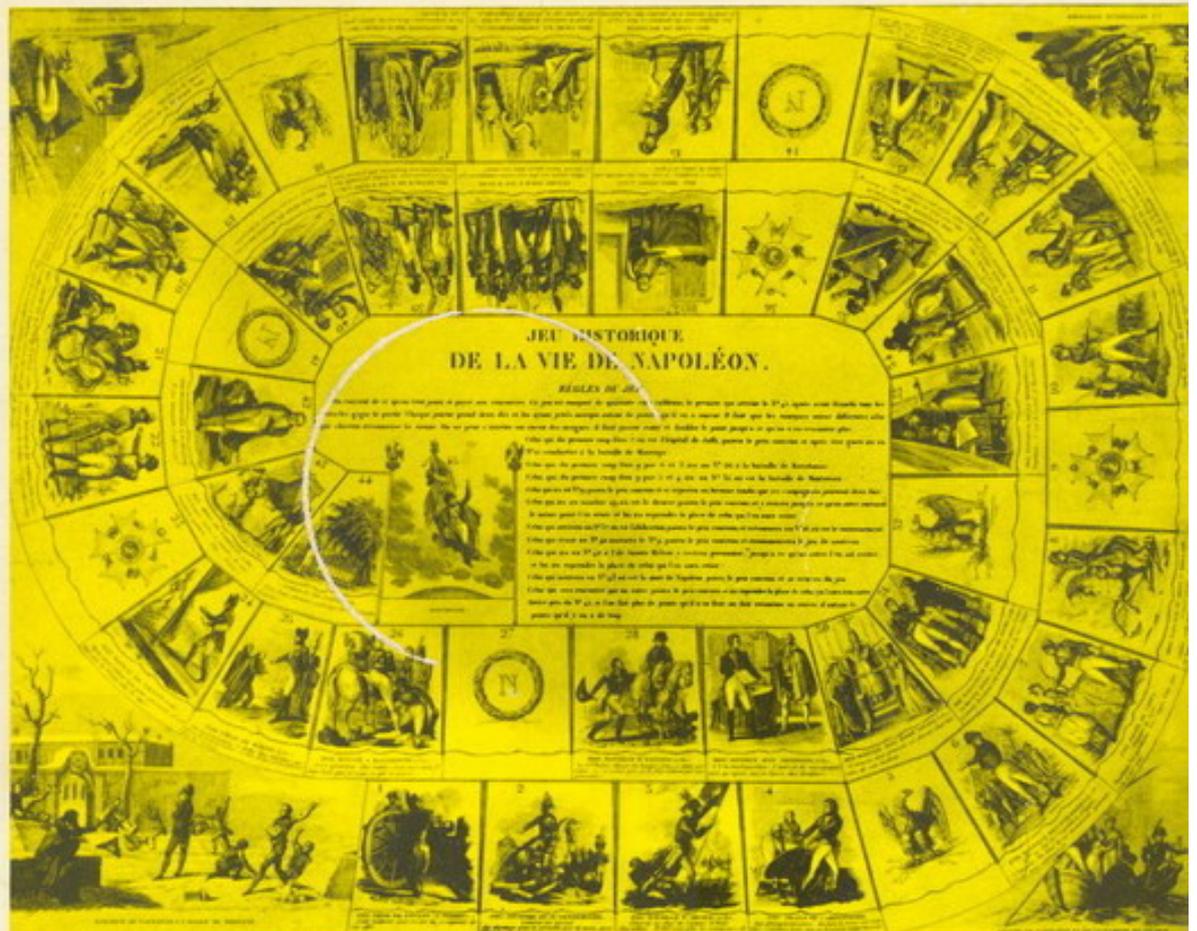


# HISTOIRE

des **JEUX EDUCATIFS**

M.M. RABECQ-MAILLARD



*De l'Antiquite au vingtieme siecle*



FERNAND NATHAN

## LE XVII<sup>e</sup> SIÈCLE



Gravure extraite de l'Orbis Pictus de Comenius. Le maître n'est plus un tortionnaire armé de la férule et du fouet, mais un conseiller et un guide.

**« Je crois que le grand art de l'éducation consiste à faire aux enfants un sujet de divertissement et de plaisir de tous leurs devoirs. »**

Locke

Le XVII<sup>e</sup> siècle voit la mise en pratique, sur une large échelle, des théories nées de l'idéal humaniste de la Renaissance. Les éducateurs du Grand Siècle suivent les traces de leurs devanciers. Comenius souhaite occuper les élèves « d'études telles qu'ils y trouveront autant de plaisir qu'en passant la journée au jeu des noix ». Il réclame une cour de récréation, réservée aux jeux, dans chaque établissement scolaire. Fénelon demande qu'on « laisse jouer l'enfant », « qu'on mêle l'instruction avec le jeu », que l'on « cache l'étude sous l'apparence de la liberté et du plaisir ». Bossuet, qui eut la tâche difficile de faire l'éducation du Grand Dauphin, parle de « cette douceur qui sert tant à former les esprits » (1). Les Oratoriens, les Jansénistes sont partisans d'une pédagogie souriante qui laisse place aux jeux et surtout à ceux qui ne demandent pas une trop grande contention de l'esprit (2).

L'éducation, d'autre part, doit avoir pour but la formation d'hommes vertueux. Tous les auteurs sont d'accord sur ce point. P. Coustel, professeur aux Petites Écoles de Port-Royal, écrit : « C'est dans la vertu, la science et la civilité que je renferme toute l'éducation des enfants ». Pour Locke « la grande affaire d'un gouverneur, c'est de donner à son élève des manières polies, de lui former l'esprit, de lui faire prendre de bonnes habitudes, de lui inspirer des principes solides de vertu et de sagesse, de lui apprendre insensiblement à connaître les hommes et de l'engager à aimer et à estimer ce qui est excellent

et digne d'estime » (3). Il ajoute : « Je crois que tout ce qu'un honnête homme qui prend soin de l'éducation de son enfant peut lui souhaiter... se réduit à quatre choses : la vertu, la prudence, la bonne éducation et le savoir ». Est-il besoin de dire, que, pour les Messieurs de Port-Royal, la formation morale doit l'emporter sur toute autre? L'usage de la morale devant être continu, les Jansénistes pensent que son étude ne devra souffrir aucune interruption : « On ne saurait trop tôt la commencer », dit Nicole, « parce qu'on prétend trop tôt commencer à se connaître ».

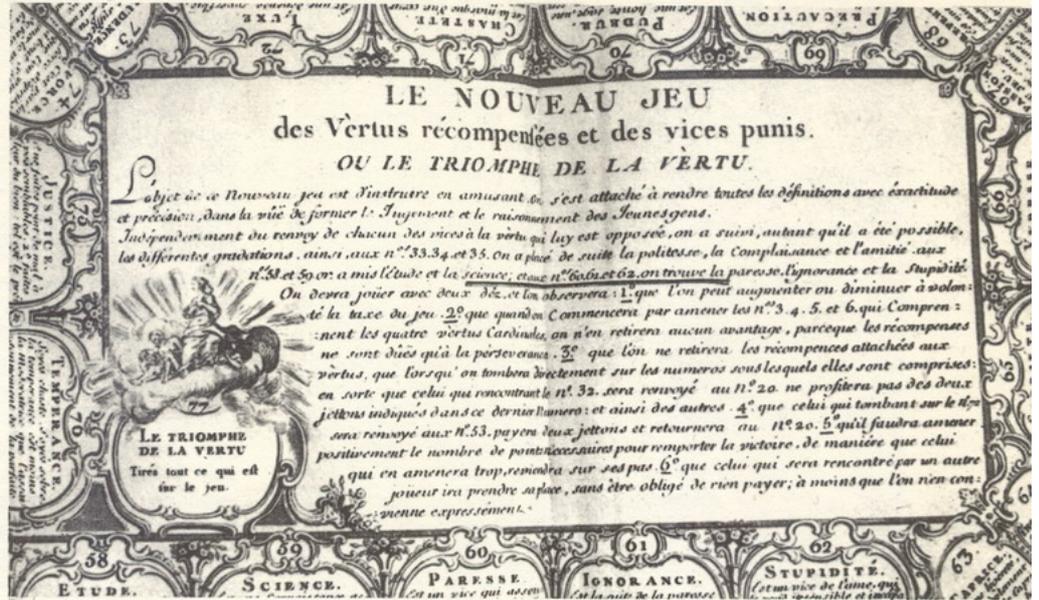
Il faut se souvenir également que l'éducation, au XVII<sup>e</sup> siècle, s'adresse à une minorité de princes, de nobles ou de bourgeois, que deux des plus grands éducateurs de cette époque, Bossuet et Fénelon, furent chargés de la formation morale et intellectuelle de fils de rois. Or, dans un état monarchique, il n'y a pas de plus grande affaire que l'éducation des princes. Plus ardent qu'aucun autre à organiser la monarchie, le XVII<sup>e</sup> siècle comprit que la première condition de la stabilité des trônes c'est la sagesse de ceux qui les occupent, que cette sagesse n'est pas inhérente au titre de roi et que, pour l'acquérir, il faut étudier et s'instruire. On ne songeait pas alors à l'instruction populaire. En élevant un seul homme, on se croyait dispensé d'élever tous les autres (4). Aussi a-t-on multiplié les traités concernant l'éducation des princes.

