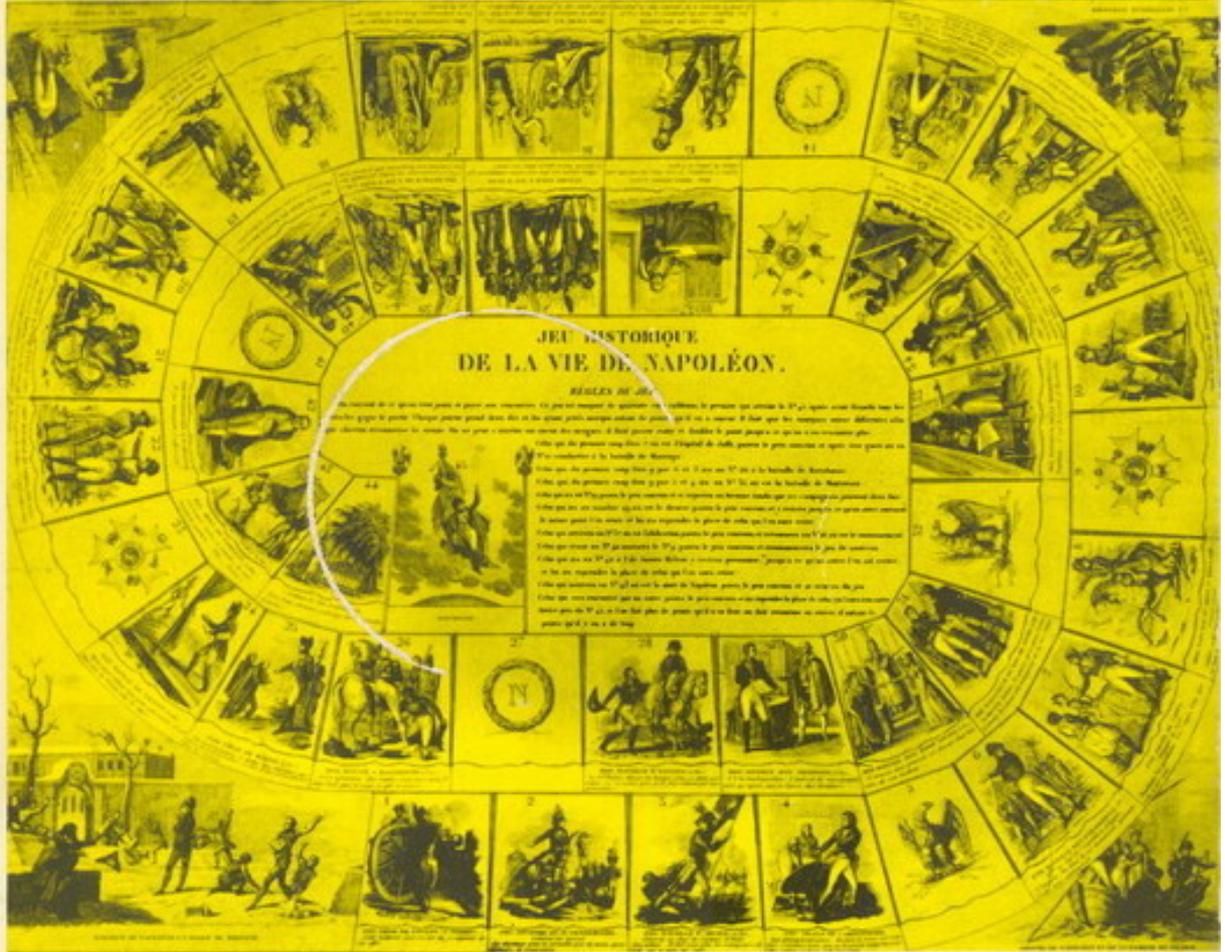


HISTOIRE

M.M. RABECQ-MAILLARD

des JEUX EDUCATIFS

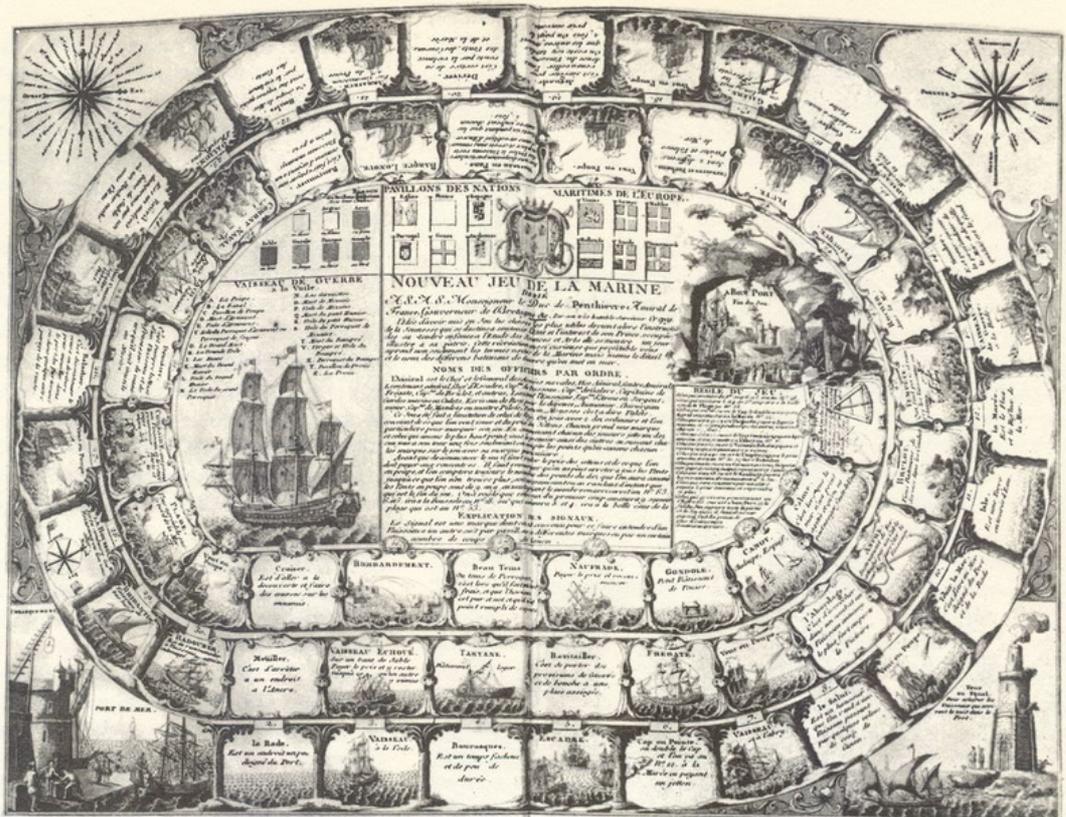


De l'Antiquite au vingtieme siecle



FERNAND NATHAN

Nouveau jeu de la marine : jeu d'oie destiné « à l'instruction de la jeunesse qui se destine à soutenir l'état et l'intérêt de son Prince ».



LE XVIII^e SIÈCLE

« De quoi s’amuseront-ils dont je ne puisse faire un amusement pour eux? »

J.-J. Rousseau

Le XVIII^e siècle n’a pas vu, en matière d’éducation, d’innovations aussi considérables que celles des siècles précédents. Il n’a rien organisé qui fût aussi nouveau que l’étaient, en 1600, les collèges de Jésuites et, cinquante ans plus tard, les Petites Écoles de Port-Royal (1). Mais il a pris sa revanche dans le domaine théorique. Par l’organe de ses publicistes et de ses philosophes, il a éclairé les questions pédagogiques d’une manière plus vive, il a rattaché l’éducation à son principe, c’est-à-dire à une connaissance de plus en plus approfondie de la nature humaine.

Il ne faut pas oublier non plus que le XVIII^e siècle a été celui de l’Encyclopédie, qu’il a vu naître un mouvement scientifique considérable, qu’il vit la découverte de l’électricité et celle de l’analyse de l’air. Enfin, sur le plan historique et pédagogique, rappelons l’expulsion des Jésuites, en 1762, la Révolution qui, après 1789, a donné aux réformes préparées par l’opinion, la possibilité de passer dans les faits et créé un type nouveau : le citoyen, pétri de vertus civiques qu’une nouvelle éducation devra développer.

