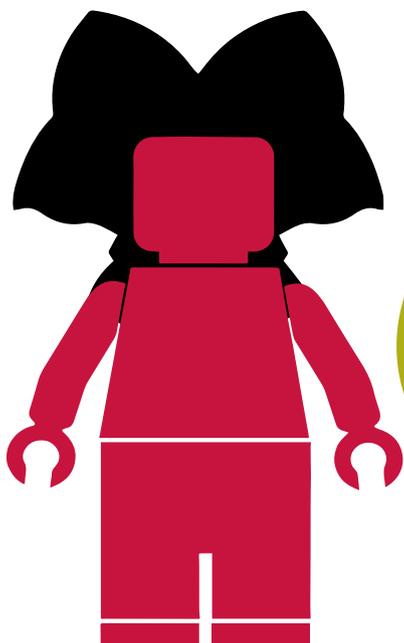
Des images pour les enfants et parfois les grands

Des images pour découvrir le monde

Des armées de petits soldats

Les images font partie du matériel scolaire. Ce principe pédagogique est déjà une réalité dans les classes lorsque Wentzel publie ses « Tableaux pour l'instruction de la jeunesse ». Wentzel imprime également des cartes géographiques, des protégé-cahiers et les petites images à découper appelées, les bons points.

Des planches imprimées de soldats, prêtes à être découpées, sont proposées par l'imprimeur strasbourgeois Gustave Silbermann, puis par l'imagerie de Wissembourg. Confectionner des petits soldats en carton est une activité très pratiquée à Strasbourg après l'annexion de l'Alsace à l'Empire allemand en 1871.



La diffusion des jeux

Les plus anciens jeux de société se trouvent dans les civilisations de l'Indus (Pakistan actuel), de la Mésopotamie et de l'Égypte. Certains de ces jeux ont été diffusés dans toute l'Europe.

Le jeu de go

Jeu de stratégie chinois, qui se joue sur un grand plateau évoquant l'immensité de l'empire du Milieu. Très populaire en Chine, au Japon et en Corée, il n'a pas connu le même succès dans le monde occidental. Ceci s'explique sans doute par le fait que les échecs occupaient déjà la place de jeu de stratégie pour deux joueurs.

Le jeu des échecs

Originaire d'Asie centrale, il a voyagé depuis l'Inde, se transformant au gré des conquêtes et des routes commerciales pour nous parvenir avec toujours comme objectif, la mort du roi.

Les jeux ont traversé les frontières et les océans grâce aux marchands, aux explorateurs et aux militaires. Beaucoup de ces jeux se sont modifiés au cours de leurs pérégrinations. C'est ainsi que le **tabula** des Romains réapparaît en Espagne, au 13^e siècle, via les Arabes, qui l'appelaient **nard**, avant de finalement devenir le **backgammon** aujourd'hui.

Exemple de voyage :
Le jeu des petits chevaux,
appelé aussi Hâte-toi lentement

C'est un bon exemple d'acculturation d'un jeu. Il a été tellement bien assimilé, qu'il fait entièrement partie de notre patrimoine ludique et plus personne ne soupçonne aujourd'hui ses origines indiennes.

2

Angleterre

On le retrouve logiquement en Angleterre sous le nom de **Patchesi** ou **Ludo**. La plus ancienne règle connue date de 1851 et a été retrouvée dans le journal intime d'un Anglais, Thomas Machell, relatant son séjour au Bengale.

3

Allemagne

Il est ensuite commercialisé sous le nom : **Mensch ärgere dich nicht** (Littéralement **Homme ne te fâche pas**, traduit pour le nom du jeu en **Ne t'en fait pas**) en Allemagne et dans certaines régions de Suisse, sous un nom proche de l'original : **Partchésy**.

En France nous le connaissons depuis les années 1930, sous le nom du **Jeu de dada** ou des **Petits Chevaux**, en reprenant une variante pratiquée au États-Unis et en Europe depuis 1900, qui utilise des pions-chevaux.

4

France

1

Inde

Le jeu apparaît en Inde au 6^e siècle sous le nom du **Pachisi**.

Où joue-t-on en Alsace ?

Là où on est !

À l'étage du clocher de l'église d'Obermorschwiller, les archéologues ont trouvé deux jeux du moulin gravés. Sous le plancher des stalles de l'église Saint-Léger de Guebwiller, on a trouvé, en 1970, ce que les chapelains y avaient laissé tomber, entre autres des cartes à jouer et des dés.

On jouait donc partout, là où se créaient et s'entretenaient les liens de sociabilité, dans les jardins, dans les auberges et les tavernes, dans les bains publics, les poêles (siège du tribunal d'une corporation)... On jouait également sur l'aire de jeu du bourreau, qui disposait de prérogatives pour organiser des jeux sur un espace qui lui était réservé puis de prélever une part des gains. On jouait bien évidemment aussi chez soi...



En 1500,
Chers magistrats de Strasbourg,
Voici vingt-et-un articles afin de vous
présenter les réformes souhaitées et
d'annoncer les jeux qui sont une plaie
sociale des plus dangereuses.

Jean Goussier
de Koenigsberg
(1465-1510)
Magistrat

Il existe tout autant d'écrits
faisant mention des interdictions
liées aux jeux que de textes précisant les
lieux et les règles pour jouer.

À **Strasbourg**, en 1382, une première réglementation nous apprend que cette année-là, les jeux de cartes ont fait leur apparition et que les nobles y jouent nuit et jour dans leurs poêles alors qu'auparavant, ils jouaient aux échecs ou sur un damier.

Entre 1447 et 1493, on légifère pour encadrer les jeux de hasard voire les interdire à certaines heures, pendant certains jours ou durant une période de l'année. Apparaît également à cette période, la mention d'une maison spécialement dédiée aux jeux, ancêtre du casino, destinée à contenir les troubles et jurons provoqués par le jeu, mettant en danger les honnêtes gens et les enfants. Transgresser l'interdiction était sévèrement puni.

À **Thann**, un règlement municipal (1548-1581) indique qu'il est interdit de jouer aux deux portes de la ville, sauf à des jeux sur damier. Il est interdit aux gardiens des portes de jouer, ni avec un damier, ni au jeu de méréelle.