Louis XIV venait à peine de naître que La Mothe Le Vayer déposait dans le berceau du Dauphin un plan d'instruction. Bossuet et Fénelon consacreront avec enthousiasme leur vertu et leur génie à l'éducation de ceux qui auraient dû devenir les futurs maîtres de la France (5). Lancelot sera le précepteur du duc de Chevreuse, Fleury celui des princes de Conti; Huet collabore à l'éducation du Dauphin; Fléchier devient son lecteur; La Bruyère



▲ Au n° 63 dans la « Salle des noces de l'Agneau » sont reçues les « Vierges sages », tandis qu'au n° 61 « où sont les vierges folles » le joueur paie une amende « pour une si mauvaise rencontre ».

« L'objet de ce nouveau jeu est d'instruire en amusant. On s'est attaché à rendre toutes les définitions avec exactitude... dans la vue de former le jugement et le raisonnement des jeunes gens. »



apprend l'histoire au fils de Condé. Péréfixe, qui fut le précepteur de Louis XIV avec La Mothe Vayer, écrit lui aussi un ouvrage intitulé *Institutio principis, ad Ludovicum XIV authore Harduino de Péréfixe* (6). La Pédagogie du XVII<sup>e</sup> siècle est vraiment une pédagogie princière. Est-il étonnant que tant de jeux éducatifs aient eu pour but l'instruction des grands de ce monde et que la plupart de ceux qui furent édités à cette époque aient été dédiés aux princes?

Le roi devant être un modèle de vertu, ses sujets auront pour premier devoir de marcher sur ses traces. D'où l'abondance des jeux qui prétendent enseigner la morale, la religion — alors inséparables —, la civilité pour former en un mot l'« honnête homme », idéal de tout un siècle.

En vérité, princes et sujets avaient grand besoin d'apprendre la vertu et la politesse. Au début du siècle, Louis XIII trouve encore spirituel de cracher sa dernière gorgée de vin sur la poitrine des dames de la cour. Soixante ans plus tard, M<sup>me</sup> de Lambert se plaint que « la politesse — un instant remise en honneur par les Précieuses — s'en va, que la galanterie est morte, que les jeunes gens comme les femmes ont perdu leurs mœurs douces, aimables, qu'on ne sait plus causer ». Elle parle de l'Hôtel de Rambouillet, des salons d'Henriette d'Angleterre, comme on parle des événements fabuleux des contes de fées. Les règles de la bienséance semblent avoir constitué un placage bien fragile qui s'écaille au moindre choc. D'où la nécessité de les inculquer à la jeunesse par le moyen de jeux qui, peut-être, les graveront profondément dans les esprits.

Ainsi naît toute une série de gravures en forme de jeux d'oie, qui rappellent aux usagers la grandeur du roi pris pour modèle ou la gravité et la dignité de la condition humaine. Tel est le *Divertissement royal* qui exalte les vertus héroïques de Louis XIV. Au-dessous du titre on

peut lire que cet incomparable monarque possède tant de si belles qualités qu'on peut dire sans flatterie, « qu'il est autant et plus l'héritier des vertus de ses prédécesseurs que de leur couronne et qu'il mérite lui seul tous les titres qui ont été donnés aux autres rois ensemble. On a dressé ce jeu pour mieux faire connaître que Louis XIV est dévot comme le roi Robert, conquérant comme Philippe, bon comme Jean, sage comme Charles, restaurateur des Arts et des Lettres comme François », etc. « Il n'y a qu'à Saint Louis qu'il ne puisse être comparé, quoiqu'il en imite parfaitement bien les vertus, mais on ne canonise pas les hommes dans leur vie ».

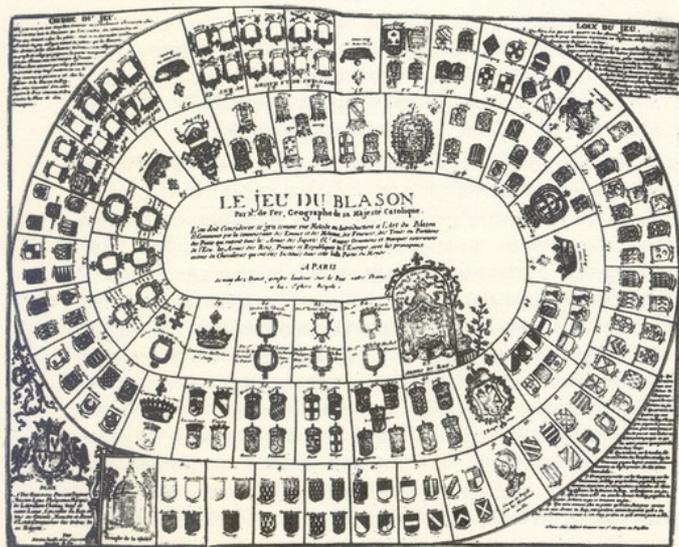
Le jeu commence à la Porte royale et se termine au n° 63 par la Place des Victoires. Dans l'un des angles, un madrigal de huit vers énumère les vertus du roi. En voici un extrait :

« De dévot et de bon, de conquérant, de sage  
D'aimé, de libéral et de victorieux...  
Ces traits ne sont encore qu'une imparfaite image  
D'un héros qui se forme une couronne aux cieus. »

Le Jeu du point au point pour la fuite des vices et la pratique des vertus (7), le Jeu des quatre fins dernières de l'homme (8), le Jeu des aveugles présenté aux mondains aveuglés par leurs péchés, par M. Hamel, ci-devant curé de Mouy (9), tentent d'inculquer aux joueurs l'horreur du vice et l'amour de la vertu. On doit au même Hamel un *Divertissement studieux des religieuses Ursulines* (10) et un *Divertissement des religieuses* dont les cases représentent des scènes de la vie monastique. On part de « l'Entrée en religion » pour arriver à la « Salle des noces de l'Agneau où sont reçues les vierges ». Il n'est pas interdit de penser que de tels jeux avaient pour but plus ou moins avoué de susciter des vocations chez les jeunes filles nobles trop pauvres pour songer à d'autre établissement que l'entrée

au couvent. On songe à **La Religieuse** de Diderot, lorsqu'on lit, à la case n° 1, « Contraignez-les d'entrer ». Il faut aussi ramener les hérétiques à la vraie religion, après la Révocation de l'Édit de Nantes. Le Musée d'Histoire de l'Éducation conserve un jeu d'oie intitulé **L'École de la vérité pour les nouveaux convertis** (11). Il s'agit d'un jeu à cases muettes, ou renfermant des citations et des versets de l'Ancien et du Nouveau Testament, fort habilement choisis pour faire réfléchir ceux que l'on veut convertir à la religion officielle. On lit par exemple en exergue : « Je suis la Voye, la Vérité et la Vie. Celui qui me suit ne marche pas dans les ténèbres ». On commence à la case n° 1 où figurent ces mots empruntés à saint Mathieu : « Vous entrerez par la porte étroite ». On arrive, au n° 63, au **Palais de la vérité**, représenté par un Christ resplendissant, debout, au milieu des docteurs. **Le Jeu des aveugles présenté aux mondains aveuglés** évoque, au n° 3, le démon crevant l'œil droit de la foi aux hommes. « Le joueur qui tombe sur ce numéro doit aller au n° 13 se faire guérir par Anamias, oculiste spirituel, qui éclaira saint Paul, duquel il est dit qu'ayant les yeux ouverts, il ne voyait goutte, pour montrer qu'il n'avait que l'œil de la foi offensé et non pas celui de la raison (12). » Il faut aussi instruire un roi, vertueux, courtois, et d'abord de sa généalogie et de la science du blason. Il connaîtra le gotha de l'époque, c'est-à-dire les armoiries des principales familles régnantes. Le comte de Brienne, attaché dès sa jeunesse à la personne de Louis XIV, raconte qu'il lui apportait sans cesse de petits présents tels que « un canon d'or traîné par une puce, une trousse de chirurgien munie de toutes ses pièces, des cannes et bâtons garnis d'orfèvrerie, des jeux de cartes, de géographie, de blason et d'histoire faits par les plus habiles géographes et historiographes ». A l'exemple du souverain, les jeunes nobles étudieront l'héraldique, par le truchement de jeux qui essaieront de rendre cette