Des faits aussi importants auront, certes, une influence sur les jeux que le XVII^e siècle a rendus inséparables

de toute formation intellectuelle ou morale; mais il faudra quelque temps avant que cette influence se fasse sentir. Le XVIII^e siècle est d’abord l’héritier du passé. On continue à imprimer les mêmes feuilles mais, par réaction contre les libertins de plus en plus nombreux, on multiplie les jeux à tendance spirituelle, religieuse, doctrinale.

Nous avons vu, au XVII^e siècle, un jeu d’oie tenter d’enseigner aux protestants nouvellement convertis au catholicisme, les vérités de la vraie religion. Bossuet, dans son **Histoire des variations des églises protestantes**, a opposé aux multiples sectes des Réformés, l’unité indivisible de l’Église. En 1728, dans son traité « **De l’Éducation d’un jeune seigneur** », l’abbé Baudouin recommande qu’on fasse lire à son élève les ouvrages de Nicole et d’Arnaud « sur les points de doctrine qui séparent les protestants de l’église catholique et sur les articles sur lesquels ils se sont rapprochés de la foi orthodoxe ». Rollin, dans son **Traité des études** insiste également sur la nécessité de donner aux écoliers une formation morale très ferme. Aussi, voyons-nous apparaître, en 1710, conjointement avec un petit livre qui explique les divers points de l’Histoire Sainte, un **Jeu historique de l’Ancien Testament**, réédité en 1743.

La promulgation de la bulle Unigenitus engendre, en 1720, un jeu de cartes intitulé **les Nouvelles cartes de la Constitution Unigenitus** et, en 1721, un jeu d’oie : **Les Règles du jeu de la Constitution sur l’air du Branle**

de Metz (2). En 1751, paraît une **Récréation spirituelle**, jeu à 107 cases, muettes ou à légendes. On part du **mépris du monde** pour arriver à la **Salle du Céleste Époux**; mais, comme il convient à ce qui s'adresse au grand nombre, le choix des thèmes et leur interprétation ne dépassent pas une honnête moyenne intellectuelle.

Il y a là un signe des temps. Le Moyen Age, la Renaissance eussent traité des sujets plus dramatiques avec une énergie d'expression plus fière. On conçoit très bien qu'un divertissement aussi innocent servît des fins pieuses; tous les accidents qu'il comporte rappellent les pièges du malin : embûches et tentations, erreur et péché commandent la contrition, les pénitences prévues par le jeu évoquant de plus hautes rédemptions. Mais ce sont de menus péchés qu' imagine l'éditeur du jeu, des péchés de saintes filles, confites en dévotion, des péchés douillets, ouatés, mollets. N'eût-il pas été dangereux, d'ailleurs, d'éveiller en des âmes souvent aussi innocentes que celle de **La Religieuse** de Diderot, l'idée de noirs forfaits, de péchés graves qui, sans doute, n'effleuraient même pas les plus simples de ces religieuses qu'il fallait divertir?

Même inspiration dans le jeu curieusement intitulé **Jeu du Point au Point pour la fuite des vices et la pratique des vertus** (3), plus réaliste toutefois en ses amusantes naïvetés. Le joueur est-il conduit par le sort au mariage? Il devra séjourner sur la case où l'attendait cet accident, « le temps » précise la règle du jeu, « d'acquitter la dîme au curé ».

Avec le **Nouveau jeu des Vertus récompensées et des Vices punis** (1763), l'auteur se propose « d'instruire en amusant, de former le jugement et le raisonnement des jeunes gens ». Indépendamment du renvoi de chacun des vices à la vertu qui lui est opposée, on a suivi, autant qu'il a été possible, les différentes gradations; ainsi, aux n° 33, 34 et 36, on a placé à la queue leu leu la politesse, la complaisance et l'amitié; aux n° 60, 61, 62, on trouve la paresse, l'ignorance et la stupidité. Quand on commencera par amener les n° 3, 4, 5, qui comprennent les quatre vertus cardinales, on n'en retirera aucun avantage « parce que les récompenses ne sont dues qu'à la persévérance ».