Les peines encourues



Les peines encourues sont multiples : elles concernent aussi bien les joueurs que les aubergistes, les échansons ou les responsables, préposés et le personnel des poêles. Ces peines sont avant tout des amendes. Il est aussi fait mention, en cas d'incapacité de payer, d'une peine de prison à l'eau et au pain sec, souvent assortie de la confiscation de l'argent gagné.

Le jeu objet de collection

Tous les adultes, à des degrés différents, cherchent à conserver en eux une part d'enfance. Le choix de collectionner un jouet est donc étroitement lié aux souvenirs de cette période de la vie.

Une collection est la rétention et la conservation d'objets qui ont une valeur subjective mais acquièrent une dimension importante. Ce phénomène qui consiste à donner une « âme » à un objet est appelé « animisme » chez les anthropologues, « attachement » chez les psychologues.

Un exemple en Alsace Tomi Ungerer

J'ai toujours beaucoup collectionné dans ma vie, pour ensuite m'en débarrasser.

Une collection pour moi est valable tant que je pourrais l'utiliser.

Je pense qu'à partir du moment où on a une collection il faut que ça serve au public.

J'aime particulièrement collectionner ce qui est absurde, ce qui est abominable que ce soient des objets, ou des imprimés.

Tomi Ungerer était un collectionneur de jouets passionné.

Le premier jouet de sa collection, un petit bateau mécanique, lui avait été offert en 1960 à New York. Puis, pendant près de quarante ans, il a accumulé un ensemble de quelques milliers de pièces anciennes et modernes dont une partie a été donnée aux Musées de la Ville de Strasbourg. Certaines d'entre elles sont exposées de manière permanente au Musée Tomi Ungerer – Centre international de l'illustration.

« Maturité de l'homme :
retrouver le sérieux qu'il mettait
au jeu, étant enfant. »

Friedrich Nietzsche

« C'est un jouet et en même temps une œuvre d'art. »

Publicité Caran d'Ache - 1900

Les jouets d'artistes créés pour leurs enfants ont souvent disparu, sauf s'ils en autorisaient une production commerciale. Les caricaturistes et publicistes Caran d'Ache (1859-1909), Benjamin Rabier (1869-1939), Marius Rossillon dit O'Galop (1869-1946) en ont fait le prolongement de leur art.

Les peintres Georges Lepape (1887-1971) et Berthe Noufflard (1886-1971) ont, quant à eux, participé au mouvement dit de la « renaissance » de la poupée française (1910-1920).



Bouledogue
Caran d'Ache
1912
Bois
© Musée des Arts Décoratifs - Paris - Jean Tholance

Son répertoire, essentiellement animalier, compte chiens, ours, canards, mais aussi soldats et coffrets thématiques, dont l'un des plus célèbres est sans doute celui consacré à la chasse.



Chien à roulettes
Benjamin Rabier
Réédition d'un jouet des années 1910
Bois laqué, métal
© ADAGP, Paris, 2011



Jeu des quatrains
O'Galop
1914-1915
Bois
© Musée national de l'Éducation - Rouen

« Plus amusant que les dames, plus simple que les échecs » est un slogan, fréquemment utilisé depuis le début du 20^e siècle par les inventeurs et les éditeurs, qui espèrent ainsi capter l'attention d'un large public. Ce jeu se pratique avec des pions hiérarchisés (fantassins, cavaliers, canons, aéro) comme aux échecs, mais pour gagner la partie un joueur doit capturer tous les pions adverses, comme aux dames.



Chien à trainer
Keith Haring (1958-1990)
1993
Bois laqué, métal, plastique, caoutchouc, fibres synthétiques
© Musée des Arts Décoratifs - Paris - Jean Tholance

Keith Haring a commencé sa formation par des études de graphisme publicitaire. Cette approche a marqué son style : trait efficace, forme évidente, immédiatement compréhensible par tous. Son graphisme des silhouettes, bordées de larges cornes noires et soulignées par des aplats de couleurs pop, permet de les décliner sur tous type de support.



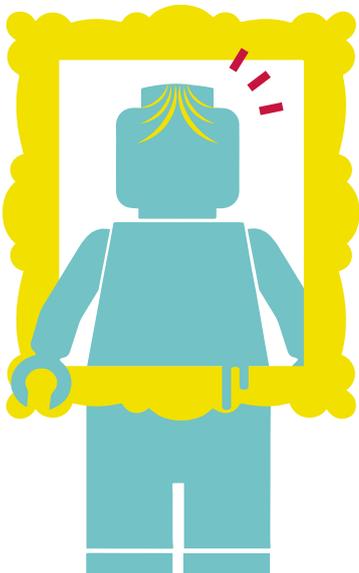
Poupée petit chaperon rouge
Berthe Noufflard (1886-1971)
© Musée des arts Décoratifs, Paris - Jean Tholance

C'est en composant le tableau *Carnaval*, inspiré des ballets de Diaghilev que Berthe Noufflard, crée en 1910 ses premières figurines en cire. En octobre 1916, elle envoie quelques poupées confectionnées en plâtre et tissu à l'exposition de « **Jouets artistiques** » organisée par le Musée des Arts décoratifs de Paris. Participant à la renaissance du jouet d'art qui n'a pas été suivie par les fabricants, cette poupée à la silhouette élancée, portant au bras son panier garni de la galette et du petit pot de beurre, n'existe que sous la forme de son prototype.



Poupée fillette
Georges Lepape (1887 - 1971)
© Musée des arts Décoratifs, Paris - ADAGP, Paris, 2007 - Michel Pintado

Peintre, graveur, illustrateur français, Georges Lepape, crée des poupées et des marionnettes en collaboration avec sa femme. Alors qu'il réalise les visages, sa femme les habille en suivant les évolutions de la mode de l'époque. Les poupées et marionnettes de Georges Lepape ont été présentées à l'exposition de *Jouets artistiques et de l'image de Guerre populaire*.



La fabrication d'un jouet par un proche de l'enfant a été la norme pendant des siècles. On parle dans ces cas, de « production écologique », puisque réalisée avec des matériaux locaux et recyclés. De fait, peu de jeux sont réellement engagés.