*Méthode ou introduction à l'Art du blason; pour les Jésuites, l'étude de celui-ci faisait appel au raisonnement et à l'imagination des élèves.*



science moins rébarbative et serviront de travaux pratiques à des ouvrages tels que la **Science héroïque** de Vulson de la Colombière (13). En 1655, Nicolas de Fer édite un **Jeu du blason**. On doit considérer ce jeu comme une méthode ou introduction à l'art du Blason. « Il commence par la connaissance des Émaux et des Métaux, des Fourures (sic), des Traits ou Partitions, des Pièces qui entrent dans les armes des Supports, etc. et autres ornemens et marques extérieures de l'Écu, les Armes des Rois, des princes et Républiques de l'Europe, avec les principaux ordres de Chevalerie qui ont été institués dans cette belle Partie du Monde (14). »

En 1660, l'exemple de N. De Fer est suivi par le Père Duval, géographe du Roi (15). Un nouveau **Jeu de blason** paraît en 1664. Un **Jeu des Armoiries**, intitulé le Chemin de l'honneur, est édité, en 1672, par E. Ménestrier (16) qui crée aussi un jeu de cartes du blason. Après lui, Daumont édite une **Carte méthodique pour apprendre aisément le blason** (17) « en jouant, soit avec des cartes à tous les jeux ordinaires, soit avec dez comme au jeu de l'Oie ». On doit à Pierre Mortier un **Jeu d'armoiries des souverains et États de l'Europe** (18). Il y eut sans doute beaucoup d'autres jeux sur le même sujet. Ceux que nous citons ici témoignent d'un grand intérêt pour la représentation et la compréhension des armoiries symboliques. Cet intérêt, nous l'avons vu, s'était déjà manifesté au XVI<sup>e</sup> siècle. Les Jésuites avaient entrevu tout le parti éducatif que l'on pouvait tirer d'une étude qui met en jeu l'imagination, le raisonnement, la pénétration des élèves. Au XVII<sup>e</sup> siècle, ces jeux de l'esprit sont presque érigés en système. Ils occupent une place de premier ordre dans les programmes. L'enseignement du blason, dit l'auteur de **l'Éducation d'un jeune seigneur**, constitue « un accessoire et une dépendance de l'histoire ». L'élève doit connaître l'usage et la signification des armoiries que l'on rencontre si souvent dans la vie et il faut prendre occasion d'en instruire l'écolier par manière de récréation.

« Dès qu'on aura appris à un jeune seigneur les premiers éléments du blason, qu'il en connaîtra les couleurs, les émaux, les partitions, les ornemens, les termes et les règles principales, il faut avoir des cartes d'armoiries, les exposer dans une chambre ou dans une galerie où, en se promenant aux heures de récréation, il puisse, par manière de jeu et de divertissement, apprendre à les bien connaître et à les déchiffrer. » L'élève devra connaître les armoiries des souverains d'Europe, puis celles des princes de la famille royale, ensuite celles des grands officiers de la couronne, enfin celles des ducs et pairs.

A la science héraldique, qui traduit par des formes symboliques les idées ou les faits se rapportant aux individus, familles ou sociétés, se rattache de très près l'étude des emblèmes, des énigmes et des chiffres. Beaudoin définit l'emblème « une peinture servant à instruire et qui, sous une figure ou sous plusieurs, comprend des avis fort utiles à toutes sortes de personnes ». Le Père Ménestrier, qui leur a consacré tout un ouvrage, distingue des emblèmes sacrés, moraux, politiques, héroïques, doctrinaux et satiriques. Au XVII<sup>e</sup> siècle, on dresse des emblèmes en plein air, lors des grandes solennités des collèges. Ils ont l'avantage,

aux dires de leur historiographe, « d'instruire en divertissant ». On choisit, en effet, des sujets en rapport direct avec le nom du collège, par exemple.

Au collège de la Trinité (19) « on a représenté, une année, **les trois vertus théologiques**; une autre, trois titres de Notre-Dame : **María optima, maxima, potentissima**; une autre, **l'éclat des trois races de nos rois**; une autre fois encore, **l'éloquence, la poésie et l'histoire**, qui répondent aux classes de rhétorique et d'humanité et à la troisième, qui sont les trois classes qui proposent des emblèmes dont le dessin est toujours triple pour faire allusion au mystère de la Trinité, qui est la fête de ce collège et le jour auquel on expose ces peintures savantes ».

« ... On peut appliquer les emblèmes à la morale et montrer, en étudiant les cercles de plus en plus larges produits par une pierre qui tombe dans l'eau, qu'une faute légère en entraîne de plus en plus grandes; en science, le même emblème montrera qu'une petite erreur, qui semble légère, conduit insensiblement aux plus énormes, et les multiplie... Ces réflexions sont des sources fécondes de toutes les belles pensées. L'esprit s'affine à ce travail et se rend ces applications si familières qu'il les fait sans peine. »

En histoire, comme toute action s'accompagne de vice ou de vertu, les emblèmes tireront la leçon des hauts faits représentés. Quand on lit dans l'histoire que Manlius fit mourir son fils pour avoir donné combat sans ses ordres, quoiqu'il eût été victorieux, cette action fait connaître que la soumission et l'obéissance sont des vertus plus recommandables que la valeur la plus heureuse. « Cette manière de lire l'histoire forme le jugement, imprime plus fortement dans la mémoire les belles actions, instruit à régler les mœurs et les états, et fait un homme savant. » (20).

Même vertu éducative est attribuée aux énigmes. Celles-ci, toujours d'après le Père Ménestrier, « sont des figures obscures et difficiles à expliquer, composées des choses qui sont naturellement impossibles et qui semblent chimériques, comme un cerf ailé, une chimère faite de trois animaux, un monstre à plusieurs têtes, etc. ». Ménestrier distingue trois sortes d'énigmes en peinture :

« 1<sup>o</sup> les énigmes figurées, histoires cachées sous des symboles difficiles à deviner. Ainsi, on représente l'histoire de Sémiramis par un tableau de l'Assomption de Notre-Dame, la décadence des empires par la chute de saint Paul, etc. Toute l'application est dans les symboles qui doivent être individuels et singuliers autant qu'il se peut. »

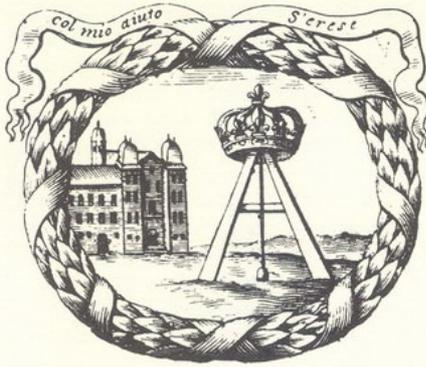
« 2<sup>o</sup> les propriétés naturelles des choses représentées par des histoires, comme on représenterait tous les effets du sommeil par le massacre des premiers Égyptiens. Les songes des mélancholiques seraient représentés par les ténèbres, les songes des bilieux par le sang et le carnage, des sanguins ou aériens par l'Ange et des flegmatiques par le Nil, etc. »

La troisième espèce d'énigmes « consiste en un seul mot représenté par diverses choses. Ce sont proprement celles qu'on appelle **rébus**. Aussi, on a peint autrefois un homme vêtu de peau portant des feuilles dans une hotte pour signifier : portefeuille couvert

de peau ». Les énigmes, pour être bien composées, doivent obéir à des règles très strictes, définies de façon précise par le Père Jouvençy dans sa **Manière d'apprendre et aussi d'enseigner**. L'explication de l'énigme donne lieu à un exercice de style qui, lui aussi, obéit à certaines lois : « On se servira pour expliquer l'énigme d'un style léger, élégant, ni trop périodique, ni trop nombreux; il faudra tempérer l'austérité de l'érudition qui doit se trouver partout, par les agréments de l'esprit et les fleurs de la littérature et ne pas oublier surtout la variété et la brièveté. On peut, au lieu d'exorde, faire une description ou une narration de l'histoire que le tableau renferme, ou de la chose même qu'on dira cachée sous une histoire connue. On conduira insensiblement les auditeurs à l'intelligence du sens, de manière à ce qu'ils se félicitent de l'avoir découvert avant qu'on le leur ait révélé. Le sens découvert, il faudra commencer l'interprétation par la personne principale du tableau et passer successivement aux autres, en évitant les plaisanteries grossières et de mauvais ton, et tout ce qui pourrait offenser, même légèrement, des oreilles pudiques et sévères ». On trouvait des tableaux d'énigmes sur la porte des classes dans les collèges. Quelques-uns représentaient les plus importants mystères de la religion, tels ceux qui furent expliqués à la distribution des prix du collège de l'Oratoire, à Troyes, le 9 septembre 1672. Ces jeux passionnaient non seulement les élèves, mais le grand public. G. Carré (21) signale que « pendant plus de trois quarts d'heure, le silence le plus favorable ne cessa de régner dans un auditoire de plus de 800 personnes ». La vogue des énigmes grandit à Troyes jusqu'en 1727, date à laquelle le collège devient Janséniste, par suite de la conversion de la plupart des Pères, qui suppriment les énigmes et les représentations théâtrales qui leur succédaient. Mais, revenus à une religion plus orthodoxe, les Pères Oratoriens reprennent leurs anciennes méthodes. A l'occasion de la maladie de Louis XV, au siège de Metz, les élèves exécutent des emblèmes versifiés à la louange du roi, qu'on pouvait lire, le 20 août 1744, sur les murs de la Collégiale Saint-Urbain, à travers les illuminations et les gerbes d'un feu d'artifice.

