Grand-Carteret
Vieux Papier, Vieilles Images.

Fig. 224. — Cantine militaire. Image de chez Desfeuilles, à Lille.

CHAPITRE XII.

Les Jeux d'Oie.

Feuilles populaires. — Jeux d'oie destinés à instruire l'enfance. — Jeux d'oie héraldiques, militaires, religieux, de modes. — L'Actualité politique ou littéraire dans le Jeu d'oie. — Le Théâtre, les Courses, les Actualités industrielles. — Le Jeu d'oie et la Caricature.

En une de ces scènes d'intérieur dont il eut, toujours, la spécialité, Chardin a représenté deux enfants, un garçon et une fille, s'amusant au jeu d'oie, ce « noble jeu renouvelé des Grecs », ainsi qu'il convient de l'appeler, suivant les légendes de l'ancien temps, et avec tout le respect qui lui est dû. Car il a droit à toute notre estime, à toutes nos sympathies, ce jeu bien innocent et, pourtant, plein de charme, plein d'imprévu, plein d'angoissants inconnus, qui captiva notre enfance et fit le bonheur de plus d'un philosophe, Rousseau, entre autres.

Le jeu d'oie, aujourd'hui majesté déchue, depuis que les exercices physiques ont absorbé toutes les forces, tout l'intellect de l'enfant, depuis que les réunions de famille autour des fameuses tables rondes, ayant survécu de longs siècles aux romans de chevalerie, ont été remplacées par d'autres préoccupations; le jeu d'oie qui prêta ses flancs, ses feuilles, son carton, pour mieux dire, aux choses, aux idées du jour. Ce n'est pas seulement un accessoire de l'image, comme on pourrait le croire, c'est un document historique de premier ordre, un document qui, par l'ampleur de sa feuille, a pu fournir aux sujets les plus divers les développements qu'ils comportaient, leur permettant d'évoluer en tous sens, de se produire sous toutes leurs faces.

Le jeu d'oie qui enseigne, qui apprend, qui prête à l'observa-

tion, à la rêverie! Cette portée philosophique qu'il eut, en tous temps, un article de l'ancien *Magasin Pittoresque* l'a fait particulièrement bien ressortir.

« Ce n'était point seulement le jeu des enfants, » dit l'article en question, « mais celui des jeunes filles, des grands parents : c'était surtout le jeu du foyer. En attendant le souper, les familles le jouaient près du feu, et il éveillait un intérêt toujours renouvelé. Malgré la simplicité de ses combinaisons, le jeu d'oie offre, en effet, plus de distractions et de retours que beaucoup d'autres. Il est égayé par les images grossières mais reconnaissables qui le composent; il prête à une série continuelle de jeux de mots, de surprises, d'espérances remplies ou trompées; il a enfin l'avantage de procéder du hasard et d'égaliser, par conséquent, les forces du joueur. »

Mais, dira-t-on, il y a jeu d'oie et jeu d'oie, le vrai jeu d'oie classique, « renouvelé des Grecs », suivant la formule, avec ses éternelles petites vignettes identiques, placées chacune en sa case, mauvais bois populaires que réimprimaient sans fin les ateliers d'Orléans, de Lille ou de Chartres, qu'un graveur imbu de l'esprit du temps essayera, un jour, d'habiller à la Watteau, jeu quelque peu terne et d'une décevante monotonie; — puis le jeu d'oie composé dans un but essentiellement éducatif, et, enfin, le jeu d'oie accommodant à la sauce grecque les personnages et les événements du moment.

Du premier, rien à dire, les feuilles populaires auxquelles il donna naissance ne se distinguant entre elles que par le plus ou moins d'éclat du coloris, par le procédé de reproduction, par les ornements, les vignettes des coins, ou encore, par les différences du titre. Tels le *Jeu de la Chouette* ou le *Jeu du Solitaire*.

Le second est le jeu particulièrement en honneur aux XVIIe et XVIIIe siècles, destiné à intéresser l'enfance, à lui donner des notions générales sur les choses et les institutions humaines, souvent plus littéraire que graphique, surtout dans le domaine de l'histoire et de la géographie, et alors composé de notices d'une interminable longueur, enfermées dans des cartouches ornés. Son but était bien uniquement d'ouvrir l'esprit de l'enfant, de lui inculquer le goût de la lecture, sous une forme qu'on estimait devoir être attrayante.

L'Ancien et le Nouveau Testament, l'histoire grecque, l'histoire romaine, l'histoire de France, la chronologie des rois, l'histoire universelle, les vertus et les vices, les règles et les for-

mes de la conversation, l'alphabet lui-même, la géographie de la France, la géographie universelle, les mathématiques, également, se trouvaient ainsi enseignés à l'aide de promenades autour de 63, 75, 85 et quelquefois même 113 cases. Véritables leçons de choses avant Frœbel, surtout lorsque ces jeux — et tel est le cas pour la science héraldique, la marine, les sujets militaires — étaient illustrés d'images documentaires.

Et puis, comme il fallait varier, comme il fallait récompenser les enfants bien sages, en leur offrant des récréations moins arides, des sujets plus palpitants, — du moins c'est la tendance qui doit se manifester au XVIIe siècle, — des éditeurs accommodèrent à cette petite promenade les aventures de Télémaque fils d'Ulysse, ou les aventures de Don Quichotte, pour lesquelles les burinistes purent graver des vignettes d'une sécheresse tout à fait classique.

Les feuilles héraldiques, militaires et autres n'ont rien perdu, avec le temps, de leur attrait, car en les comparant l'une à l'autre, depuis 1680 par exemple jusqu'en 1815, on peut suivre les progrès de la tactique militaire, de l'art des fortifications, de la marine et même de la géographie.

Malgré son classicisme et son doctrinarisme, le XVIIe siècle ne résista cependant pas au plaisir des imitations et des parodies du jeu d'oie. Le *Jeu des Français et des Espagnols pour la paix* (1660), le *Jeu du Canal Royal* en 1682, fait à propos de l'ouverture du canal du Languedoc, peuvent être considérés comme les premières applications aux événement contemporains des formes de ce jeu, alors que *l'École des Plaideurs* sera, quelques années plus tard, une satire, non déguisée, des choses et des gens de justice; alors que *le Divertissement royal sur les vertus héroïques de Louis XIIII, roi de France et de Navarre* — un jeu auquel tous les courtisans devaient s'adonner avec une noble émulation — ouvrira la voie aux jeux d'oie ayant pour but de glorifier un homme et de perpétuer ses actions d'éclat.

Le XVIIIe siècle, lui, continuant à graver les mêmes feuilles, ne se fit guère remarquer que par l'abondance des jeux à tendances religieuses, spirituelles, doctrinales, par les reproductions de costumes et de coiffures, et par l'introduction de cet élément dont il eut toujours la spécialité, la note amoureuse. C'est à lui que l'on doit les jeux de l'Amour et de l'Hymen, les jeux de Demandes et de Réponses, chargés de devises et de questions.