La tendance actuelle du « faites-le vous-même » atteste encore de la permanence de cet usage, surtout à destination des plus jeunes.

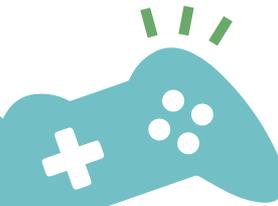
Mais quel jeu a été édité pour dénoncer un fait réel ? Quel jeu s'est engagé pour dénoncer un acte politique, religieux voire social ?

D'un autre côté, un tel jeu serait-il acheté ?

« *L'art est un jeu d'enfant.* »

Max Ernst

Les jeux vidéo



Les jeux vidéo marquent depuis près de trois générations, le quotidien de millions de personnes.

Si jouer est une activité essentielle chez les enfants, pour les adultes, elle est un moyen d'échapper à leur quotidien tout en se divertissant. En 2018, un tiers de la population mondiale consacrait régulièrement du temps aux jeux vidéo, que ce soit sur téléphone portable, sur console ou sur ordinateur.

Si les jeux vidéo ont commencé à remporter un triomphe dans les années 1970, leur origine remonte vingt ans auparavant.

1950 - 1970

L'histoire des jeux vidéo est liée à celle de l'ordinateur. Dans les années 1950, d'imposants ordinateurs ne réalisent que des calculs encore relativement simples, avec lesquels jouer est impossible. Dans des universités américaines, des étudiants développent des jeux basiques dans le but d'expliquer le fonctionnement de ces nouvelles technologies. **Tennis for Two** (1958), est considéré comme le premier jeu vidéo à des fins de divertissement.



Les années 1970

En 1972, l'entreprise **Atari** voit le jour et s'impose dans l'industrie du jeu vidéo. Elle développe **Pong**, le tout premier jeu qui connaît un succès mondial.



Le jeu **Space Invaders** (1978) marque le début de l'âge d'or des jeux d'arcades.

Les années 1980

Au début des années 1980, le nombre de nouvelles consoles se multiplie, tout comme celui des ordinateurs domestiques. Un grand nombre de jeux actuels sont nés à cette période : **Pac-Man** (1980), **Ultima** (1980), **Mario Bros** (1983), **Tetris** (1984) ou encore **SimCity** (1989).



De nouvelles sociétés émergent par la suite comme **Commodore**, avec l'ordinateur personnel **Commodore 64** (1982) ou encore **Nintendo**, avec la console **NES** (Nintendo Entertainment System) (1985).



En 1983, une crise industrielle et une surproduction font s'effondrer le marché de la console. De nombreuses entreprises, dont Atari, font faillite.

Les années 1990

En 1994, **Sony** commercialise la **PlayStation** qui représente un véritable bond en avant technique et graphique. Dès 1995, les jeux entrent dans une nouvelle dimension avec des graphismes en trois dimensions. Se développent également des scénarii reprenant des éléments historiques comme dans **Age of Empires** (1997) ou dans **Tomb Raider** (1996).



Dans les années 1990, la violence devient une des composantes des jeux, ainsi, **Wolfenstein 3D** (1992) est le premier jeu de tir à la première personne.

La société se demande pour la première fois, si la violence dans les jeux, peut inciter à des violences dans la réalité...



Les années 2020...

Grâce aux évolutions technologiques, les jeux vidéo immergent toujours plus le joueur dans un monde virtuel.

À quoi les jeux vidéo ressembleront-ils demain ?



Les années 2010

Un grand nombre d'entreprises développent des jeux pour tous les types de plateformes : ordinateurs, consoles, tablettes et téléphones mobiles.

C'est aussi l'apparition d'un nouveau phénomène avec les vidéos « *Let's Play* », dans lesquelles les joueurs s'enregistrent en train de jouer, tout en commentant le jeu sur YouTube, où elles sont visionnées des millions de fois.



Les années 2000

Avec l'essor de l'utilisation d'Internet, les jeux vidéo se jouent en réseau. Ainsi, des jeux comme **World of Warcraft** (2004) sont joués principalement sur Internet.

L'intelligence artificielle permet le développement de jeux dits « *open world* », dans lesquels les joueurs découvrent des mondes et peuvent décider du déroulement du jeu.

Un autre concept de jeu, « *sandbox* » (bac à sable), permet de créer son monde virtuel.

La première décennie du 21^e siècle voit naître de nombreux best-sellers tels que **The Sims** (2000), **Grand Theft Auto : San Andreas** (2004), **Super Mario Galaxy** (2007) ou encore **Minecraft** (2010).



PEGI

Le *Pan European Game Information* ou « système européen d'information sur les jeux », est le système de classification par âge qui permet aux parents de toute l'Europe de prendre des décisions éclairées lors de l'achat de jeux vidéo.

La classification des jeux

Elle peut reposer sur le mécanisme du jeu, sur la façon dont nous nommons nos jeux ou encore sur des éléments simplement matériels :

- . jeux de cartes
- . jeux de plateau
- . jeux de parcours ou jeux de pions
- . jeux de hasard
- . jeux d'adresse
- . jeux de plein air ou d'intérieur
- . casse-tête
- . jeux vidéo
- . jeux de bluff...

Elle peut faire référence aux rapports que le jeu instaure entre les joueurs :

- . compétitif
- . coopératif

Les jeux peuvent se regrouper également en quatre catégories, en fonction de la prédominance :

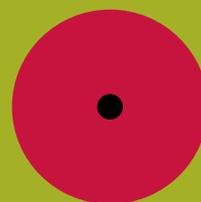
- . de la compétition
- . du hasard
- . du simulacre
- . du vertige

Même si le schéma classique reste celui de l'opposition, avec pour issue, un joueur ou une équipe gagnante. S'il existe diverses sortes de classification des jeux, celles-ci ne permettent pas forcément de rendre compte de l'étendue du domaine du jeu.

Mon premier jouet

Les jouets à câliner

Les bébés commencent à apprendre le jour où ils naissent. L'évolution du langage s'amorce dès la naissance et le bébé apprend en écoutant les sons. Mais un objet permet aussi d'apprendre, par le câlin, à toucher pour développer sa motricité.