Le jeu se compose de 77 cases (la dernière représente le triomphe de la Vertu, naturellement) remplies de définitions; des récompenses ou des amendes sont attachées au numéro sur lequel on est tombé. Ainsi, au

n° 62, la stupidité « vice de l'âme qui la rend insensible et incapable de raisonnement » et « ordinairement produite par l'ignorance », oblige le joueur à retourner au n° 56 : émulation. La lâcheté, « défaut de courage auquel est attachée une souveraine infamie », renvoie au n° 4 : la force, « deuxième vertu cardinale, faculté naturelle de faire quelque chose ».

Louis XV et Louis XVI possédaient une petite imprimerie, grâce à laquelle ils imprimaient eux-mêmes leurs devoirs. En 1765, le Dauphin édite des **Maximes morales et politiques**, aujourd'hui conservées à la bibliothèque municipale de Versailles.

Les règles du savoir-vivre, de la bienséance, font partie de la formation morale de l'enfant. En 1753, paraît une **Civilité puérile et honnête** dressée, pour l'instruction des enfants, par un missionnaire. En 1767, voici un **jeu de la Conversation**, avec les règles qu'on y doit observer.

La noblesse, toujours imbue de ses privilèges et fière de ses lointains ancêtres, étudie le blason au XVIII^e comme au XVII^e siècles. L'héraldisme fait partie des programmes. On lit, par exemple, en 1728, sur une affiche annonçant les exercices littéraires des élèves de quatrième, au collège de la Sainte-Trinité de Lyon : « Les exercices littéraires [porteront] sur la mythologie (sic), l'histoire de la ville de Lyon, la chorographie de l'Europe, le blason, l'histoire des ordres militaires de chevalerie, l'explication de Cicéron, d'Ovide et de Phèdre. »

Daumont édite, en 1712, un jeu de cartes intitulé **Jeu méthodique pour apprendre le blason**. Aux lieu et place de cœurs, piques, trèfles ou carreaux, on trouve les blasons de Montmorency, de Cotentin, du Grand Écuyer, du Grand Amiral, etc. (4).

En 1770, le P. Ménéstrier en publiant sa **Nouvelle Méthode raisonnée du Blason** « ou de l'art héraldique, mise dans un meilleur ordre et augmentée de toutes les connaissances relatives à cette science », montrera que, à la veille de la Révolution, l'héraldique n'avait rien perdu de son importance.

Les jeux militaires connaissent, eux aussi, la même faveur qu'au siècle précédent.

Ceux de Louis XV enfant, encouragés par son gouverneur, le vieux maréchal de Villeroi, ne diffèrent pas de ceux qui ont amusé ses prédécesseurs. Des jeunes seigneurs de son entourage il forme une compagnie de soldats qui reçoivent chacun un fusil, une cocarde blanche et un pain de munition. Ils font journallement



Jeu d'oie en 87 cases qui constitue un véritable traité de la civilité puérile et honnête. On arrive au n° 87 à la Salle de la Conversation.

l'exercice sur la terrasse des Tuileries, d'où le nom de Royal Terrasse donné plaisamment à cette troupe enfantine.

A Porchefontaine, près de Versailles, on a dressé un camp en miniature et construit un fort autour duquel se livrent des simulacres de combats héroïques. « Le prince prend un plaisir infini à ces jeux turbulents. Le plus souvent, à la tête des assaillants, il manifeste une ardeur fort belliqueuse. Parfois c'est le glorieux maréchal de Villars qui sert d'arbitre entre les assaillants et les assiégés. »

M. de Puységur, lieutenant général, initie le jeune roi à l'art des fortifications, au moyen de maquettes représentant des tranchées et des batteries de sièges.

Vers 1750, le jouet en étain ou en plomb prend son essor et devient à la fois pédagogique et pro-militaire. On moule en plomb le Grand Frédéric à cheval, le Prince de Ligne, l'Empereur Joseph II.

On réédite, avec quelques variantes, en 1712, sous le nom de **Jeu des fortifications** le jeu de la guerre de 1697. Le même jeu dut connaître un grand succès puisqu'une nouvelle version est dédiée, en 1780, à « l'illustre jeunesse élevée dans le collège Louis-le-Grand », alors collège des Jésuites. La multiplication des écoles militaires, école du génie de Mézières, en 1748, école militaire de Paris, en 1751, devaient d'ailleurs encourager les cartiers qui trouvaient dans les nouveaux établissements une clientèle assurée.