Après 1789, l'actualité politique prend possession du jeu d'oie :

la Révolution française fut condamnée, sous des titres différents, à faire la promenade des soixante-trois cases. On vit même paraître *les Délassements du père Gérard, ou la Poule de Henri IV mise au pot en* 1792, façon piquante d'accommoder la monarchie libérale, nationale, aux idées, aux principes du jour.

A l'avenir, toutes les époques laisseront, ainsi, la trace de leur passage. En 1815, les Cosaques; sous la Restauration, les fleurs, afin de pouvoir graver, une fois de plus, la célèbre devise : *Gloire aux Lis*; en 1830, les journées de Juillet; sous le second Empire, lors de la guerre de Crimée, le *Jeu des Rois d'Angleterre*, etc. Le grand homme aura sa période : Louis-Philippe régnant, nombreux seront les jeux d'oie popularisant les actions d'éclat de Napoléon Ier, ou racontant, par le menu, les actes de sa vie. Et la République, pour ne pas rester en arrière, donnera naissance au *Jeu de la Présidence*, reproduisant en dix-huit numéros le portrait-buste des dix-huit hommes les plus marquants du 4 septembre 1870 au moment où allait se poser la question de la présidence, de la direction du nouveau pouvoir exécutif. A partir de ce moment, du reste, les individualités politiques, malgré leur médiocrité, se verront souvent sur les feuilles populaires.

Éducatrice et militaire, sous le premier Empire, se plaisant aux costumes militaires, aux batailles, aux fables et aux jeux de l'enfance, religieuse sous la Restauration, à nouveau militaire sous le second Empire, la tendance du jeu d'oie sera de se porter toujours plus vers les choses d'actualité.

Au commencement du siècle apparaît la note parisienne : les enseignes, les cris, les monuments de la grande ville exécutent la promenade habituelle; les théâtres et les acrobates fournissent les illustrations du *Jeu des Théâtres de Melpomène, Momus et Thalie*, de tous les jeux consacrés aux danseurs de corde, sauteurs et voltigeurs. En 1846, le roman d'Eugène Suë donne naissance au *Jeu des Mystères de Paris*; le second Empire crée les jeux de courses, les steeple-chase, qui, avec tous leurs obstacles, affectent une forme particulière et adoptent le vert comme couleur générale, faisant en même temps entrer dans la ronde les chemins de fer, alors que les omnibus et autres moyens de locomotion s'étaient introduits sous Louis-Philippe. En 1867, c'est *le Noble Jeu de l'Exposition universelle*, et le siècle finissant clôture la série avec le jeu de la Tour Eiffel dominant les autres de toute la hauteur de ses fers échelonnés.

Beaucoup serait à dire, encore, sur les jeux de circonstance,

d'actualité politique, sur la propagande par l'image ; j'insiste sur ce dernier point, puisque, là comme partout ailleurs, la Restauration chercha à battre en brèche les gloires du régime tombé en faisant appel aux mêmes moyens que lui. Tel le *Nouveau Jeu des Troupes françaises*, montrant, comme vignette finale, le roi « Louis XVIII recevant, avec bonté (*sic*), les hommages des chefs de l'armée ». — *avec bonté* : c'est tout un monde, toute une tactique ; un moyen d'amorce jeté aux vieux grognards. *Avec*

Fig. 225. — Reproduction très réduite du jeu d'oie dit « de la Révolution française ».

bonté : tout un système social ne repose-t-il pas dans ce simple mot ! Tel, encore, le nouveau jeu de l'histoire de France (l'Empire excepté, bien entendu), dont toutes les cases donnaient, en guise d'oies, les membres de la famille royale, mâles ou femelles, et qui, pour comble d'ingénuité, se terminait au jardin des Tuileries, dans lequel Louis XVIII recevait les félicitations de ses « fidèles sujets » poussant des cris d'allégresse et entonnant le fameux : « Nous avons notre père de Gand ».

Rarement satirique au cours de son histoire, — il faut faire exception pour *l'École des Plaideurs*, — le jeu d'oie depuis 1870 s'est laissé envahir par la caricature politique, promenant ainsi les rois de France en charges, forgeant un *Jeu de Lois*, dessiné

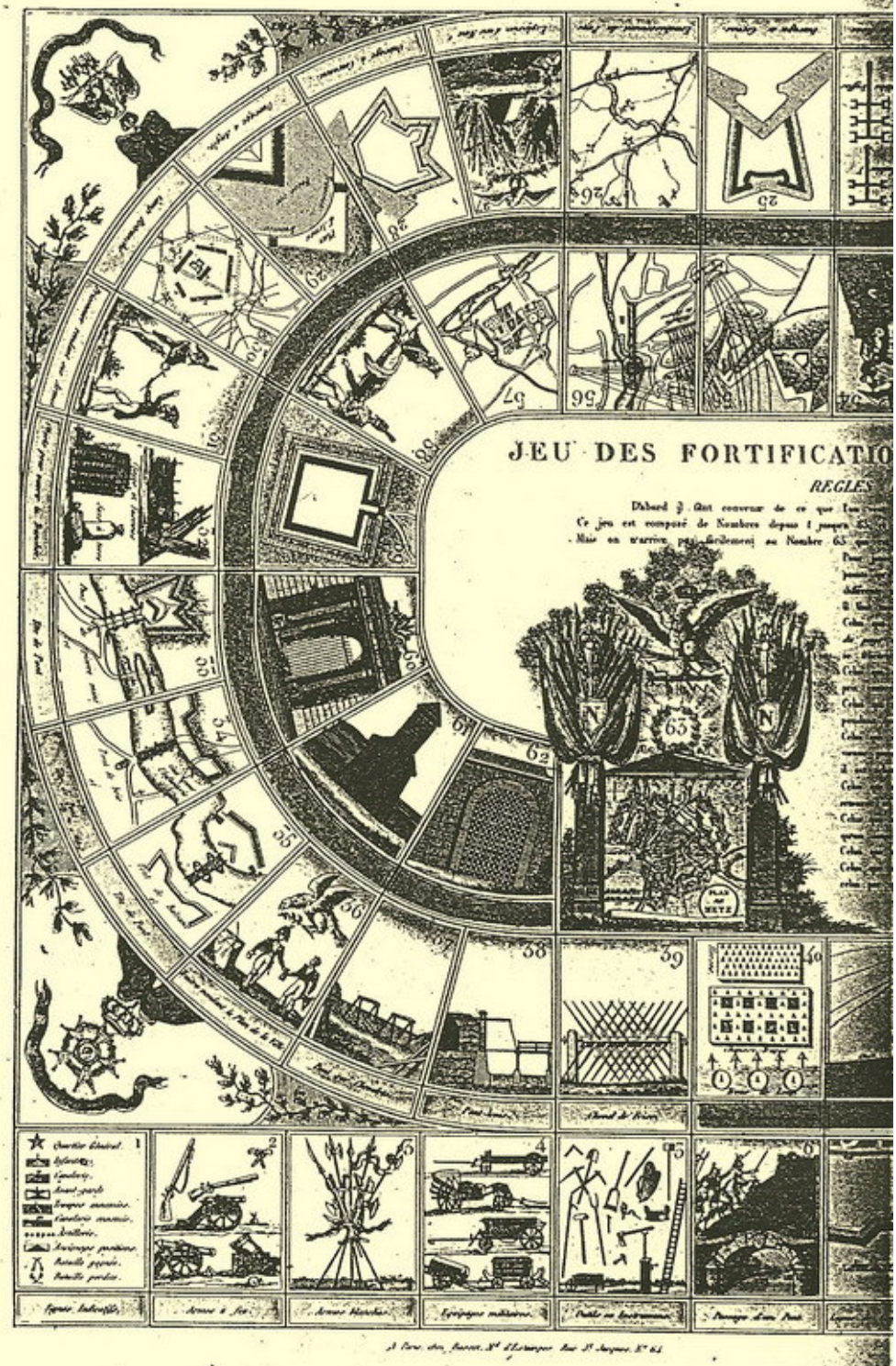
par Lafosse, devant à Blass l'amusante feuille « triboulétine », le *Jeu du Canard*, à Alfred Le Petit des créations plus ou moins grotesques et inventant, durant la période boulangiste, *l'Assiette au beurre*, document typique pour les mœurs, les idées et les convictions contemporaines.