Le hochet

Le hochet est à la fois, le plus vieux jouet au monde et le premier jouet des bébés. Nommé *crepitacula* dans l'Antiquité (du latin *crepitare* : faire du bruit), il contient des petits cailloux ou des graines dont la fonction première est de protéger le bébé, en éloignant par son bruit les mauvais esprits et les maladies. Une fonction prophylactique que l'on retrouve au Moyen Âge avec l'ajout de grelots, de sifflets et de dents de loup.

L'évolution des matières a permis par la suite une production de masse, rendant les hochets accessibles à tous. Toujours plus adaptés à nos nourrissons, les hochets sont conçus pour stimuler les sens, développer la perception sonore, l'activité visuelle, la motricité, le goût et le toucher.

Le doudou

À l'origine, le doudou était un morceau de tissu, un linge, un mouchoir que l'on donnait à l'enfant. En le touchant et en le portant à la bouche, l'enfant se calmait. Ce nom, « doudou », transcrit bien cette idée de douceur.

Cette première acquisition se fait entre 6 et 12 mois, selon les enfants. Dans les années 1950, le pédiatre britannique Donald Winnicott a théorisé le rôle du doudou.

« Considérons donc comme heureuse l'invention du *crepitacula* d'Archytas qu'on donne aux petits enfants pour les occuper. Cela leur évite de tout casser dans la maison, car la jeunesse n'est pas capable de rester en place... ».

Aristote



Donald Winnicott
(1896-1971)

Pour s'apaiser, un enfant a besoin de manipuler de façon répétitive un objet sensoriel. Cet objet va jouer un rôle de transition entre la phase de « fusion » de l'enfant avec sa figure d'attachement et le moment où il va prendre conscience de sa propre identité.

Mais un geste peut aussi faire office de doudou : sucer son pouce, toucher ses cheveux, se balancer...

Les peluches

Ce ne sont pas les premiers doudous. En effet, l'ours en peluche n'a fait son apparition qu'au début du 20^e siècle, simultanément aux États-Unis et en Allemagne.

Ours

> Au États-Unis

À la suite d'une chasse à l'ours infructueuse, le président Theodore Roosevelt (1858-1919), découvre un ourson attaché à un arbre, placé là par l'entourage du président, comme lot de consolation. Ému par l'image de ce petit être sans défense, il ne tira pas, déclarant qu'il ne pourrait plus jamais regarder ses enfants dans les yeux, s'il commettait un tel acte de cruauté.

Médiatisée, cette histoire donne l'idée à un fabricant de jouets de New York, Morris Michtom, de concevoir en 1903, un ours en peluche. Il demande à la Maison Blanche l'autorisation de le baptiser « Teddy », en hommage à Theodore Roosevelt. C'est ainsi que le célèbre « **Teddy Bear** » est né.

> En Allemagne

Margarete Steiff (1847-1909), fabricante de jouets dans la région de Stuttgart, ignorant l'anecdote de l'ours et du président des États-Unis, crée en 1902 avec son neveu, un ours en feutre et laine.

Leur ours en peluche remporte un vif succès à la foire du jouet de Leipzig. La marque allemande **Steiff** fabrique toujours de nos jours, des ours en peluche, jouet incontournable pour les petits et grands.

Tamagotchi

Créé en 1996 par le fabricant de jouets japonais Bandai, ce « gadget » a été inventé dans le but d'amuser les enfants, en particulier ceux qui n'ont pas d'animaux domestiques, sans contraintes et pouvant l'emmener partout avec eux. Pour la première fois, un objet animal de compagnie virtuel est proposé au public. Une nouvelle catégorie de jouets, où en plus de la dimension individuelle du jeu, apparaît la notion de pouvoir de vie et de mort. Ainsi, en appuyant sur des boutons, on le nourrit, on le lave et on le soigne afin qu'il « vive » le plus longtemps possible. Son nom est créé à partir des mots « œuf » (*tamago*) et « montre » (en *katakana* (alphabet japonais qui permet de retranscrire les mots d'origine étrangères), du mot anglais *watch*, *watchi*).

Par la suite, de nombreux jeux vidéo, tel **Nintendogs** en 2005, proposent le même principe, c'est-à-dire d'être maître d'un chien... virtuel.

L'objet-jouet

Entre divination et jeu d'adresse

On situe habituellement au 15^e siècle, le moment où s'organise l'artisanat du jouet. C'est durant la Renaissance, que la conception de l'enfance, du jeu et de l'éducation change. On redécouvre l'importance d'une pédagogie qui tient compte tant du développement intellectuel que corporel.

En opposition aux jeux de hasard, considérés comme dangereux, les jeux d'adresse (dont font partie les jeux de noix, de billes, les osselets...) apparaissent plus adaptés aux exercices physiques et au délasserment.



Les dés

Les premiers dés cubiques sont apparus dans la vallée de l'Indus vers 2 300 avant notre ère. Le plus ancien connu jusqu'ici a été découvert au nord de l'Iraq actuelle.

Si aujourd'hui, on associe plus volontiers l'action de « tirer au sort » à un jeu de pile ou face voire à un tirage à la courte paille, à la fin du Moyen Âge, le tirage au sort est indissociable du jeu de dés.



Étymologiquement, « dé » et « hasard » sont d'ailleurs étroitement liés. En latin, les deux se disent « *alea* ». Ainsi, la célèbre phrase « *Alea jacta est !* », prononcée par Jules César en franchissant le Rubicon, peut se traduire par « les dés sont jetés » tout comme « le sort en est jeté ». De même, le mot « hasard » en français date du 11^e siècle et dérive du mot arabe « *al-zahr* » signifiant « dé à jouer ».

Les dés ne sont pas seulement des objets ludiques, ils sont également très fréquemment utilisés pour fixer un partage ou prendre une décision voire prédire l'avenir.

La numérotation actuelle impliquant la somme des points opposés égale à 7, s'est généralisée en Grèce à partir du 7^e siècle avant notre ère.

Dans les récits de la Passion, il est dit qu'après avoir crucifié le Christ, les soldats romains tirèrent au sort sa tunique. À partir du 14^e siècle, les peintres représentent cette scène de « tirage au sort » sous la forme d'une partie de dés.