Lorsque Louis XV traverse la ville de Troyes, quelques mois plus tard, les élèves forgent et liment des emblèmes et des devises. A l'occasion du passage de la Dauphine Marie-Josèphe de Saxe, écoliers et professeurs composent une pastorale précédée de devises et d'emblèmes. Ces jeux devaient durer jusqu'à la Révolution, qui dissout les Congrégations et l'Oratoire.

Il nous faut encore parler des devises, pour compléter ce tableau des jeux de l'esprit employés à des fins éducatives. R. Louis (22) considère les devises comme « des peintures ingénieuses qui, sous les propriétés des choses naturelles ou artificielles, expriment symboliquement et grâce aux quelques mots qui les accompagnent les sentiments héroïques de personnes illustres ». Elles peuvent être accompagnées de chiffres qui se mêlent aux lettres composant le nom d'une personne, de guirlandes de fleurs, de branches de palme ou de laurier. Ainsi, le Père Ménestrier présenta à la régente Anne d'Autriche une devise chiffrée : « Un niveau représentait la première lettre de son nom et de son surnom



Énigme présentée par le P. Ménéstrier à la Régente Anne d'Autriche.

**Anne d'Autriche.** La représentation du bâtiment du collège où le R. P. enseignait était surmontée de ces mots italiens : *col mio aiuto s'eresse* (Il s'est élevé grâce à moi). Cette devise fut offerte à la régente pour la remercier de ses libéralités envers le collège qu'elle avait relevé de ses ruines après un incendie.

Devises, énigmes, donnaient lieu à des exercices divers. Elles étaient presque toujours accompagnées de quelques vers composés par les élèves ou les professeurs à la gloire de la personne qui inspirait le tableau. Ainsi, le P. Ménéstrier accompagne l'emblème dédié à Anne d'Autriche des vers suivants qui devaient en faciliter la compréhension :

« Ce pompeux bastiment, ce temple magnifique  
 Ont fait aux maitresses des Arts  
 Durant tous les troubles de Mars  
 Une retraite pacifique.  
 Ils ne doivent leur gloire et leur achèvement  
 Ils n'ont point de matière, ils n'ont point d'ornement  
 Qui ne soit un effet de ma sage conduite  
 J'ay fait agir les mains qui les ont élevez  
 J'ay formé leurs projets, j'en ai réglé la suite  
 Et c'est par mon moyen qu'on les voit achevez. » (23)

La composition des quatrains ou sonnets constituait un exercice qui exigeait la connaissance de la versification et une certaine aisance verbale, tandis que le déchiffrement des énigmes et des symboles demandait des qualités d'esprit analogues sans doute à celles que l'on exige de nos modernes cruciverbistes.

Est-il besoin de dire que les jeux militaires tiennent une grande place dans l'éducation des princes et des jeunes nobles? La nation française a longtemps nourri une violente passion pour tout ce qui touche à l'uniforme. Longtemps, l'art de faire la guerre a été placé au premier rang de l'estime publique. C'est pour cette raison que Bossuet et Fénelon ont voulu que les rois conduisissent leurs propres soldats. Sans doute pensaient-ils que les souverains qui savent commander les armées sont aussi ceux qui savent le mieux se faire respecter de leurs ennemis et de leurs sujets. Bossuet fit donner des leçons de mathématiques au Dauphin par un excellent maître, François Blondel, qui lui apprit « la partie des mathématiques dont l'usage pouvait lui être utile, celle qui concerne l'art de fortifier les places et de les attaquer, de construire des ponts et de choisir les positions les plus favorables pour asseoir les camps (24). Rien

d'étonnant à ce que, suivant à la lettre d'aussi excellents principes, Daumont édite un **Jeu des fortifications** (25), « dans lequel les différents ouvrages qui servent à la défense des places et des camps sont exactement dessinés, selon la plus nouvelle manière avec toutes leurs définitions et une explication courte et facile des termes qui sont en usage dans cet art ». Le jeu est dédié « à l'illustre jeunesse militaire élevée dans l'Escole Royale Militaire ». Dans l'un des angles, on peut lire : « la géométrie estant une entrée nécessaire à la science des fortifications, puisque c'est par son secours que les ingénieurs conduisent leurs travaux, qu'ils prennent le plan des places, la distance des lieux et que les officiers rangent une armée en bataille et se campent avantageusement soit pour attaquer, soit pour se défendre, on a cru à propos de donner quelque connaissance des premiers principes de cette science dans les premières figures de cette carte ». On trouve, en effet, la définition de la ligne : « C'est une longueur sans largeur » ; des angles : « espaces enfermés entre le concours indirect de deux lignes se joignant en un point comme A », et, dans l'angle supérieur gauche du jeu, des figures représentant les diverses sortes de triangles, les rhombes, trapèzes, et trapézoïdes. En outre, comme la formation morale des joueurs doit demeurer l'objectif de l'auteur, celui-ci exprime le vœu, dans la dédicace « de pouvoir contribuer à ces prodiges de force et de valeur qui feront un jour l'admiration et le bonheur de la France ».

Dès la fin du Moyen Age, on fabrique en Europe des soldats de plomb. Au XVI<sup>e</sup> siècle, Nuremberg vend des objets ornés de son poinçon, qui sont immédiatement célèbres et servent de divertissement aux Dauphins. Rois et nobles reçoivent des soldats d'argent, les bourgeois des soldats de plomb, les enfants des villes, des soldats de bois. Les bambins des campagnes fabriquent les leurs quand ils ont envie d'en avoir. Les colporteurs diffusent aussi des soldats sous formes d'images à découper. On les collait ensuite sur un carton (26).

Le 14 mai 1610, Héroard, médecin de Louis XIII, rapporte dans son *Journal* que l'enfant, alors âgé de neuf ans, « envoie quérir ses petits hommes de plomb, en dresse des escadrons sur la table percée ». Le 10 octobre, nous lisons que « le roi s'amuse à mettre en diverses figurines de bataillons des hommes de plomb » (27). Très tôt, Louis XIII a le goût des exercices militaires et martiaux. Il dispose d'une troupe de 30 petits gentilshommes, recrutés par Marie de Médicis, et son plus grand plaisir consiste à leur faire faire l'exercice. Il passe gravement en revue ces bambins dans la galerie du Louvre ou les emmène manœuvrer aux Tuileries, « enseigne déployée et tabourin battant ». Il place lui-même des sentinelles aux portes de l'appartement et leur donne le mot d'ordre. Cette compagnie d'élite a pour lieutenants MM. de Vandôme et de Verneuil. Parfois même, le jeune capitaine fait marcher au pas de menues amazones, ses sœurs, que n'effraient nullement les arquebusades tirées par ces gens de guerre en herbe.

Comme Sully, grand maître de l'artillerie, lui a fait don de six petits canons d'argent, modèles réduits des six calibres de France, le prince Dauphin y attelle ses chiens

et fait évoluer gaiement sa batterie dans la galerie du Louvre.

Louis XIV eut de très bonne heure le goût des exercices militaires. Dès son jeune âge on lui donne une compagnie d'enfants d'honneur, dont il prend le commandement en jouant au capitaine. Comme son père, il fait défiler, tambour tapant, cette troupe de bambins armés de piques à leur taille, que suit fort gravement, coiffée d'un chapeau à plumes et l'épée au côté, une femme de chambre de la reine mère.

Ces hommes de guerre en herbe s'amuse à batailler autour d'un véritable fort en réduction, avec bastions et fossés, qui a été construit dans le jardin du Palais Cardinal. Le roitelet et son frère sont à tour de rôle le chef des assiégeants et celui des assiégés. Le futur preneur de places montre beaucoup d'ardeur dans les attaques successives de la citadelle en miniature. Il s'échauffe tellement qu'il risque de s'en rendre malade. On livra, sans doute, au fort en miniature, de véritables assauts avec de la vraie poudre, puisque Brienne eut un jour les sourcils et les cheveux brûlés.