Feuilles de pure actualité, de pure curiosité, créées, mises au jour par les journaux illustrés, ou rentrant dans le domaine du colportage populaire, conservées par quelques collectionneurs, que le Dépôt légal ne possède même pas au complet, et qui n'eurent jamais pour but d'instruire ou d'amuser les enfants.

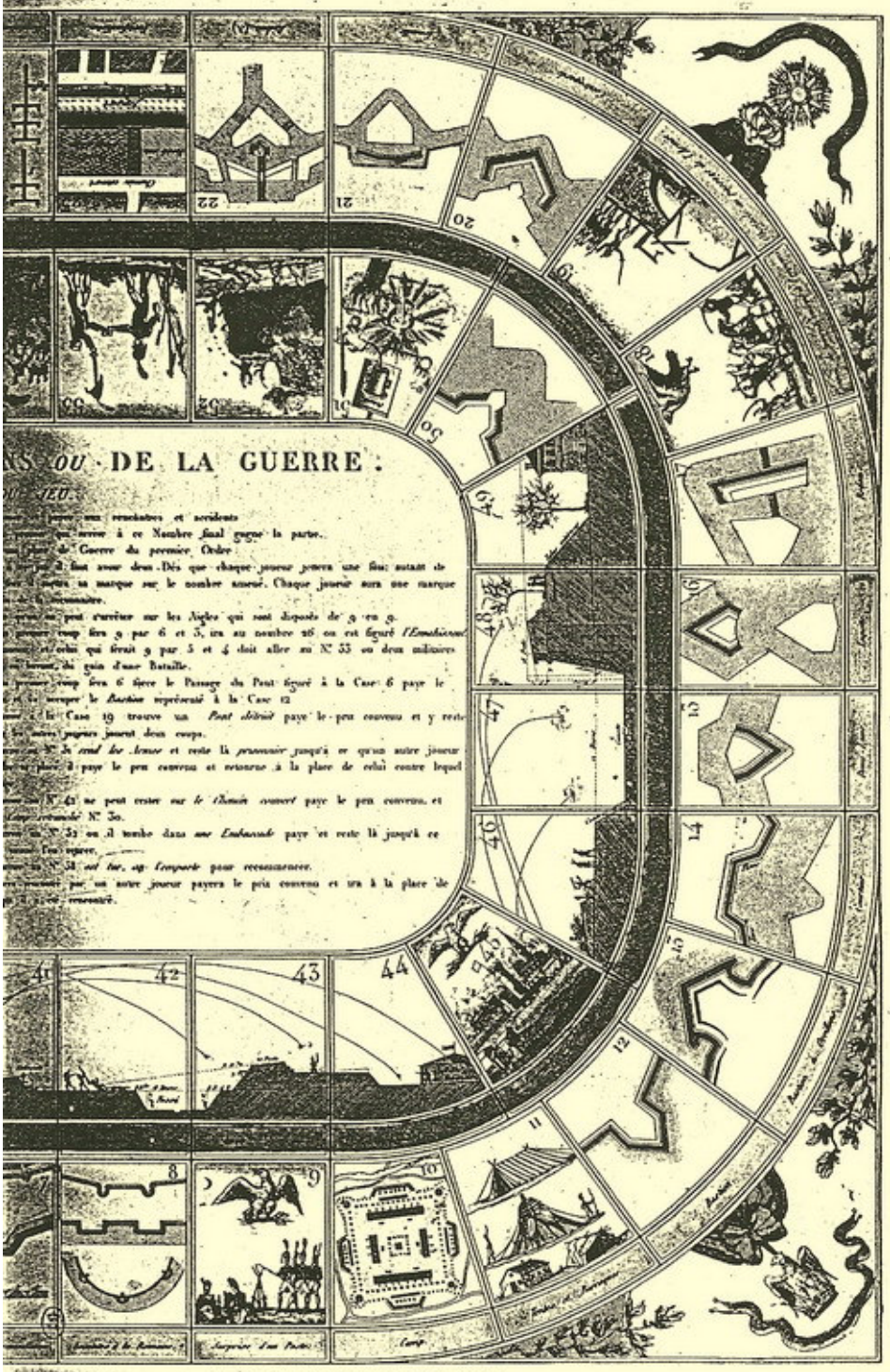
Jeux d'oie, jeux d'oie, images du bon vieux temps, plus personne ne mettra jamais rien sur vos cases.

Espérons toutefois qu'un éditeur intelligent, comprenant le rôle de l'image à notre époque, ne laissera pas passer l'année 1899 sans nous donner le *Jeu d'oie du siècle*, résumant en ses cases, à travers la promenade habituelle, les événements, les modes, les découvertes, les particularités les plus typiques du siècle. Document populaire précieux qui pourrait, à la fois, servir de leçon aux enfants et prendre place dans les cartons d'estampes.

Fig. 226. — La lanterne magique.



J. Grand-Carteret : *Vieux Papiers, Vieilles Images.*



Déposé à la Direction Générale de l'Imprimerie et de la Librairie.

GRAND-CARTERET

Appendice au Chapitre XII.

NOTICES BIBLIOGRAPHIQUES

POUR SERVIR A

L'ICONOGRAPHIE DES JEUX D'OIE

I. — Jeux d'oie divers.

— *Nouveau jeu du Solitaire* (XVIIe *siècle*).

— *Jeu de la Chouette.*

— *Nouveau jeu de la Chouette.*

— *Le nouveau jeu de l'Oie. Dédié au beau sexe.*

— *Jeu des Antiques* (Restauration).

Le dernier numéro représente la statue d'Henri IV sur le Pont-Neuf.