Parallèlement, des écoles de navigation sont créées : École de navigation, dès 1682, École d'Application du Génie maritime, en 1765, École navale du Havre, en 1773. Pour répondre à leurs besoins, Crépy édite en 1768 un nouveau **Jeu de la Marine**.

L'ascension de la bourgeoisie, son désir de voir ses fils mieux instruits, assurent-ils aux imagiers une clientèle plus nombreuse? L'influence de Locke est-elle plus grande? Le **Traité des Études** de Rollin a-t-il excité le génie inventif des pédagogues et des faiseurs d'images? Je ne sais. Mais on constate, au XVIII^e siècle, un développement considérable des jeux de lecture. Ils correspondent pour la plupart à la mise en pratique de méthodes nouvelles prônées par les éducateurs les plus divers.

Le jeu des lettres ou de l'alphabet, « inventé il y a près de 2 000 ans, et renouvelé en faveur de la naissance de Mgr le duc de Bretagne », par Alexandre Fleurian, pour apprendre **promptement et en jouant** aux enfants à lire, écrire et même se **divertir**, représente, en 1705, une de ces tentatives.

Mais l'une des plus curieuses et des plus intéressantes inventions est certainement celle que Du Mas a mise au point sous le nom de **Bureau typographique**, en 1733.

Le Bureau typographique consiste en une table beaucoup plus longue que large, sur laquelle on place une sorte de tablette qui a trois ou quatre étages de petites loges, où l'on trouve les différents sons de la langue exprimés par des caractères simples ou composés sur autant de cartes. Chacune de ces logettes indique par un titre les lettres qui sont renfermées. L'enfant range sur la table les sons des mots qu'on lui demande, en les tirant de leurs loges, comme fait un imprimeur en tirant



L'un des nombreux alphabets édités dans les ateliers d'imagerie populaire et diffusés par les colporteurs jusqu'au fond des campagnes.



Le Bureau Typographique

Ancêtre de la méthode Freynet et de l'imprimerie à l'école, le Bureau typographique (sic). On sait que Louis XV enfant imprima des matines morales et politiques, tout comme les enfants de la gravure ci-contre.



des cassetins les différentes lettres dont il compose ses mots. C'est ce qui a fait donner à ce bureau l'épithète de « typographique ».

Rollin trouve à cette méthode plusieurs avantages. Elle est amusante, agréable et n'a point l'air d'une étude. Rien n'est plus fatigant ni plus ennuyeux dans l'écriture que la contention de l'esprit et le repos du corps. « Ici, l'enfant n'a point l'esprit fatigué; il ne cherche point avec peine dans sa mémoire, parce que la distinction et le titre des loges le frappent sensiblement. Il n'est point contraint à un repos qui l'attriste, en le tenant toujours collé à l'endroit où on le fait lire. Les yeux, les mains, les pieds, tout le corps est (sic) en action. L'enfant cherche ses lettres, il les tire, il les arrange, il les renverse, il les sépare, et les remet dans leurs loges. Ce mouvement est fort de son goût, et convient extrêmement au caractère vif et remuant de cet âge. » Un autre avantage de cette méthode, c'est que le même maître peut exercer à la fois plusieurs enfants au même bureau (ce qui peut allumer entre eux une utile émulation), et qu'un enfant peut aussi s'y exercer ou y jouer tout seul, sans le secours du maître.

On dit que Louis Dumas expérimenta le **Bureau typographique** sur le jeune de Candiac. Son élève se fit admirer à Paris et dans les principales villes du royaume, puis mourut dans sa septième année. Rollin lui-même affirme que le **Bureau typographique** a fort réussi à un enfant de qualité en lui ôtant le dégoût horrible qu'il avait pour toute application et pour toute étude où il n'allait qu'en pleurant.