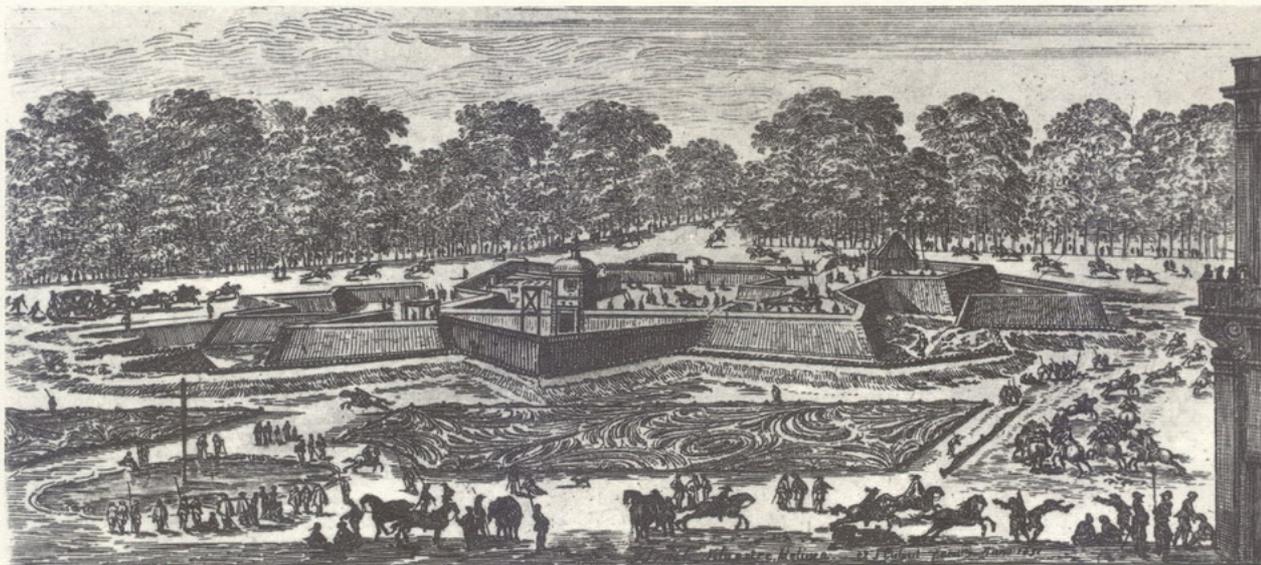
Dès l'âge de douze ans, le futur Louis XIV avait manœuvré une petite armée de soldats en argent. On avait chargé le sculpteur, Georges Chassel, de Nancy, de fournir les modèles de toute cette armée en miniature, infanterie, cavalerie, sans oublier « les machines de guerre ». Le tout fut exécuté en ciselure fine, par l'orfèvre parisien Nicolas Merlin. En 1650, l'ensemble revient à plus de 50 000 écus. Lorsque naîtra le Dauphin, onze ans plus tard, Louis XIV commandera, par l'intermédiaire de Colbert, des jouets militaires du même genre chez les maîtres fondeurs les plus réputés d'Augsbourg et de Nuremberg. La chose est si importante que Colbert écrit à son frère, alors intendant en Alsace : « Je vous conjure de vous souvenir de ces petits armements, comme pièces d'artillerie, figures d'hommes et de chevaux que je vous ay prié de faire faire par les maîtres les plus industrieux d'Augsbourg et de Nuremberg pour servir aux divertissements de

Monseigneur le Dauphin. » Vauban lui-même aurait, paraît-il, fourni les dessins pour cent soldats en argent, à pied et à cheval. Montés ensuite sur un mécanisme, ils manœuvraient grâce à un mouvement d'horlogerie (28).

Le Dauphin posséda aussi une autre armée, de matière moins précieuse, mais de grande valeur artistique, en carton découpé et peint. Elle comprenait vingt escadrons de cavalerie et dix bataillons d'infanterie. Plusieurs artistes y travaillèrent, de 1669 à 1671, sous la direction d'un Sieur Couturier, puis de Henri Gissey qui se qualifie dès lors « dessinateur-ingénieur pour les divertissements, fêtes et plaisirs du roi ». Le 27 septembre 1669, il reçut 28 939 livres 14 sous « payement suivi de plusieurs autres ».

La création de la première école d'artillerie à Douai, en 1682, la parution d'ouvrages comme celui de Maneset-Mallet (29) allaient encourager les graveurs à multiplier les jeux militaires en planches, cependant que les guerres continuelles de Louis XIV incitent les ordres religieux à introduire les jeux militaires dans l'enceinte de leurs collèges. Le Père Lallemand signale que les élèves des Oratoriens jouent au soldat avec des fusils de bois. « Partagés en régiments avec les étendards, ils manœuvrent au son du tambour. »

Dignes émules de si grands personnages, les jeunes élèves de Port Royal s'exercent aussi dans l'art de la stratégie. « Nous eûmes encore, écrit Pierre Thomas Dufossé, une espèce de jeu d'esprit, ou une espèce de petite guerre dans laquelle on s'excitait merveilleusement à se surpasser chacun et à remporter la victoire sur son camarade, non à coups d'épée, mais à coups de langue. Car il se formait entre nous comme deux partis. Et les plus habiles de chaque parti faisaient sur-le-champ quelques vers latins, avec lesquels ils s'attaquaient et se défendaient : ce qui, passant du premier jeu à des choses piquantes, et dégénérant en une querelle fort échauffée, les maîtres, qui veillaient toujours à tout ce qui se passait, étaient obligés de



*Vue du fort Royal fait en l'année 1650 dans le Jardin du Palais Cardinal pour le divertissement du Roy.*

calmer les esprits et de rompre les deux partis, qui faisaient paraître trop de chaleur. C'était le sieur Deschamps qui excellait particulièrement en ce genre de combat, ayant l'esprit vif et piquant et une poésie très fine. Nous avions, comme j'ai dit, parmi nous un provençal nommé Gafareli, qui savait fort bien dessiner. Comme nous avions, M. de Villeneuve et moi, tout à fait la guerre dans la tête, que nous nous entretenions souvent des desseins chimériques que nous formions sur cela pour l'avenir, et que notre grande passion était de pouvoir un jour nous avancer de ce côté-là, nous trouvâmes dans le sieur Gafareli un moyen de satisfaire en quelque sorte, au moins en figure, cette forte passion qui nous possédait. Nous convînmes donc avec lui qu'il nous tracerait, dans le milieu de notre jardin, un fort flanqué de quatre bastions, avec une demi-lune à la tête. Nous en demandâmes la permission à M. de Beaupuis, qui nous l'accorda, comme une chose innocente, et nous commençâmes à y travailler aux heures de récréation et dans les jours de congé, avec presque la même ardeur que si nous eussions eu quelque ennemi redoutable sur les bras. Nous élevâmes cet ouvrage à une hauteur raisonnable et nous y fîmes des fossés fort réguliers. Mais il nous manquait une chose de conséquence pour y mettre la perfection : c'était du gazon, pour le revêtir entièrement, à défaut de pierres, Et comme rien n'est impossible à l'ardeur de la volonté, nous entreprîmes d'en apporter d'un vallon qui est vers Gentilly. Aussi, les jours de congé, nous y allions en couper et en apportions chacun un ou deux sous nos mentaux. C'était une peine et une fatigue incroyables; cependant nous ne nous en rebutâmes point et nous eûmes la persévérance d'aller jusqu'au bout, pour achever parfaitement l'ouvrage que nous avions commencé, qui se trouva effectivement si bien fait qu'on eût pu le venir voir comme une chose très régulière.

Alors nous nommâmes un gouverneur, des officiers subalternes et des soldats pour la garde de la place, et on établit en même temps un général pour le parti ennemi avec ses officiers et ses troupes, pour l'attaque de ce fort. Quand donc on sortait de table pour aller à la récréation, le gouverneur de la place allait s'y porter avec ses gens, et donnait ses ordres pour empêcher la surprise et pour se défendre vigoureusement, en cas d'assaut. Et ceux du parti contraire s'allaient mettre en ordre, pour venir ensuite à l'attaque. Comme j'étais le plus fort sans comparaison de toute la bande, j'étais aussi le premier à commencer à attaquer cette place; et nous faisons cette feinte avec une telle impétuosité que le jeu dégénérait quelquefois en un vrai combat, où ceux qui montaient à l'assaut étaient renversés dans le fossé; ou bien ceux de la place se trouvant plus faibles en étaient chassés honteusement.

Mais parce qu'on s'aperçut à la fin qu'il se mêlait quelque aigreur et quelque espèce de ressentiment dans ces sortes de combats, où quelques-uns même furent blessés, on nous ordonna de faire la paix. Et l'un des articles du traité fut que, comme ce fort serait un continuel sujet de jalousie entre les deux partis et une matière de nouvelles divisions, pour entretenir une paix ferme et durable entre nous tous, on démolirait tout à fait la place. Cela nous causa quelque chagrin; mais

parce que les plénipotentiaires qui s'en mêlaient étaient plutôt nos maîtres que nos agents, il fallut faire de nécessité vertu. Et comme les enfants passent aisément d'une extrémité à l'autre, nous rasâmes enfin le fort avec presque la même gaieté que nous l'avions bâti. » (30).