La Crucifixion
Livre d'heures
15^e siècle
Parchemin

© BnF, Arsenal, ms. 432, f. 58

Les osselets

L'osselet ou astragale (en grec *astragalos*) est un petit os de la cheville de la patte arrière du mouton, de la chèvre ou du bœuf. Ce petit ossement possède six faces, seules quatre sont assez planes pour que l'os, après avoir roulé, s'arrête sur l'une d'elle.



En Égypte

Les osselets sont utilisés comme dés depuis le 2^e millénaire avant J.-C.

Dans l'Antiquité grecque et romaine

Les osselets continuent d'être utilisés en tant que dés avec une valeur attribuée à chaque face, afin d'en faire autant un jeu d'adresse qu'un outil de divination.

Au Moyen Âge

Le jeu des osselets semble avoir pris le nom de « jeu des bibelots ». Les osselets sont alors fabriqués en matériaux divers, voire précieux comme l'ivoire, le bronze, l'argent ou encore l'or.

Au 18^e siècle

En plus des osselets habituels, on utilise une boule d'ivoire : celle-ci est jetée en l'air et le joueur prend un des osselets quand la boule retombe à terre et rebondit. Cette règle est encore appliquée dans les années 1930.

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

Dans les années 1960, il revient dans les cours de récréation sous la forme d'osselets dont quatre sont en fer blanc et le cinquième peint en rouge.

Les cartes

On trouve les premières cartes à jouer en liaison avec des pratiques divinatoires dès le 7^e siècle avant notre ère. Les plus anciens documents, attestant leur usage en France, remontent à la fin du 13^e siècle.

Au 14^e siècle, on les trouve mentionnées dans les pays méditerranéens comme l'Italie (Venise), la France (Marseille) et l'Espagne (Barcelone). De là, elles sont probablement diffusées dans le reste de l'Europe continentale.

Les jeux relèvent tous le désir qu'a l'homme d'exercer ses facultés physiques et mentales, mais également, de montrer sa supériorité et son habileté.

Mais là où le hasard entre en jeu pour une part importante, dans les jeux de cartes ou de dés, il contient une part divinatoire, ésotérique. Le jeu se pratique alors pour déterminer lequel des joueurs est le plus favorisé par le sort.



Les sifflets

Instrument de musique, simple objet en céramique ou témoignage de la culture populaire, le sifflet conserve dans sa fonction une part de mystère.

Le sifflet est, avec la flûte, l'instrument à vent le plus ancien identifié à ce jour. Les premiers sifflets ont été réalisés durant le Paléolithique supérieur, avec des phalanges de renne percées. Ils ont dû être utilisés comme appeau pour la chasse pendant toute cette période.

Tandis que l'utilisation domestique de la céramique se généralise au 3^e millénaire av. J.-C., le sifflet en terre cuite ne semble pas apparaître à ce moment.

L'interprétation de la fonction des sifflets préhistoriques, trouvés lors de fouilles archéologiques, reste délicate.

L'association sifflet-forme animale laisse à penser que le sifflet pouvait posséder une fonction rituelle. En effet, on sait le rôle important joué par les animaux dans les cultes, à l'instar du quotidien des sociétés néolithiques.

Les sifflets en terre cuite sont plus fréquents durant la Protohistoire. Mais là aussi, quels en étaient les usages ? On peut supposer que la diversité actuelle de ses utilisations (jouet, instrument, appeau, etc.) était déjà la même il y a plusieurs millénaires.

Les sifflets sont bien connus du monde antique. Les jouets, breloques et amulettes sonores, y sont monnaie courante, avec des petits instruments sonores, tels que les clochettes par exemple.



En Alsace

La production de sifflets en terre cuite est encore très vivante.

Soufflenheim et Haguenau

L'importance des gisements d'argile et les ressources en bois de la forêt de Haguenau ont favorisé très tôt l'essor de la poterie dans cette région. À Soufflenheim, on trouve des traces de cet artisanat dès le 8^e siècle. Il est donc normal que l'immense majorité des sifflets alsaciens provienne de ces villes.

La continuité entre certains modèles actuels et ceux plus anciens, permet d'attribuer à ces potiers les sifflets à eau en forme d'oiseau, à glaçure jaune, que l'on retrouve régulièrement.

Autour de Colmar

Des potiers sont attestés à Colmar du haut Moyen Âge au 19^e siècle. À côté de pièces usuelles, ils fabriquaient des tirelires et sans doute des jouets, parmi lesquels peut-être des sifflets.

Mulhouse et le Sundgau

La présence de potiers à Mulhouse remonte au 14^e siècle. Comme dans les autres centres, à côté de la production utilitaire, ils réalisaient des jouets et des sifflets à eau.

Moins bien connus, les ateliers du Sundgau tout proche, sont actifs jusqu'au 19^e siècle. C'est à Mulhouse ou aux ateliers du Sundgau qu'il faut sans doute attribuer les sifflets en forme de saint Gangolf, vendus lors du pèlerinage qui lui était dédié (il assume le curieux patronage des maris trompés).

Par extension, *crepundia* a désigné tous les jouets : poupées, dinettes, osselets... qui accompagnaient les enfants dans la tombe.

Trois formes de sifflets sont courantes en Alsace : le modèle globulaire cylindrique et deux modèles de sifflets à eau, un oiseau sur socle et un vase en forme de hibou.

Ces sifflets suivent les évolutions des décors alsaciens : utilisation du bleu de cobalt à partir de 1905-1910, et surtout dans les années 1930, où le bleu devient une caractéristique de la poterie alsacienne).

Les sifflets étaient notamment vendus lors des *kilbe* ou *messti*, ces fêtes villageoises où les forains tenaient des stands et des boutiques, pour y vendre des jouets.

Les billes



Si les premiers témoignages de « jeux de billes » sont anciens, ce n'est qu'au 18^e siècle que les dictionnaires inscrivent le mot « bille » en l'associant à des jeux d'enfants ; auparavant, terme technique, il désigne une pièce de bois brute.