— *Grand jeu du Sorcier, à l'instar du jeu d'Oie* (1843).

Vignettes composées d'oies et de petits personnages.

— *Les trois jeux réunis* : 1° le jeu Historique (se jouant comme le jeu d'Oie); 2° le Labyrinthe français ou nouveau Tonton-piste); 3° les trois Toupies nationales (jeu nouveau), 1879.

II. — Jeux héraldiques.

— *Le jeu du Blason*, par N. de Fer, géographe de Sa Majesté Catholique (1655).

« L'on doit considérer ce jeu comme une méthode ou introduction de l'art du blason », dit la notice. On compte quarante cases portant des armoiries ou, quelquefois, de simples inscriptions, et disposées en deux carrés, l'un dans l'autre. Au bas, à gauche, commence le n° 1 représentant les émaux du blason communs au temple de Gloire. Le dernier (n° 63), au-dessous du titre, offre les armes du Roy, accompagnées d'un riche entourage. Sur le côté gauche de l'estampe une colonne de texte gravé a pour titre : « Introduction pour le jeu du Blason, par D. V. G. de R. » La colonne de droite est intitulée : « Ordre et Loix du jeu du Blason ».

III. — Jeux historiques.

— *Le jeu historique de l'Ancien Testament* (1710), par le P. Bernon, jésuite.

Jeu se composant de 60 médailles chargées d'inscriptions et rangées sur une table ovale représentant les événements les plus célèbres de l'Ancien Testament. Le joueur devait expliquer l'inscription sur laquelle le sort des dés l'avait conduit ou bien payer la somme dont on était convenu.

D'après les *Mémoires de Trévoux*, un petit livre spécial contenait les règles de ce nouveau jeu et l'explication des médailles.

— *Jeu historique sur l'Ancien Testament* (1743).

Donnant également les événements les plus célèbres de l'ancien Testament.

— *Jeu de l'Histoire, depuis la Création jusqu'à Moïse* (1836).

Se termine à Pharaon submergé dans la mer Rouge.

— *Jeu de l'Histoire Sainte, depuis la naissance de Moïse jusqu'à sa mort* (1824).

Six estampes relatant tous les événements connus de cette période.

— *L'Histoire Romaine depuis sa fondation jusqu'à Constantin* (XVIIIe siècle).

Simples légendes chronologiques, dans des cartouches.

— *Grand jeu de l'Histoire de Rome, depuis sa fondation jusqu'à César Auguste* (Consulat).

Série de vignettes relatant chronologiquement les événements de l'histoire romaine.

— *Tableau chronologique de l'Histoire Universelle, en forme de jeu* (1715).

Allant d'Adam à Louis XV.

— *Jeu chronologique utile pour apprendre la suite des siècles, et ce qui est arrivé de plus remarquable en chascun* (XVIIIe siècle).

Les siècles sont divisés en trois parties, la première se faisant remarquer par la naissance d'Abraham, la seconde par la naissance du Christ, la troisième par la naissance des deux rois de France du nom de Louis de Bourbon.

IV. — Jeux consacrés à l'Histoire de France.

— *Le jeu Royal et Historique de la France, nouvellement inventé pour apprendre facilement et en peu de temps la suite merveilleuse de nos Roys*, leurs actions les plus mémorables, la durée de leur règne, le temps de leur mort et le lieu de leur sépulture, depuis Pharamond jusques à notre invincible Monarque Louis XIV, Dieu-donné, heureusement régnant. Le tout recueilli des plus célèbres historiens anciens et modernes (1662).

Suite de légendes chronologiques sur les rois de France, dans des cartouches

— *Abrégé chronologique des Roys de France*, instructif et récréatif, où l'on apprendra en jouant ce qui s'est passé de plus curieux sous leurs règnes. Ouvrage orné de symboles, hiéroglyphes et attributs convenables à l'histoire (1730). Par le sieur Du Tertre, orné et dessiné par De Phainx fils.

Suite de légendes chronologiques dans des cartouches, le jeu se trouvant, lui-même, dans un encadrement très richement orné, composé d'amours. Les cases sont écrites en lettres romaines (marques de bonheur) et en ronde (marques de malheur). Les cases remplies d'une coulée montrent le courant du jeu.

— *Nouveau jeu Historique et chronologique des Rois de France* (XVIIIe siècle).

Série des rois de France, en médaillons, avec courtes notices, se terminant au n° 63 par Louis XV, au-dessus duquel, en des éditions postérieures, on a ajouté *Louis XVI dit le Bienfaisant.*

— *Jeu de l'Histoire de France* (1803).

— *Nouveau jeu historique et chronologique de la Monarchie française* (Restauration).

Comme bien on pense, Napoléon Ier n'y figure point.

— *Jeu historique et chronologique de l'Histoire de France* (1839).

Le n° 63 représente Louis-Philippe.

— *Jeu des Rois de France* (second Empire).

Le n° 63 représente la Famille Impériale. (Imagerie de Metz.)

— *Tableau chronologique et drolatique des Rois de France.*

Le n° 75 et dernier est représenté par Napoléon III.

V. — Jeux militaires.

— *Jeu des Fortifications*, inventé et dessiné par Gilles de la Boissière, ingénieur ordinaire du Roi (commencement du XVIIIe siècle).

52 cases avec vignettes représentant tous les ouvrages qui servent à la défense des places et des camps.

— *Les Délassements des élèves de Mars, ou nouveau jeu militaire* pour apprendre à la jeune noblesse les principaux termes de la guerre (XVIIIe siècle). Par le sieur Roussel.

Les cases sont des cartouches avec des inscriptions techniques et quelques vignettes. Commence à l'engagement et se termine par une vignette représentant le trône.

— *Les Travaux de Mars, ou nouveau jeu de la Guerre, dédié à la jeune noblesse de France* (1767).

Jeu donnant, en 66 cases, tous les termes techniques et toutes les opérations militaires.

— *Jeu des Exercices militaires de l'Infanterie française et de Manœuvres du Canon.* Position du soldat. Récompense militaire (XVIIIe siècle).

Jeu représentant des séries de fantassins à l'exercice.

— *Nouveau jeu de la Marine*, par Roussel, graveur (XVIIIe siècle).

Jeu destiné à apprendre à la jeune noblesse tous les termes de l'art naval. Commence à l'embarquement et se termine à « bon port ».

— *Nouveau jeu de la Marine*, par Jeanne Chapoulard, 1768.

63 cases. « Cette récréation, » dit une notice, « apprend non seulement les termes usités de la marine, mais même le détail et le nom des différents bâtiments de guerre qu'on met en mer. »

— *Jeu des Fortifications ou de la Guerre* (Consulat).

Véritable traité de l'attaque et de la défense des places, sous forme de jeu d'oie, avec vignettes techniques. Le numéro final est le plan de Metz.

— *Jeu des Guerriers français, favoris de la Victoire* (premier Empire).