Les jeux de cartes, enfin, devaient participer à la vogue des jeux militaires et l'on voit Daumont vendre, en 1698, un **Jeu de la guerre** inventé par Gilles de la Boissière et gravé par Pierre Lepautre, cependant que le duc de Bourgogne, petit-fils de Louis XIV, et ses frères, les ducs d'Anjou et de Berry, se plaisent au **Jeu royal des fortifications** qui consiste à faire entrer des boules, en les poussant avec une queue, par l'étroite porte d'un fortin en carton peint disposé sur un petit billard. Enthousiasmé par l'intérêt que portent les jeunes princes à ce divertissement, un poète de cour s'écrie :

« Ces trois princes jouant à ce jeu de la guerre  
 Nous présagent qu'un jour par leurs faits inouïs  
 Ils feront avouer au reste de la terre  
 Qu'ils sont les dignes fils du monarque Louis. »

Plus pacifiques sont les jeux de lecture préconisés par Locke dans son **Traité de l'Éducation des Enfants**. Nous avons vu les Jésuites graver des lettres grecques sur les balles qui servent aux jeux des élèves. Locke leur préfère, pour apprendre à lire aux enfants, des caractères semblables à ceux d'une Bible in-folio, sans y mêler aucune lettre capitale. « Lorsqu'une fois votre enfant saura lire ce qui est imprimé avec ces sortes de caractères, il connaîtra bientôt les lettres capitales; et dans



*Le Royal Jeu des Fortifications*

le commencement il ne faut pas l'embarasser de différents caractères. Avec ces sortes de dez vous pouvez aussi faire un jeu tout-à-fait semblable à celui du **Royal-Oak** (ce qui mettrait une nouvelle variété dans la chose) et y jouer pour des cerises, pour des pommes, etc.»

On pourrait trouver d'autres moyens d'apprendre à lire aux enfants, dit encore Locke, « pendant qu'ils s'imagineraient ne faire autre chose que jouer. On pourrait faire, par exemple, une boule d'ivoire semblable à celles dont on se sert en certains jeux, laquelle eût trente-deux faces, ou plutôt vingt-quatre ou vingt-cinq et sur plusieurs de ces faces on collerait un A, sur plusieurs autres un B, sur d'autres un C et sur d'autres un D. Je serais d'avis que d'abord on ne se servît que de ces quatre lettres; et peut-être même serait-il mieux de n'en employer que deux au commencement; et que lorsque l'enfant les connaîtrait parfaitement bien, on en ajoutât une autre, et ainsi d'autres par degrés, jusqu'à ce qu'y ayant une lettre sur chaque face, tout l'Alphabet fût imprimé sur la boule. Avant que l'enfant joue à ce jeu, je trouverais à propos que d'autres personnes y jouassent car, dans le fond, on peut aussi bien jouer à qui jettera le premier un A ou un B, qu'à qui jettera six ou sept points aux dés. Or, ce jeu étant une fois en usage parmi vous, ne sollicitez pas votre enfant d'y jouer, de peur que par là vous ne le lui fassiez regarder comme une occupation; il serait même à souhaiter qu'il n'en eût jamais entendu parler que comme d'un jeu de personnes faites, et, en ce cas-là, je ne doute point que de lui-même il ne s'y attache avec plaisir. Mais afin qu'il ait plus de sujet de croire que c'est un véritable jeu auquel on l'admet quelquefois par grâce, il faut, lorsque le jeu est fini, mettre la boule en quelque lieu sûr, où il ne puisse point atteindre de peur que l'ayant à toute heure en son pouvoir, il ne vienne à regarder ce jeu d'un œil indifférent. Et, pour faire qu'il s'y applique toujours avec une égale ardeur, mettez-lui dans l'esprit que c'est un jeu qui n'appartient proprement qu'à ceux qui sont au-dessus de lui...

Lorsque par ce moyen il connaîtra les lettres, il peut, en les assemblant, apprendre à lire, sans savoir comment il le fait, et sans avoir été jamais querellé ou chagriné pour cela; et enfin sans contracter aucune aversion pour les livres à cause des rudes traitements qu'ils lui ont attirés. Si vous observez les enfants, vous verrez qu'ils prennent beaucoup de peine pour apprendre plusieurs jeux, qu'ils regarderaient comme une occupation et une tâche, et qu'ils prendraient dès lors en aversion, si on leur ordonnait de s'y appliquer. Je connais une personne de grande qualité, plus illustre par son savoir et par sa vertu, que par sa naissance et par le haut rang qu'elle tient dans l'État qui, s'étant avisée de coller les six voyelles de l'alphabet (car l'Y est une voyelle dans la langue anglaise) sur les six faces d'un dé, et les dix-huit consonnes qui restent sur les faces des trois autres dés, a fait avec ces dés un jeu pour ses enfants, où celui-là gagne qui, dans un coup, jette plus de mots avec ces quatre dés, et par là le plus âgé de ses fils portant encore la robe, en est venu jusqu'à appeler les lettres avec une extrême ardeur, sans avoir été querellé pour cela, ou sans y avoir été poussé par force.»

Rares, pourtant, sont les jeux de lecture, de calcul ou de grammaire qui nous sont parvenus. Louis XIII apprend à lire dans la Bible et il semble que, obnubilés par le désir de faciliter aux rois et aux princes l'acquisition des vertus et des connaissances nécessaires à l'exercice de leur métier, les graveurs et marchands se soient peu souciés de rendre plus aisé l'apprentissage des connaissances de base, indispensables à tout un chacun, noble ou bourgeois. L'aridité des études grammaticales a encouragé les éducateurs à trouver des jeux qui les rendent moins rébarbatives. Les Oratoriens font appel aux cartes ou tableaux de grammaire :

« La méthode ne consiste pas dans les cartes seulement, mais dans la manière de les enseigner; et partout, il faut des personnes qui en sachent le secret, auquel toutes personnes ne sont pas propres, il faut y avoir été instruit. Après quoi, il faut encore conduire les enfants conformément au premier esprit de l'Académie, qui était celui de P. de Condren, esprit de grande douceur, qui laissait aux enfants, pour bien goûter la facilité des cartes, toute la liberté d'esprit que la crainte fait perdre (31).» Il faut rapprocher cette tentative de celles qui furent faites par Lancelot, à Port-Royal, pour faciliter l'acquisition des règles grammaticales. Célèbre pour son **Jardin des racines grecques**, Lancelot met en vers les règles de la grammaire grecque. Il dresse des tableaux des déclinaisons et des conjugaisons de la grammaire latine où les finales sont inscrites en rouge pour mieux frapper les yeux des enfants. En même temps, il critique les Tables du P. de Condren (32) avec quelque apparence de raison, semble-t-il. « Pour ce qui est de la... méthode qui consiste à proposer aux écoliers de simples tables, je sais que cette manière surprend extrêmement tout d'abord, parce qu'il semble qu'il ne faille que des yeux pour se rendre habile en un moment et qu'on sache presque aussitôt les choses comme on les a vues. Mais cette facilité apparente ne vient d'ordinaire que de ce que, voyant en abrégé sur des tables les choses que nous savons déjà nous-mêmes, nous nous figurons qu'il sera aussi facile aux autres d'apprendre par là ce qu'ils ne savent pas, qu'à nous de nous ressouvenir de ce que nous avons appris. Car il est certain que, comme les tables sont fort abrégées, elles sont obscures et qu'ainsi elles ne sont pas bonnes pour ceux qui commencent parce que celui qui commence a autant besoin qu'on soulage son esprit par l'éclaircissement de choses que sa mémoire par la brièveté. Et c'est pourquoi on ne s'en sert d'ordinaire utilement que pour se représenter tout d'un coup ce qu'on a appris avec beaucoup de temps.» (33).

L'histoire tient une grande place dans les programmes d'éducation au XVII<sup>e</sup> siècle, bien qu'elle ait été négligée jusqu'à l'établissement des collèges de l'Oratoire. Son enseignement n'a été véritablement organisé que par la main puissante de Bossuet. Le précepteur du Dauphin croit aux vertus éducatives de cette discipline. Elle est pour lui « la sage conseillère des princes, la maîtresse de la vie humaine et de la politique (34) ». Nicole pense « qu'il est utile de faire voir aux écoliers les portraits des rois de France, empereurs romains, des sultans, des grands capitaines, des hommes illustres des diverses nations. Il est bon qu'ils se divertissent à les regarder