Ce type de jeu, se retrouve sous d'autres « formes » au cours des siècles : des noyaux de fruits aux crottes de chameau séchées, en passant par des coquillages, des graines, des cailloux, des pois ou des fruits à coque, voire des pommes, sans oublier des objets non sphériques, tels que les boutons, les épingles, les pièces de monnaies ou les tessons de poterie.

Il est difficile de dire où sont nés ces jeux de billes. La plus ancienne a été découverte à Nagada (Égypte), dans le tombeau d'un enfant.

Les billes se seraient ensuite répandues en Grèce. On attribue généralement aux Grecs la version première, appelée *tropa*, du jeu de l'*orca* pratiqué à Rome (proche de l'actuel **jeu du pot**).

L'Antiquité

Cette période fournit de nombreux témoignages de la présence, non pas des billes, mais de leurs ancêtres : les noix, en évoquant le *nucis* et le *nucibus* en tant que jeux d'enfants.

Le Moyen Âge

L'enfant faisant peu l'objet de représentation, il en va de même de ses jeux.

La Renaissance

Les billes sont encore majoritairement issues de l'environnement, bien que l'on commence à en trouver spécifiquement destinées au jeu et grossièrement manufacturées.

La fin du 18^e siècle

Les billes deviennent parfaitement sphériques grâce aux nouveaux procédés de fabrication mécaniques. La production devient industrielle.



Les jeux de stratégie

Dans la typologie des jeux, ceux dits de stratégie ou de société, sont difficiles à définir et peuvent, par leurs caractéristiques, appartenir à plusieurs familles. Ainsi, la bataille est à la fois un jeu de cartes et un jeu de hasard.

Les plus anciens exemples datent d'environ 3000 av. J.-C. Il est toutefois difficile de distinguer leur usage : ludique ou divinatoire. Mais, comme les dames et les échecs, l'objectif est de supprimer les pions de son adversaire. Ces jeux s'apparentent ainsi au thème de la guerre.

Aujourd'hui, la famille des jeux de pions est considérable à travers le monde.



Les dames

L'histoire du jeu de dames est très ancienne et ses ancêtres nombreux. On le retrouve chez les Égyptiens avec le *Sénet*, chez les Grecs avec le *Petteia* et les chez Romains avec *Latroncules*. Il serait inspiré d'un exercice de tactique militaire, élaboré pour former les officiers. On assimile au jeu de dames, tous les jeux se jouant sur un plateau composé de cases et dont toutes les pièces ont la même valeur.



C'est au 18^e siècle qu'apparaît le jeu moderne sur 100 cases, dit « Jeu polonais ». C'est aussi à cette époque qu'est publié le célèbre traité de Manoury qui réforme le jeu de dames et établit de nouvelles règles.

Le jeu de dames est bien plus qu'un simple jeu de patience. Il est un excellent moyen de développer la logique par l'analyse et d'exercer la mémoire.

La cabaretier **Manoury** tient le célèbre café parisien qui porte son nom et qui rassemble les gens de lettres à l'époque romantique. Ce café se situait à l'emplacement actuel de la Samaritaine. Il était le rendez-vous de joueurs de dames parisiens pendant les 18^e et 19^e siècles.

En 1770, il propose de réformer le jeu de dames et établit de nouvelles règles qui font perdre 8 pions au damier.

Les échecs

Bien que difficile à dater, le jeu d'échec marque un tournant. Les premières traces, découvertes en Inde, remontent au 5^e siècle av. J.-C. Mais c'est autour du 10^e siècle de notre ère, qu'il prend la forme que nous lui connaissons, après avoir été importé dans le monde occidental par les Arabes au 9^e siècle.

C'est le premier jeu de plateau qui introduit une différenciation entre les pièces.



Le trictrac

Le jeu de trictrac a des origines tout aussi lointaines. Il descend du jeu romain *duodecim scripta* (jeu des 12 lignes). Ce jeu évolue à la fin de l'Antiquité pour devenir le *tabula* ou jeu de table.

Le but du jeu est de déplacer ses 12 ou 15 pions, en lançant 3 dés et de les faire sortir le plus rapidement possible d'un plateau composé de 3 lignes de 12 cases.

Très pratiqué au Moyen Âge, le *tabula* prend au 15^e siècle le nom de trictrac, peut-être en raison du bruit provoqué par les dés lorsqu'ils heurtent le plateau.

De nombreux jeux lui sont par la suite apparentés, comme le **jacquet** apparu vers 1800 ou encore le **backgammon**, qui est sa version contemporaine la plus connue.

Les cartes à jouer

La belote, le bridge, le poker, le rami ou le tarot, utilisent des cartes traditionnelles. D'autres jeux utilisent des cartes à jouer plus spécifiques, comme le jeu des **7 familles** ou encore le **Uno**.

Les cartes à jouer apparaissent en Chine durant la dynastie Tang (618-907), au moment où la feuille vient remplacer le rouleau, mais celles que nous connaissons sont d'origine italienne.

La particularité des jeux de cartes réside dans le fait qu'un même paquet permet de jouer à un grand nombre de jeux différents : tarot, belote, bataille, rami, nain jaune, poker...

À l'origine, les figures représentées sur les cartes devaient être les pièces principales des échecs. On y joue à deux et il n'y a que deux couleurs, le rouge et le noir, d'où l'analogie avec les échecs. Plus tard, on augmente le nombre de cartes, ainsi les « couleurs » pique, cœur, carreau et trèfle sont créées pour assimiler les cartes à des exercices militaires. En effet, une ordonnance de Charles VI prohibe tous les jeux de nature à empêcher l'exercice des armes. Ainsi, le trèfle figure la garde d'une épée ; le carreau, le fer carré d'un carreau d'arbalète ; le pique, une lance ; et le cœur, la pointe d'une flèche.

Une autre étymologie suppose que les quatre couleurs font allusion aux quatre grandes classes de la société d'alors : le cœur serait le clergé, le pique, la noblesse, le carreau, la bourgeoisie et le trèfle, les paysans et les cultivateurs.

Les jeux de cartes sont à la fois des jeux de hasard dans la distribution des cartes, mais aussi des jeux très tactiques.