Les cases représentent les batailles et les actions d'éclat des généraux de l'époque. Le jeu commence au départ des conscrits pour l'armée et se termine à la Légion d'honneur « récompense nationale ».

— *Le jeu des Héros de l'Empire français.*

Jeu, de forme ovale, ayant comme motif central deux soldats en pied, et 12 cases, sur les côtés, composées d'attributs militaires.

— *Jeu de la Guerre* (premier Empire).

Même disposition.

— *Jeu de l'École militaire de l'Empire français.*

11 cases. Au haut, le palais de Meudon avec « les premiers pas de S. M. le roi de Rome ». Les 11 cases représentent des costumes militaires : lanciers, cuirassiers, mameluks, pages, hérauts d'armes, etc.

— *Nouveau jeu militaire. Dédié aux héros de l'Empire français.*

Batailles et actions d'éclat. Commençant par le trompette de cavalerie et se terminant à la Légion d'honneur.

— *Nouveau jeu impérial de l'Aigle.*

Petites vignettes sans intérêt. Au milieu l'aigle, avec une corne d'abondance.

— *Le nouveau jeu de la Marine impériale.*

Avec 63 cases toutes consacrées à des sujets ou à des termes de marine.

— *Nouveau jeu des Troupes françaises* (Restauration).

Publié pour enflammer à nouveau l'humeur guerrière, ce jeu d'oie se termine par une vignette de circonstance : « Louis XVIII recevant, avec bonté, les hommages des chefs de l'armée ».

— *Jeu des Militaires français* (1837).

Série de costumes militaires et de portraits de généraux se terminant à Napoléon, avec le classique : « Après vous, Sire ».

— *Jeu historique de la France militaire* (second Empire).

Jeu se terminant à l'Arc de Triomphe. Faits militaires de l'ancienne et de la nouvelle France, avec portraits.

— *Jeu Militaire* (second Empire).

Série de personnages militaires. (Imagerie d'Épinal.)

— *Jeu de l'Armée française* (second Empire).

Avec la série des costumes militaires du moment. (Imagerie d'Épinal.)

— *Jeu de l'État-Major français* (second Empire).

21 cases, avec tous les costumes de l'état-major. Lithographie coloriée.

— *Jeu de la Marine* (second Empire).

Faits maritimes avec portraits de navigateurs et d'amiraux.

— *Jeu du Conscrit* (second Empire).

Commence par le départ du conscrit et se termine, au n° 63, par un beau maréchal de France doré sur toutes les coutures.

— *Jeu de la Grande Redoute* (second Empire).

Jeu représentant une cible sur laquelle se trouvent, en pied, des militaires de l'époque. (Imagerie d'Épinal.)

— *Jeu des Nations* (second Empire).

Cartes, dans un médaillon, des puissances européennes, avec les types militaires au dessus. (Imagerie d'Épinal.)

— *Jeu des Guerres du second Empire.*

Série de cases carrées, avec la place des dés. Pièce tirée en chromolithographie par Lemercier.

VI. — Jeux géographiques.

— *Nouvelle Méthode de Géographie ou Voïage curieux par les villes les plus considérables et les principaux Païs des 30 Gouvernements généraux et les 6 particuliers du Roïaume de France, mis en jeu* (1718).

Voyage de Paris à l'Orléanais qui s'accomplit en 109 cases donnant, dans des cartouches ornés, le nom des villes.

— *L'Emulation française, ou Description historiographique du royaume de France.* L'itinéraire de Paris aux principales villes de province (1780). Par M. Moithey, ing.-géographe.

Même jeu que celui de 1718, avec 108 cases. Au milieu se trouve une grande carte de France.

— *La Géographie Universelle, ou la connoissance exacte de la Mappe-monde, mise en jeu* (1780). Par M. Moithey.

Les numéros sont représentés par des noms de villes. Au milieu, la carte du Monde.

— *Règle du jeu de la Mappe-Monde ou Carte générale de toute la terre mise en jeu.* Ouvrage aussi utile que curieux, et qui donnera une connaissance exacte du monde entier (XVIIIe siècle).

— *Jeu géographique de la République française*, présenté à la Convention nationale et dressé par J.-N. Mauborgne, ancien professeur.

La feuille est divisée en 83 petites cases, numérotées, liées ensemble, disposées comme pour le jeu d'oie ordinaire, et renfermant chacune une carte des

83 départements de la France. « Remarque : L'auteur a suivi la marche de Nicole de la Croix » (*sic*). De distance en distance, sont placés à côté de ces petites cartes numérotées, des coqs gaulois, « oiseau symbolique de la Nation », ou d'autres petites vignettes : un escalier de 200 degrés, — des courriers au galop ; — des dés, — une sentinelle, etc., qui représentent pour les joueurs autant d'obstacles à franchir, avant d'arriver au but, autant de dangers à éviter. — Le n° 83 et dernier, contenant la carte de la « Corse divisée en 9 districts », est le terme du voyage. Cette dernière case est surmontée d'un faisceau républicain couronné du bonnet phrygien, entouré de lauriers, d'armes et de drapeaux, entrecroisés avec les emblèmes des trois ordres de l'Etat (épée, crosse et bêche), le tout décoré d'une légende où se lisent les mots : « Liberté, Egalité ».

— *Jeu instructif des Peuples et Coutumes des quatre parties du monde et des terres australes* (Restauration).

Les numéros sont représentés par des personnages qui figurent les peuples et les costumes.

VII. — Jeux d'enseignement.

— *Le jeu des Lettres ou de l'Alphabet inventé il y a près de 2000 ans* et renouvelé en faveur de la naissance de Mgr le duc de Bretagne (1705). Par Alexandre Fleuriau. Pour apprendre promptement et en jouant aux enfants et aux vieillards à lire, écrire, même se divertir.

Ce jeu, surtout écrit, a pour fond le manteau fleurdelisé surmonté de la couronne royale.

— *Les Épines changées en Roses.* Jeu nouvellement inventé pour apprendre à lire aux enfans en très peu de temps, et mis au jour par Mlle Duteil qui s'en est servie avec succès avant de le donner au public (XVIIIe siècle).

Il se termine au Palais de la Lecture. Jeu consacré aux lettres et à leur prononciation.

— *Jeu de la Conversation. Règles que l'on y doit observer* (XVIIIe siècle).

Série d'inscriptions et de préceptes ayant trait à l'art de la conversation et à des sentences et se terminant, au n° 87, par l'arrivée dans la salle de la Conversation.

VIII. — Jeux consacrés à l'enfance.

— *Jeu des Écoliers* (premier Empire).

Avec 44 cases donnant les jeux et occupations des enfants.

— *Jeu de l'Oie savante, jeu de grand plaisir et de grande instruction, dédié aux enfants studieux.* Par R. H. Grison.

Série d'oies avec questions sur le système métrique.

— *Jeu familier de la Civilité pour l'instruction des enfans.* Dédié à la jeunesse studieuse (Restauration).