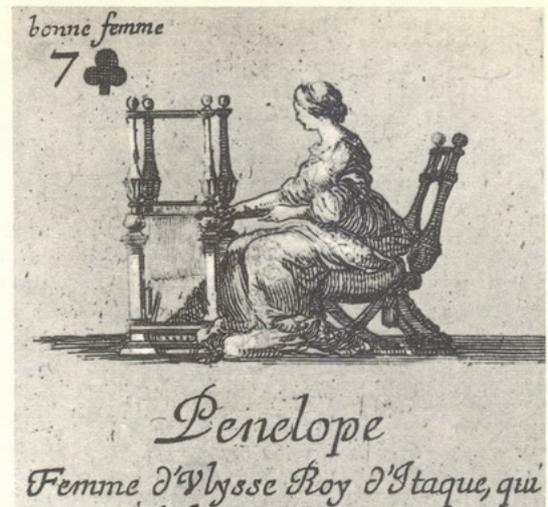
et à y avoir recours toutes les fois qu'on en parlera devant eux. Car tout cela sert à arrêter les idées dans la mémoire». Aussi, les élèves des Petites Écoles prennent-ils leurs récréations dans des salles où l'on trouve, outre un billard, un tric-trac, des dames, des échecs, « des cartes spéciales destinées à enseigner l'histoire des conciles, des empereurs, des papes ». A cet enseignement par l'image, il faut joindre celui des jeux éducatifs, en forme de jeux de cartes, où l'on avait renfermé tout ce qui regarde l'histoire des six derniers siècles : c'est-à-dire le lieu et le temps auxquels se sont tenus les principaux conciles; auxquels ont vécu les papes, les empereurs, les grands saints, les auteurs profanes, et auxquels enfin se sont passées les choses les plus mémorables du monde. A force de jouer à ce petit jeu, la plupart des élèves s'étaient tellement imprimé dans l'esprit toutes ces choses et les circonstances des divers temps et lieux où avaient vécu tous ces grands hommes, qu'il n'y avait pas de docteur qui pût en parler plus savamment. Ce que M. de Sainte-Beuve (un docteur de Sorbonne, grand ami de Port-Royal) a souvent admiré après en avoir fait l'épreuve, c'est ce qui donnait à ces jeunes enfants, dont la plupart n'avaient pas encore atteint l'âge de seize ans, une si vaste et si grande connaissance de toutes choses, de tous les pays du monde et les époques des temps, qu'ils étaient capables de converser agréablement avec toutes sortes de personnes, et de prendre connaissance de toutes sortes d'affaires et même de les démêler (35).

Aidé par un graveur habile, Della Bella, l'académicien Desmarests conçoit, pour l'usage du roi, sur le modèle des cartes de Thomas Murner, quantité de jeux, presque toujours historiques. On lui doit un **Jeu de l'histoire de France**, où l'on divise les rois en six catégories : bons rois, rois simples, rois cruels, rois sans foy, les « malheureux », les « ni bons ni mauvais » ; le **Jeu des cartes des Reines renommées** : quatre saintes, quatre célèbres, quatre sages, quatre pieuses, quatre vaillantes, quatre cruelles, quatre impudiques, quatre capricieuses et enfin quatre reines saintes dont A. d'Angleterre elle-même. Sur la dernière carte de cette lignée royale, le jeune prince peut contempler sa propre image, figurée sur un char apollonien conduit par la reine régente, avec cette légende : « Louis, quatorzième prince, longtemps attendu, donné aux vœux de tout un peuple et d'une bonne mère, dont tout fait espérer qu'il possédera un jour les vertus royales ».

Le succès aidant, Desmarests eut des imitateurs. Le Sieur Duval (ou Du Val) publia, en 1677, le **Jeu des princes de l'Empire** en quatre couleurs (on pouvait réellement jouer aux cartes avec de tels jeux). Les cœurs, piques, trèfles et carreaux que nous connaissons étaient remplacés par la couronne impériale, le bonnet électoral, le chapeau des villes libres et la couronne ducale.

On utilise aussi le jeu d'oie pour fixer dans la tête des écoliers ou des rois la date des principaux événements historiques. Ainsi paraît le **Jeu chronologique** (36), utile pour apprendre la suite des siècles et ce qui est arrivé de plus remarquable en chacun.

Tous les siècles y sont divisés en trois parties : la première se termine au 20<sup>e</sup> siècle « considérable par la naissance d'Abraham ». La seconde finit au 40<sup>e</sup> « consi-



L'une des « bonnes reines » du Jeu de cartes des Reines renommées.

dérable par la naissance de notre Seigneur J.-C. ». La troisième et dernière se termine au siècle présent qui est « considérable par la naissance des deux roys de France au nom de Louis de Bourbon. Il est le 17<sup>e</sup> à compter depuis la naissance de N. S. J.-C., depuis laquelle on fait un nouveau compte de siècles et d'années ».

Le jeu commence à la naissance d'Adam qui « vécut 930 ans et engendra Seth à l'âge de 130 ans ». Il s'arrête au n<sup>o</sup> 40 où figure la Nativité avec pour légende : « Jules César se rendit Seigneur de l'Empire Romain, environ 40 ans avant la naissance de N. S. J.-C. qui naquit en ce siècle, le 41<sup>e</sup> de l'Empire d'Auguste, environ l'an 3948 du monde selon les uns, et 3983 selon les autres ».

Cependant le **Jeu des illustres capitaines, philosophes, orateurs et poètes** donne les portraits et biographies des hommes et femmes célèbres de l'Antiquité grecque et latine.

L'étude trop exclusive de l'Antiquité devait soulever, d'ailleurs, de vives protestations. Adversaire de l'enseignement des Jésuites et de l'Université, le président Rolland écrit : « Les jeunes gens savent le nom de tous les consuls de Rome et souvent ils ignorent celui de nos rois; ils ne savent rien des belles actions des grands hommes qui ont illustré notre nation et dont les exemples, étant plus analogues à nos cœurs et plus rapprochés de nous, leur feraient plus d'impression » (37). Les Oratoriens, sensibles à de tels reproches, introduisent non seulement l'étude de l'histoire de France, mais aussi celle de l'histoire locale dans leurs programmes. Nous savons que, dès 1664, Desmarests avait conçu un **Jeu de cartes des Roys de France** qui avait été lui-même précédé d'un **Jeu des roys de France**, de Faramond (sic) à Louis le Grand. Édité en 1649 (38), il devait être suivi par le **Jeu royal et historique de la France**, par Nicolas de Fer (1662) et par le **Jeu généalogique des rois de France** (1666). La fin du siècle verra naître, le **Jeu des Roys de France, pour apprendre leur histoire** (vers 1700).

L'évolution de l'enseignement de la rhétorique au cours du XVII<sup>e</sup> siècle entraîna celle de l'enseignement de

Frontispice du *Jeu des Fables* qui représente les femmes célèbres de la mythologie grecque et romaine.



A Paris chez El Le Conte rue de Jacques au Griffon Royal

LA RÉCRÉATION  
OU JEU DES PRINCES  
Dédié et  
à Nosseigneurs les  
EUROPÉENNE  
DE L'EUROPE  
Présenté  
à nosseigneurs les  
Enfans de France.

Second a Paris chez El Le Conte rue de Jacques au Griffon Royal

Par leur très humble et très obéissant serviteur Moithey Ingénieur Géographe.



Jeu d'oie géographique « dédié et présenté à nos seigneurs les Enfants de France », par Moithey, Ingénieur géographe.

l'histoire et, partant, la nouvelle physionomie des jeux auxiliaires de cet enseignement. Pour Érasme, pour les humanistes, pour les Jésuites, la rhétorique ne pouvait être enseignée indépendamment de toute autre science. L'art de s'exprimer reposait, pour celui qui en faisait son étude, sur une somme de connaissances diverses : littéraires, géographiques et historiques. L'éducation des Jésuites essaie de former des hommes et pas seulement des orateurs. Cette tendance ira s'accroissant dans la seconde moitié du XVII<sup>e</sup> siècle, où l'on voit naître une nouvelle rhétorique, art de persuader plutôt que de parler, basée sur l'étude des passions et de la poésie.

L'histoire, jadis étudiée pour elle-même ou pour ses vertus moralisantes, est peu à peu remplacée par la mythologie qui laisse davantage de place à la fantaisie et à l'imagination. Aussi voyons-nous apparaître, dans la dernière partie du siècle, outre un *Jeu des métamorphoses d'Ovide* (39) dont les vignettes sont accompagnées de légendes extraites de l'œuvre du poète, un jeu du même genre, qui pouvait se jouer avec des cartes, comme aussi ce *Jeu des Fables* qui représentait les différentes femmes célèbres de la Mythologie grecque, de l'Empire romain, etc. avec leur portrait et quelques explications biographiques.

Précepteurs particuliers, éducateurs et ordres religieux estiment que l'enseignement de la géographie est inséparable de celui de l'histoire. « Nous étudions la géographie en jouant, dit Bossuet, et comme en faisant un voyage, tantôt en suivant sur des cartes le cours des fleuves, tantôt en rasant les côtes de la mer et allant terre à terre; puis, tout à coup, cinglant en haute mer, on reconnaissait les ports et les villes fameux dans les temps anciens et modernes, on étudiait leurs mœurs, on s'arrêtait dans les pays les plus célèbres pour connaître les mœurs opposées de tant de peuples divers ». Nicole (40) demande que les enfants apprennent la géographie « non seulement par les cartes mais aussi par des exercices qui seront des divertissements ». « Il faut tâcher que les enfants placent dans leurs cartes tout ce qu'ils entendront dire et qu'elles leur servent ainsi de mémoire artificielle pour retenir les histoires, comme les histoires doivent leur en servir pour se souvenir des lieux où elles se sont passées ».