Les dominos

Jeu d'origine chinoise, le *gupai*, arrive en Europe et plus particulièrement en Italie vers 1760. Ce type de jeu n'existant pas, il connaît un rapide succès.



Le mot français, domino proviendrait de la similitude entre les pièces du jeu (recto blanc, verso noir) et l'habit des religieux dominicains (blanc, recouvert d'une cape noire). Les pièces sont alors fabriquées en bois, en nacre puis en os. Après la Première Guerre mondiale, le plastique remplace peu à peu l'os.

Il existe une dizaine de règles différentes, le Sébastopol, le Matador, le 42, le Bergen, le Canton, la partie au domino voleur, le Zanzibar avec des dés...

Les jeux de société

De nos jours, il existe un grand nombre de jeux de société, mais presque tous dérivent de jeux plus anciens.

Les premiers jeux de société sont des jeux dit de course. Déjà très populaire en Égypte, il y a plus de 2000 ans, le Sénet est l'un de ces jeux. Il a pour objectif de placer ses pions dans la dernière case qui représente le ciel. On retrouve la même symbolique dans la marelle par exemple. Ce jeu a été adopté par de nombreuses autres cultures, en ne modifiant que quelques éléments et règles. L'exemple le plus connu est le Jeu de l'oie ou plus récemment encore, celui du Trivial Pursuit.

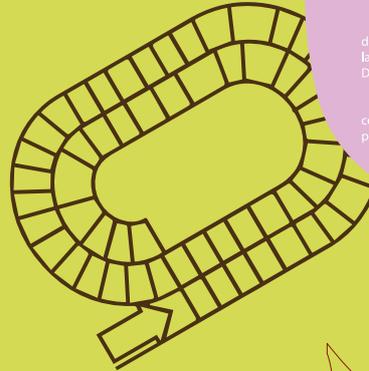
Au 19^e siècle, le jeu de l'oie devient l'une des distractions familiales les plus courantes. Il peut être éducatif, satirique ou encore participer à la diffusion de messages politiques. Le jeu de l'oie a également d'innombrables vertus pédagogiques. Il apprend aux enfants à attendre leur tour, à compter les points, à se déplacer dans l'espace, à respecter le verdict des dés et des peines comme le fameux retour à la case départ.

Le jeu de société comme miroir de cette dernière

Le **Monopoly**, inventé en 1902 par Elizabeth Magie sous le nom de *The Landlord's game* (Le jeu du propriétaire foncier), veut dénoncer les méfaits du capitalisme.

Des années 1930 aux années 1970, les jeux s'imprègnent de l'actualité : jeux sur le pétrole, la cigarette ou jeu qui relate la guerre (Jeu du pas de l'oie, qui date de 1944 traitant de la Deuxième Guerre mondiale).

Aujourd'hui, les jeux se basent davantage sur la coopération, comme le **Verger** ou **Pandémie**, où les joueurs préfèrent se liquer contre le jeu plutôt que de s'affronter.

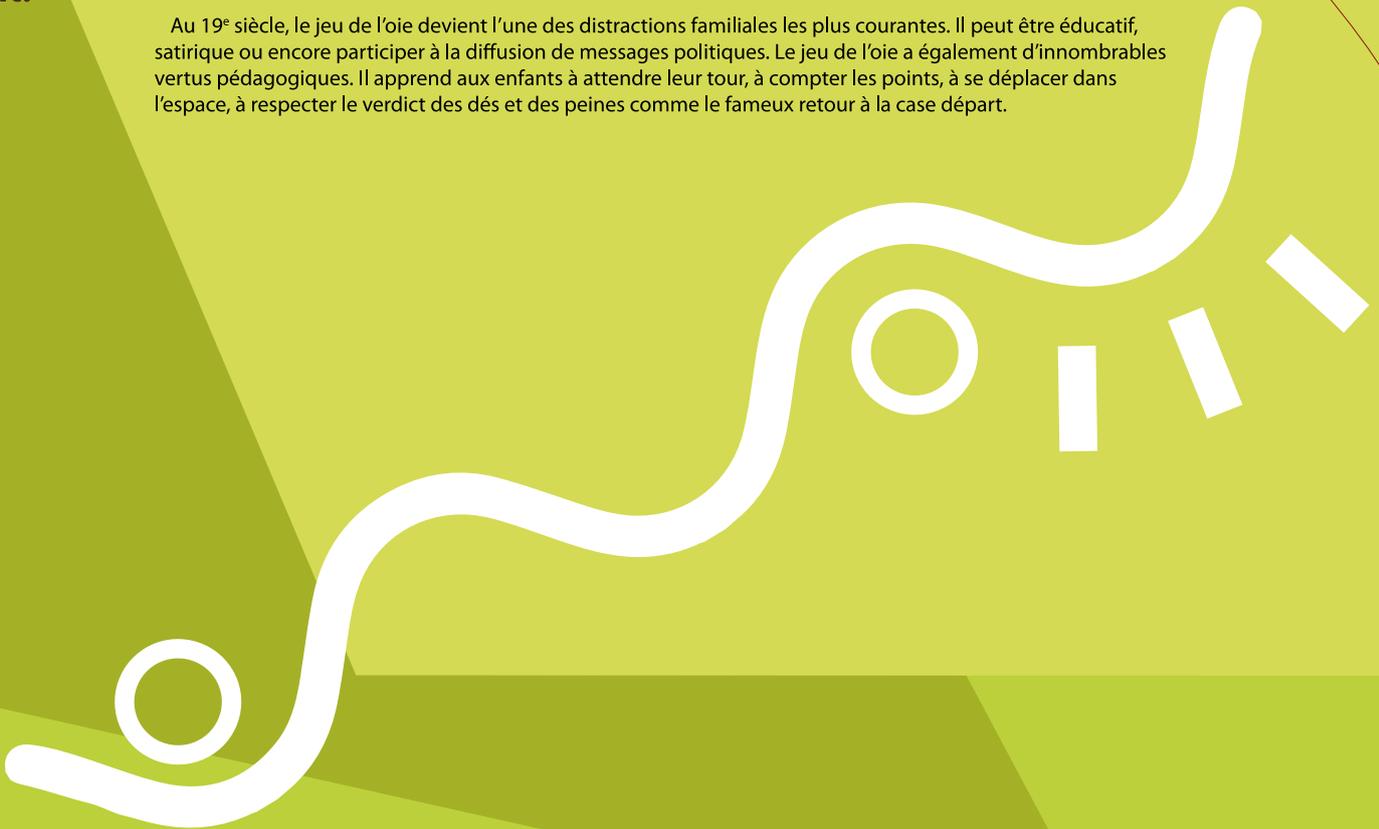


Jeu de l'oie



Il serait d'origine grecque, avec le jeu du *tavli* (connu en Turquie sous le nom de *tavla* et en Arménie sous celui de *tavlou*). Sur un plan plus symbolique, la référence à l'Antiquité grecque est évidente à travers le plan du jeu qui figure un labyrinthe.