Se termine au n° 63 par cet avis : « Adorez et servez Dieu. Soyez juste, bon et charitable envers tous. Ayez pour devoir et règle de toutes vos actions Dieu, le roi, la patrie. »

— *Jeu instructif des Fables de La Fontaine* (Restauration).

Les fables de la Fontaine représentées par des vignettes et transformées ainsi en jeu d'oie.

— *Jeu des Fables d'Ésope* (premier Empire).

Mêmes dispositions que le précédent, Ésope remplaçant la Fontaine.

— *Nouveau jeu des Fables d'Ésope* (premier Empire).

Même jeu publié par un autre éditeur. Les vignettes des coins diffèrent.

Les Hochets. Nouveau jeu dédié à la jeunesse (Restauration).

Les cases, composées de petites vignettes de circonstance, sont séparées par des ornements gothiques.

— *Jeu instructif d'Histoire naturelle des animaux* (Consulat).

Les vignettes représentent les principaux animaux de la création.

— *Jeu de l'Histoire naturelle, imité du jeu de l'Oie* (1834).

Mêmes vignettes.

— *Le jeu de la petite Cendrillon ou de Fées* (premier Empire).

Série de vignettes relatives aux contes de fées.

— *Jeu des Contes de fées* (second Empire).

Imagerie d'Épinal : vignettes sur les contes les plus populaires, se terminant à la reine des fées.

— *Jeu du Petit Voyageur* (1860).

Sorte de course à travers le monde. Les vignettes représentent des sites et des villes. — Imagerie d'Épinal.

IX. — Jeux religieux.

— *Jeu du Point au Point pour la fuite des vices et pour la pratique des vertus* (XVIIe siècle).

Série de médaillons, avec petites vignettes : péché mortel, la vue de la grâce, la patience, l'aumône, etc.

— *Jeu des Aveugles présenté aux mondains aveuglés par les péchés*, par Hamel, ci-devant curé de Mouy, jeu mystique.

On y trouve le démon et le monde qui crèvent les yeux à tous les pécheurs par leurs propres péchés avec différents moyens pour recouvrer la vue dont le plus grand et le plus souverain est le lavoir de Siloé, qui est la fin du jeu parce que ce lavoir représente Jésus-Christ qui a rendu la vue à l'aveugle-né.

— *Le nouveau jeu des vertus récompensées et des vices punis, ou le Triomphe de la Vertu* (1763).

Toutes les cases sont consacrées à des vertus ou à des vices.

— *Le divertissement studieux des Religieuses Ursulines.*

Jeu donnant en une série de légendes tous les fondements de l'Ordre.

— *Le jeu des Ages ou des Vices, Vertus, Passions et Événements de la vie* (premier Empire).

Vignettes se rapportant aux différentes époques de la vie et bustes de personnages avec des qualificatifs.

— *Règles du grand jeu de la Genèse.* Gloire à Dieu, etc. (premier Empire).

— *Récréation spirituelle.*

De nombreux jeux d'oie ont été publiés sous ce titre; tous, pour gagner la partie, demandant l'entrée dans la salle du « Céleste Époux ». Les vignettes se composent, soit de simples légendes, soit de cœurs enflammés. Un spécimen de l'époque du Consulat porte au bas la mention : « La boule à douze facettes pour jouer à ce jeu se vend chez Vaugeois, tablettier, rue des Arcis, au *Singe Vert* ».

— *Jeu du Nouveau Testament*, contenant la Vie et la Passion de Notre-Seigneur Jésus-Christ (Restauration).

— *Chemin de la Croix ou Récréation spirituelle* (1836).

Toutes les cases sont consacrées à la vie de Jésus. Une notice explicative dit : « C'est par ce délassement de l'esprit que la jeunesse apprendra ce que Notre-Seigneur Jésus-Christ a souffert pour racheter ses péchés ».

— *Jeu instructif de l'histoire de Notre-Seigneur Jésus-Christ* (1836).

Jeu conçu dans le même esprit.

— *Jeu du Salut* (1839). Commençant par la création du monde et ayant comme dernier numéro le Christ au Ciel, entouré de ses Apôtres.

« De quoi sert à un homme de gagner tout le monde », dit la légende explicative, « s'il vient à perdre son âme? »

X. — Jeux d'actualités politiques.

— *Le jeu des François et des Espagnols pour la Paix*, par P. D. V. G. D. R. (1660).

Représenté par une série de médaillons donnant, année par année, de 1635 à 1660, le détail graphique, à l'aide de cartes, des opérations des Français et des Espagnols. Le dernier médaillon, sans plan, enregistre la signature de la paix. Pour commencer, une petite vignette représentant un mousquetaire mettant la clef à la serrure d'une porte de forteresse ; pour terminer, le même, porteur d'un rameau d'olivier.

— *Jeu de la Constitution sur l'air du Branle de Metz* (vers 1720).

Consistait à gagner le Concile, auquel on arrivait, par la tradition des Apôtres, au nombre de 13. La 6e case figurait un Pont (symbolisant les explications données par le clergé en acceptant le Bulle avec réserves), et des Évêques chancelaient ou tombaient en passant sur ce pont, qui conduisait à l'acceptation, représentée par une femme ayant les yeux bandés, à la 12e case. La 16e représentait un Labyrinthe d'où on sortait par un accommodement, pour rencontrer une Tour de Babel, au n° 24, puis l'évêque de Soissons avec un hautbois, au n° 33, la Bastille au n° 40, Louis XV au n° 55, et Clément XI au 58, qui forçait à recommencer le jeu.

La règle du jeu, qui est en vers, sur l'air du *Branle de Metz*, avait pour frontispice une petite gravure représentant un Concile tenu par des oies mitrées avec la croix pectorale sur le ventre.

Ce jeu eut un succès considérable au moment où les querelles jansénistes et la bulle Unigenitus passionnaient toute la France.

— *Jeu de la Révolution française* tracé sur le plan du jeu d'Oye, renouvelé des Grecs.

Les 63 cases sont consacrées aux principaux événements de la Révolution depuis la prise de la Bastille. Sur les côtés, vaudeville de *la Famille patriote*.

— *Jeu de la Révolution française.*

Les 63 cases représentent également les principaux événements de la Révolution en une série de vignettes allégoriques. Le jardin de l'oie était figuré par la salle des séances de l'Assemblée nationale.

— *Les Délassements du père Gérard ou la poule de Henri IV mise au pot en 1792.* Jeu National.

En haut, sur les côtés, portrait-médaillon du bon roi Henri et du père Girard. Les images des cases reproduisent les événements de la Révolution.

— *Jeu des Cosaques* (1815).

Toutes les cases sont naturellement relatives aux Cosaques : types, exercices, campements, etc.

— *Les Barricades ou les Trois Journées de Juillet* (1830).

Les cases de ce jeu représentent les événements et les actions d'éclat des « Trois Glorieuses ».

— *Jeu instructif des Fleurs* (Restauration).