Comenius dans la *Grande Didactique* demande qu'on apprenne aux élèves les principales notions de la cosmographie, relatives à la forme du ciel, au globe terrestre suspendu au milieu de l'espace, à l'oiseau qui enveloppe la terre, aux diverses sinuosités des fleuves et des mers, aux principales parties du monde, aux principaux États de l'Europe. « Avant tout, on doit apprendre les noms des villes, des fleuves, des montagnes et de tout ce qu'il y a de plus remarquable dans la patrie. » Dès 1638, Tassin avait établi les *Plans et Profils de toutes les principales villes et lieux considérables de la France*, Ensemble des cartes générales de chaque province et des particulières de chaque gouvernement d'icelles.

La fin du siècle voit la multiplication des missions en Extrême-Orient. Les Pères Jésuites se rendent en Asie. A leur retour, ils racontent ce qu'ils ont vu. Le Père Tachard écrit un premier, puis un *Second voyage des Jésuites envoyés par le Roy au royaume de Siam, contenant diverses remarques d'Histoire, de Physique, de Géographie et d'Astronomie* (41).

Les conseils des pédagogues, la curiosité éveillée par les narrateurs de lointains voyages assurent une clientèle nombreuse aux éditeurs de Jeux géographiques. En 1645, le Père Duval fait paraître le *Jeu du monde*, dédié au comte de Vivonne. On trouve, dans chacune des cases de ce jeu d'oie, la carte d'un pays; dans les angles, les cartes des quatre parties du monde. Le même Duval réduit en jeu de cartes le *Jeu des Tables de géographie*. Un peu plus tard, on met à la disposition de Louis XIV enfant, un magnifique *Jeu de géographie* dû à Desmarests. Il comporte de grandes cartes coloriées et illustrées de toutes sortes d'animaux et de paysages exotiques. Enfin, la *Récréation européenne* ou *Jeu des Princes de l'Europe* est dédié et présenté « à nos seigneurs les Enfants de France par leur très humble et très obéissant serviteur Moithey Ingénieur géographe ». Il s'agit d'un très joli jeu. Chaque cartouche a la forme d'un cercle décoré de nœuds et représente la carte de chacun des pays d'Europe. Au centre, cartes de l'Europe et de la France. Deux anges sonnant de la trompette soutiennent un cartouche aux armes du roi, sommé d'une couronne royale et orné de l'ordre du Saint-Esprit. Le jeu est accompagné d'un tableau représentant

la **Division générale et historique de l'Europe** sur trois colonnes.

Au moment de clore ce chapitre sur les jeux éducatifs du XVII<sup>e</sup> siècle, nous constatons que nous n'avons pas parlé des jeux de calcul ou d'arithmétique, si répandus à l'heure actuelle. C'est que le grand siècle n'a pas compris l'utilité des sciences et ne leur a pas rendu justice. Nicole pense « qu'il vaut mieux ignorer complètement les sciences que de s'enfoncer dans ce qu'elles ont d'inutile ». Parlant des recherches astronomiques et des travaux de ces mathématiciens qui croient « que c'est la plus belle chose au monde que de savoir s'il y a un pont et une voûte suspendus à l'entour de la planète Saturne », il conclut qu'il est préférable « d'ignorer ces choses que d'ignorer qu'elles sont vaines ».

Il faut attendre le XVIII<sup>e</sup> siècle et la naissance d'un mouvement scientifique pour que les éducateurs reviennent sur cette opinion.

Pas de jeux éducatifs pour les filles non plus. Pourquoi y en aurait-il puisque leur éducation n'a d'autre objet que de former de bonnes mères de famille et ne comporte aucune de ces disciplines que l'on juge indispensables aux garçons? Réserve, soumission, bonté, discrétion, piété, telles doivent être les vertus essentielles de jeunes filles destinées, soit au mariage soit au couvent. M<sup>me</sup> de Lambert, qui représente l'un des types les plus achevés de ce que les mœurs du XVII<sup>e</sup> siècle comportaient d'aimable et de raisonnable à la fois, réclame pour les jeunes filles des qualités agréables et sociales, au premier rang desquelles elle place la politesse, qu'elle définit « l'attention ou l'envie de plaire ». Elle consent, cependant, comme Bossuet, à ce que les futures mères de famille apprennent l'histoire, « mais point n'est besoin pour cela d'autres jeux que ceux qui conviennent aux garçons ». On demande aussi aux demoiselles de parler bien et distinctement, un français correct, élégant. « Les femmes, écrit le P. Malebranche, sont juges de la perfection de la langue. » Il ne semble pas qu'on se soit beaucoup soucié de leur en apprendre l'usage.

Enfin, nous n'avons pas trouvé de jeux susceptibles d'aider à l'étude des langues étrangères, pourtant recommandée à l'époque aussi bien par Comenius que par La Bruyère, qui considère cette étude comme indispensable. « On ne saurait guère charger l'enfance de la connaissance de trop de langues étrangères et il me semble qu'on devrait mettre toute son application à l'en instruire. » Il faudra attendre le développement des moyens de communication et des contacts plus fréquents entre individus appartenant à des nationalités différentes pour que de tels principes passent dans la pratique.

Quels sont donc les caractères des jeux éducatifs que nous venons d'étudier? Il faut bien constater qu'en dépit des efforts de leurs auteurs pour les rendre attrayants, ils nous paraissent bien rébarbatifs. Imprimés en noir et blanc, les jeux d'oie contiennent beaucoup de cases vides. La présentation confuse des jeux historiques, l'impression trop serrée des légendes qui visent à présenter le maximum de faits dans un minimum de place ne semblent pas faciliter l'acquisition des connaissances; mais il faut se souvenir que les contemporains de Louis XIV n'étaient pas habitués, comme nous le

sommes, aux enchantements de la couleur; se rappeler aussi que, jusqu'au XVII<sup>e</sup>, on apprenait en latin les règles de la grammaire latine et que l'absence de ce confort, qui amollit nos jeunes contemporains, habitait de bonne heure les écoliers à l'effort et à la contention d'esprit. Notons aussi que les jeux éducatifs du XVII<sup>e</sup> siècle visent surtout à augmenter les connaissances, à l'exception toutefois des jeux moraux et religieux. En ceci, ils nous paraissent plus instructifs qu'éducatifs. Mais, pour bien les juger, il ne faut pas oublier que certaines disciplines telles que l'histoire avaient, à l'époque, une valeur exemplaire qu'elles ont perdue depuis. L'acquisition des connaissances répondait d'ailleurs aux désirs de Descartes et de Bacon, qui insistent sur la nécessité de faire provision de faits et de connaissances réelles avant de s'exercer aux habiletés de la rhétorique ou aux subtilités de la logique. Les jeux éducatifs du XVII<sup>e</sup> siècle témoignent pourtant de la bonne volonté de ceux qui les ont conçus, de la mise en place d'une pédagogie nouvelle, basée sur la douceur et le plaisir. Au service de cette éducation, inventeurs et graveurs ont apporté des qualités esthétiques et un goût très sûr qui donnent à leurs créations une valeur incontestable. Ceci explique leur succès et leur prolifération.

Dès 1619, un certain Jean Le Clerc, marchand graveur d'histoires, reçoit de Louis XIII un privilège pour faire éditer et vendre le jeu si remarquable des **Provinces de France**. Il obtient à ce sujet une sorte de brevet (42) défendant à ses concurrents de l'imiter, de le contrefaire, à peine de 1 500 livres d'amende et de confiscation des objets saisis. Ce Le Clerc se dit l'inventeur des cartes historiques qu'il a « fait peindre, tailler et graver tant en bois qu'en cuivre ». Le **Jeu de cartes des provinces de France** comportait un « discours sur chacune des dites provinces et des singularitez d'icelles ». Au moment où fut délivré le brevet, Le Clerc projetait un autre jeu avec « les portraits des Princes et Patriarches du peuple hébreu avec l'histoire d'iceux non encore venus ni même représentés et lesquels il a dédiés au roi ».

Le brevet donné par le roi soulève les protestations des autres cartiers. L'un d'eux, Melchior Tavernier, demande la révocation du privilège donné à Jean Le Clerc de graver des cartes et autres figures en taille-douce « comme de géométrie, fortifications et tableaux chronologiques ».

Le même Tavernier prétend que son père, Gabriel Tavernier, a le premier introduit à Paris la gravure des cartes en taille-douce en 1573. Depuis cette date, jusqu'en 1614, ledit Gabriel Tavernier a toujours, en qualité de marchand graveur imprimeur en taille-douce, « imprimé et vendu à boutique ouverte toutes sortes de gravures et de cartes tant petites que grandes : histoires chronologiques tant en forme de livres ou en feuilles et placards ». Mais, au mois de février 1677, les graveurs en taille-douce sont au nombre de trente à Paris. Louis XIV leur accorde des statuts ce même mois, les autorisant à imprimer « toutes sortes d'images, theizes, et autres semblables expressions, architecture, cartes de géographie, de blasons, de mathématiques, grotesques, tant sur papier que sur toutes sortes d'autres étoffes et matières ». Les jeux éducatifs et leurs auteurs ont désormais droit de cité.