Apparu sous sa forme moderne à la fin du 16^e siècle à Florence, il est apprécié par l'aristocratie. Il se joue à plusieurs et nécessite une planche ou une table sur laquelle figure un parcours en spirale divisé en cases numérotées. Dès cette époque, le jeu de l'oie a la forme et les règles qu'on lui connaît aujourd'hui.



Les jeux d'assemblée

Les jeux d'assemblée ont pour but de faire jouer ensemble un grand nombre de joueurs. Ils font souvent appel à nos connaissances comme le **Trivial Pursuit**.

Ils peuvent également se constituer simplement en jeux « à rôles », comme avec **Les loups-garous de Thiercelieux**.

Les jeux d'ambiance

Les jeux d'ambiance ont pour objectif de passer un moment agréable. Ce sont souvent des jeux de communication, de mémoire, d'adresse, des jeux narratifs comme **Time's Up !**.

Jeux coopératifs

Dans un jeu coopératif, tous les joueurs doivent se coordonner pour atteindre un objectif commun. On y trouve aussi la notion de « tous contre un » comme dans **Pandemic**.

Les jeux de rôle

Les jeux de rôle peuvent être rattachés aux jeux coopératifs, même s'il existe aussi des jeux de rôle compétitifs comme **Donjons & Dragons**.

Choisir un jouet aujourd'hui

C'est à la fin du 18^e siècle qu'émerge l'idée que le jouet, tout comme l'action de jouer, possède une valeur éducative, c'est-à-dire qu'il permet l'apprentissage et le développement des enfants.

Cependant, choisir un jouet n'est pas chose facile, en raison de l'offre, mais également par la différenciation faite entre les filles et les garçons. Cela se traduit par une séparation nette des rôles et des activités et donc une acquisition de compétences différentes.

Or, le jeu est une occasion de se glisser dans plusieurs rôles et de réaliser diverses tâches, ce qui permet aux enfants d'assimiler les codes de la société, tout en garantissant le plaisir de jouer. Ainsi, offrir à chaque enfant, à travers le jeu, une large variété d'expériences ludiques favorise l'acquisition d'une diversité de compétences.



Les jeux de hasard

Ces vers prononcés à la scène 4 de l'acte 3 dans la pièce de théâtre intitulée *Le joueur* de Jean-François Regnard sont ceux de Valère, un individu tiraillé entre sa passion du jeu et son amour pour Angélique. Dans cette comédie, Valère incarne le joueur échouant à dominer sa passion et perdant l'amour de son amante exaspérée par son comportement.



Jean-François Regnard
(1655-1709)

*Le jeu rassemble tout : il unit à la fois
Le turbulent marquis, le paisible bourgeois,
La femme du banquier, dorée et triomphante,
Coupe orgueilleusement la duchesse indigente.
Là, sans distinction, on voit aller de pair,
Le laquais d'un commis avec un duc et pair.
Et, quoiqu'un soit jaloux nous ai fait d'injustices,
De sa naissance ainsi l'on venge les caprices.*

Les jeux de hasard et d'argent, tout comme leurs conséquences négatives, ont toujours existé. Les premières traces de ces pratiques se retrouvent aussi bien à Babylone, qu'en Chine, qu'en Inde, en Égypte ou à Rome. Les loteries, quant à elles, datent des Romains et les casinos sont apparus au 17^e siècle, imaginés par des groupements de joueurs de cartes et des hôtels voulant proposer de nouveaux espaces de divertissement.

Au milieu du 17^e siècle, les textes réprochant les jeux de hasard se multiplient. Ils sont d'abord condamnés, car contraires aux bonnes mœurs et entraînant ruine et suicide. Puis, ils seront pénalisés.

L'attrait pour ces jeux au 18^e siècle, n'épargne aucune catégorie sociale et envahit l'espace urbain par le biais des cafés, des cabarets, des tripots clandestins, des jeux de paume et même la rue.

La loterie s'implante en France en 1758, sous l'impulsion d'un Italien bien connu, Giacomo Casanova. Elle y est autorisée par le pouvoir royal, à condition de financer des projets charitables ou des équipements publics. C'est ainsi que diverses communautés religieuses possèdent une loterie. Les loteries particulières sont quant à elles supprimées en 1776, au profit de la Loterie royale de France. Comme dans beaucoup d'autres pays européens, la loterie devient une institution publique qui rapidement alimente les caisses de l'État : la Française des Jeux est créée en 1976 mais a été en grande partie privatisée en 2019.

Les jeux de hasard peuvent être regroupés en deux catégories :

Les jeux de hasard pur

Le résultat du jeu ne dépend que du hasard, le joueur n'ayant aucun choix ou moyen d'intervention dans le déroulement de la partie :

Jeu de Foie, Ioto, bataille, pierre-papier-ciseaux.



Les jeux de hasard raisonné

Ils font appel à la réflexion et aux probabilités pour que les choix effectués par les joueurs leur permettent de tirer le meilleur parti des éléments aléatoires :

Poker, backgammon, trécart, jeu des petits chevaux, Monopoly.



☎ 09 74 75 13 13
JOUEURSINFOSERVICE.FR

La Seigneurie

Place de la Mairie
67140 Andlau

+33 (0)3 88 08 65 24
contact@laseigneurie.alsace
www.laseigneurie.alsace
f laseigneurie i