Série de petites figures de fleurs ayant pour nombre final le Lis blanc, « symbole de la vertu », avec l'inscription caractéristique : *Gloire aux Lis.*

— *Jeu des Rois d'Angleterre* (second Empire).

Avec les portraits des souverains de la Grande-Bretagne. Fut publié à propos de la guerre de Crimée.

XI. — Jeux d'actualités industrielles.

— *Le jeu du Canal royal* (1682).

Jeu d'oie publié à propos du canal du Languedoc décrété en 1666 et qui venait d'être inauguré en 1681.

— *Le noble jeu de l'Exposition de 1867.*

Publié par le journal *le Figaro*, avec vignettes représentant certaines curiosités de l'Exposition, dont les bâtiments occupent le milieu.

— *L'Exposition Universelle de 1867 en jeu d'oie.*

Publié par le journal *Paris-Magazine.*

— *Jeu de la Tour Eiffel.*

Jeu en hauteur. La tour, la tour elle-même, dans toute sa ferrugineuse majesté, les numéros étant placés tout le long.

XII. — Jeux consacrés aux moyens de locomotion.

— *Jeu des chemins de fer* (vers 1853).

Vignettes de wagons et de gares. Imagerie de Metz.

— *Jeu de chemin de fer* (*sic*) (1864). Wissembourg et Paris (texte français et allemand).

Les vignettes des cases donnent en une série d'images tout ce qui est relatif aux chemins de fer.

— *Jeu de Poste et de Voyage* (1864). Wissembourg et Paris (texte français et allemand).

Jeu consacré aux autres moyens de locomotion.

— *La Course autour du monde* (vers 1865).

Au bas se trouvent des types de tous les moyens de locomotion alors en usage : locomotive, vélocipède, char romain, cheval, ballon *le Pôle Nord*, etc.

XIII. — Jeux sur la vie humaine.

— *Le jeu des Ages ou des Vices* (premier Empire).

Série de petits sujets et de bustes d'hommes célèbres placés là dans un esprit phrénologique.

— *Le jeu universel de l'Industrie humaine* (Restauration).

— *Jeu de la Vie humaine* (1846).

Pour gagner, il faut arriver au « Temple du Bonheur », et là, observe la légende, « vous empochez tout ce qui s'y trouve ».

XIV. — Jeux satiriques.

— *L'École des Plaideurs* (XVIIIe siècle).

Jeu d'oie consacré aux choses et aux gens de la chicane, avec une longue explication satirique curieuse à reproduire : « Pendant que les Plaideurs attendent monsieur leur Procureur, leur Avocat, ou leur Rapporteur, dans une antichambre, pour ne point perdre patience ny se desennuyer en parlant mal de leurs parties, ils pourront se divertir à ce jeu-cy où ils apprendront bien mieux l'évènement de leurs causes que de la bouche du plus fameux consultant du Palais. »

Les épigraphes placées aux coins ne sont pas moins significatives :

« Le Procureur et le Boucher scavent esgalement trancher.

« La Chicane est une vermine qui les meilleures maisons mine.

« Le Praticien plumitif escorche le plaideur tout vif. »

Quant aux vignettes des cases, elles sont, elles aussi, d'une éloquence tout à fait suggestive. On y voit l'enseigne du plaideur dont les 4 P. se doivent lire : « Prend (*sic*) Patience Pauvre Plaideur », et le dernier numéro est l'Hôpital, « palais de la chicane ».

— *Jeu de Lois* (troisième République). Dessin de G. Lafosse.

Sujets de la guerre et de la Commune : on y trouve les portraits de Trochu, Jules Favre, Bismarck, Guillaume, etc.

— *Nouveau jeu de l'Oie du « Sifflet »*. Revue des actualités, par V. Morland (1874).

— *Le jeu du Canard*, par J. Blass (1881).

Jeu d'oie publié par le journal *le Triboulet* visant Jules Grévy et les politiciens du jour.

« Point n'est facile, dit la notice, d'arriver à cette bienheureuse case 63 où *Triboulet* débarrasse de tous les canards républicains. »

— *Chercher midi à XIV heures*. Jeu nouveau (1878).

« C'est perdre son temps pour ne rien trouver, » dit la notice. « Pour réhabiliter ce malheureux XIV heures nous en faisons dans notre jeu une chance heureuse. »

XV. — Jeux sur Paris.

— *Le jeu de Paris en miniature* dans lequel sont représentés les enseignes, décors, magasins, boutiques et divers établissements des principaux marchands de Paris, leurs rues et numéros (1802-1803).

Chaque case est figurée par une enseigne de magasin, ce qui rend ce jeu très précieux au point de vue du document. Plusieurs de ces enseignes reproduisent les succès des théâtres : *aux Trois Lurons, à la Petite Cendrillon, au Diable à Quatre*, etc.

— *Les Cris de Paris* (Directoire).

Représentant les 44 cris qui faisaient « le plus souvent retentir les rues, les places, et jusqu'aux culs-de-sac de la ville et banlieue de Paris ». Signalons, entre tous, les suivants : revendeur, — marchand de billets de loterie, — colporteur, — la laitière : Allons vite ! — Décrotez-la, ma pratique. — Jeannot, des bouquets pour Toinette. — Ramonez la cheminée du haut en bas. — Aux quatre angles, le jeu de la Bague, les Parades, les Battus payent l'amende, autre parade, la « Balance pour connaître sa pesanteur ».

— *Jeu des Monuments français de la Ville de Paris* (Restauration).

Série de vignettes représentant des monuments. Pour gagner il faut arriver à la fontaine du Châtelet.

— *Jeu des Monuments de Paris* (1838).

Même jeu avec quelques changements dans les monuments reproduits.

— *Jeu du Voyageur en Europe*, représentant les vues des plus beaux édifices des principales villes de cette partie du monde (1830).

Pour gagner il faut arriver à l'Arc de Triomphe.

XVI. — Jeux consacrés à des personnalités.

— *Le Divertissement Royal sur les vertus héroïques de Louis XIIII, roi de France et de Navarre.*

Jeu en l'honneur du Grand Monarque : on entre par la Porte Royale et l'on sort par le monument élevé à Louis XIV. Aux quatre coins, soleils allégoriques avec légendes latines, faisant ainsi allusion au Roi-Soleil. Madrigal en l'honneur du Roi.

— *Le jeu des Illustres Capitaines, Philosophes, Orateurs et Poètes*, par N. de Fer (XVIIIe siècle).

Portraits-bustes des illustrations de l'antiquité romaine, avec courte biographie sur chacun d'eux. « Les têtes, » dit une notice, « sont prises du *Livre des Hommes illustres* de Fulvius Ursinus. »

— *Jeu Royal de la Vie d'Henri IV* (Restauration).

Scènes de la vie du roi populaire sans oublier, naturellement, la poule au pot, se terminant par l'apothéose d'Henri IV. Contient également les portraits en médaillons de tous les rois de France jusqu'à Louis XVIII et des autres membres de la famille royale, alors régnante.

— *Jeu de l'histoire de Napoléon* (1844).

Jeu lithographique avec les noms de toutes les victoires de l'Empire, figurées par des petites vignettes.

— *Jeu du Grand Homme* (époque de Louis-Philippe).

Commence par une allocution de Napoléon, le représente sur tous les champs de bataille, donne ses bons mots et se termine à la colonne avec la classique légende agrémentée d'une faute d'orthographe : « Ah! qu'on est *fière* d'être Français quand on regarde la colonne ». D'espace en espace des aigles, avec ces mots : « La gloire fut toujours son guide ».
Ce jeu a été reproduit dans *le Livre et l'Image* (tome III).

— *Jeu historique de la Vie de Napoléon* (1832).

Composé de 45 cases commençant au siège de Toulon et se terminant à l'apothéose.

— *Jeu de la Présidence* (4 septembre).

Jeu composé de 18 numéros représentés par 18 têtes : Thiers, Jules Simon, Bancel, Jules Ferry, Jules Favre, Gambetta, Crémieux, Rochefort, Louis Blanc, F.-V. Raspail, Barbès, Pelletan, Garnier-Pagès, Félix Pyat, Ledru-Rollin.

XVII. — Jeux consacrés à l'amour.

— *Jeu de l'Hymen* (XVIIIe siècle).

Toutes les cases visent d'une façon quelconque l'Amour, sous ses bons et ses mauvais côtés. Pour gagner il faut arriver au Mariage.

— *Nouveau jeu de l'Hymen* (XVIIIe siècle).

Avec 90 cases. Jeu conçu dans le même esprit.

— *Le jeu des Bons Enfants, vivant sans souci et sans chagrin, où sont les intrigues de la vie.* Nouvellement inventé et mis au jour par les chevaliers de la Table ronde.

Payaient tribut ceux qui s'arrêtaient au cornard content ou au cornard malheureux, chez l'accouchée, au baptême, etc. Le n° 63 représente la table des bons enfants.

— *Les Étrennes de la Jeunesse. Le petit jeu d'Amour* (XVIIIe *siècle*).

Avec 32 cases pour les cavaliers et 32 cases pour les dames. Légendes et devises.

— *Jeu de l'Amour et de l'Hyménée* (Directoire).

80 cases avec devises : 14 avec petits sujets coloriés Pour gagner, il faut arriver à l'hyménée, « conclusion de l'Amour ».

— *Le jeu de la Fortune* (Directoire).

Les figures des cases sont relatives à l'Amour que l'on voit, sous différents travestissements, et à la Fortune, entremêlées de petites vignettes sur les mois, dans la note des almanachs galants du jour. Le n° 1 représente l'entrée du bonheur, et l'on arrive au bout pour voir la Fortune qui vous couronne.

— *Jeu agréable et récréatif des Amours* (premier Empire).

S'ouvre par la porte du jardin d'Amour : pour gagner il faut arriver à l'Amour de la Gloire, des Sciences et des Beaux-Arts. — Série de petites vignettes avec Amours.

— *Jeu de l'Amour et de l'Hyménée* renouvelé du jeu des Oies et dédié aux deux sexes, par Nadar et Gédéon (second Empire).

Avec série de petites vignettes comiques.

XVIII. — Jeux consacrés à des œuvres de fiction.

— *Jeu des Aventures de Don Quichotte* (XVIIIe siècle).

Les aventures du célèbre hidalgo mises en jeu d'oie.

— *Jeu historique des Avantures (sic) de Télémaque, fils d'Ulysse*, faisant suite au 4e livre de l'*Odissée* d'Homère (XVIIIe siècle).

Les figures des cases sont toutes relatives aux aventures de Télémaque.

— *Jeu des Mystères de Paris* (1846).

Les cases représentent sous toutes leurs transformations les personnages du roman d'Eugène Suë. Au n° 63 et dernier Fleur de Marie est nommée abbesse.

— *Jeu Mythologique du Phénix* (premier Empire).

Se terminant au n° 63 par le Phénix, oiseau révéré des Égyptiens. Avec tous les dieux et déesses de l'antiquité.

— *Jeu du cheval Pégase*, dédié aux favoris d'Apollon (premier Empire).

Composé de 11 cases figurées par 11 Muses. Le n° 12, au milieu, représente la Renommée montée sur Pégase.

XIX. — Jeux consacrés aux fleurs.

— *Jeu des Fleurs* (premier Empire).

Jeu qui jouit d'une certaine vogue sous le premier Empire et la Restauration et dont les cases représentaient, toutes, des fleurs.

XX. — Jeux consacrés au théâtre.

— *Jeu des Variétés amusantes* (XVIIIe siècle).

Revue du théâtre, vers 1780, avec les principales scènes des pièces à la mode.

— *Nouveau jeu des Théâtres de Melpomène, Momus et Thalie* (premier Empire).

Les cases représentent les acteurs les plus célèbres du jour dans les rôles ou les scènes des pièces à la mode.

— *Le grand jeu des Danseurs de corde, Sauteurs et Voltigeurs* (premier Empire).

Exercices d'acrobates.

— *Jeu des Grands Danseurs et des Bouffons italiens* (premier Empire).

Avec les célébrités acrobatiques du jour : 63 numéros se terminant à la pyramide, et ardin d'Arlequin.

— *Grand tournoi d'Arlequin et de Polichinelle* (1858).

Imager populaire enfantine.

XXI. — Jeux consacrés aux courses.

— *Derby*. Jeu des Courses (1852).

— *Jeu Derby ou Steeple-Chase* (1852).

— *Steeple-Chase*. Programme des Courses (1853).

— *La Course au clocher*. Jeu anglais dit : steeple-chase (1855).

— *Jeu des Courses de chevaux* (1866).

Jeu composé de 100 numéros ayant, tout autour, des séries de personnages constituant une sorte de défilé du public des courses. Imagerie d'Épinal, coloriée.

— *The Steeple-Chase* (1860).

— *Grande chasse au Cerf*. Jeu de Société.

N. B. — Tous ces jeux ont la même configuration : ils représentent invariablement un hippodrome avec des séries de numéros, quelquefois avec vignettes de chevaux et d'obstacles qu'il fallait franchir pour arriver à gagner la partie. Le jeu du Cerf prit naissance sous le second Empire au moment où les grandes chasses à courre, dans la forêt de Fontainebleau, furent mises à la mode.

XXII. — Jeux avec figures de modes.

— *Jeu du Costume et des Coiffures des dames* (XVIIIe siècle).

Publié sous le règne de Louis XVI : intéressant au point de vue des modes du jour.

— *Nouveau jeu des Costumes des dames françaises*, par un adorateur du beau sexe (premier Empire).

Jeu commençant à la marchande de modes et finissant à l'habit de bal paré. Malgré son titre, on y voit, cependant, figurer quelques costumes d'hommes.
A été reproduit dans mon livre : *des Mœurs et la Caricature en France*.

BRITISH MUSEUM 15 NOV 1862