Rollin signale aussi que « certains maîtres se servent de deux boules de bois (l'ivoire conviendrait encore mieux), dont ils font tailler, la première à cinq facettes, sur chacune desquelles ils écrivent une voyelle, la seconde

à dix-huit facettes, sur chacune desquelles est une consonne. L'enfant jette l'une ou l'autre de ces boules, et s'accoutume à nommer la lettre qui paraît en haut. Puis, les jetant l'une et l'autre ensemble, il s'accoutume de même à assembler la consonne et la voyelle qui paraissent chacune de leur côté. Comme cet exercice est une espèce de jeu pour un enfant, il s'y plaît, et apprend aisément, et pour l'ordinaire assez promptement, à distinguer toutes les lettres et à les réunir. On peut imaginer d'autres moyens aussi faciles et aussi agréables ».

Le **Quadrille des enfants** tente aussi d'apprendre à lire : « Au moyen de 24 figures, un enfant de 4 à 5 ans peut lire couramment dans toutes sortes de livres au bout de 3 à 4 mois, et même plus tôt. La méthode s'enseigne depuis 1748, à Paris, dans la pension Dominique Bertrand, Faubourg Saint-Honoré. En 1780, environ, le duc de Chartres, Philippe Égalité, l'emploie pour ses enfants. » (5).

En 1773, Madame Duteil invente, après le **Grammairien** (1767), le **Jeu des Épines changées en roses** pour apprendre à lire aux enfants en très peu de temps. Ce jeu à 70 cases, présente dans chacune d'elles une figure surmontée d'une lettre. La méthode de Madame Duteil repose sur l'association de la première lettre et de l'une des syllabes contenues dans un mot qui représente un animal, une plante, un ustensile, etc. p : perroquet, taupe, v : vautour, rave.

Dans le peuple, on se sert de méthodes analogues moins subtiles, et Guérard, papetier à Paris, rue du Petit Pont, « vis-à-vis un charcutier », marchand de cartes, jeux d'oie, devinettes, annonce qu'il est « seul à vendre les **Écrans historiques** sur diverses matières pour agraïchir la mémoire des lectures qu'on fait » (6). On

trouverait, d'ailleurs, un effort analogue en d'autres pays, en Angleterre, par exemple, où Mrs. Trimmer annonce, en 1792, des « **Series of prints of English history designed as ornaments for those apartments in which children receive the first rudiments of their education** ». Puis viendront l'**A. B. C. ou Jeu des lettres de l'Académie des Enfants**, par Pierre Fresneau (1772), la **Nouvelle Méthode d'enseigner l'A. B. C.** et à épeller (sic) aux enfants en les amusant par des figures agréables et propres à leur faire faire des progrès dans la lecture et l'écriture presque sans maître (1790).

On fit aussi appel aux cartes pour apprendre à lire aux enfants; c'est ce qui ressort de l'annonce suivante relevée dans les **Annonces et Affiches de Paris** : « Alphabet pour les enfants sur 40 cartes à jouer, extrait des méthodes pour apprendre à lire aisément et en peu de temps, même par manière de jeu. Chez Bottin aîné, imprimeur-libraire de Mgr le duc de Berry, rue Saint-Jacques, au Coq. » « Cet alphabet, simple et bien fait, présente d'abord les voyelles et consonnes en différents caractères; ensuite les voyelles liées ensemble aussi, avec leur valeur, les voyelles accentuées, les abréviations et leurs signes, les ponctuations, les syllabes de plusieurs voyelles et le benedicite en latin et en français. » (7)

La vogue des jeux de lecture est si grande qu'à la fin du XVIII^e siècle, on édite, à Paris et ailleurs, de très beaux alphabets en planches, composés de cartes que l'on devait découper et coller sur un carton (8).

Le latin et la grammaire ont donné lieu à des **Jeux et divertissements propres à enseigner le latin aux petits enfants**, créés par M. de Vallange, auteur également, en 1732, d'un **Art d'enseigner le latin aux petits enfants** sans qu'ils s'en aperçoivent. Nous n'insisterons pas sur la méthode recommandée par l'auteur dans ses deux ouvrages : il prétend, avec une demi douzaine de chansons, apprendre à des enfants au berceau les règles de la grammaire latine. M. de Vallange base tout son enseignement sur la musique : « Dans le temps que les Muses Dauphines (ce sont de jeunes demoiselles de 8 à 12 ans, chargées dans le système Vallange de faire l'éducation des princes au berceau), enseigneront la grammaire latine cadencée ou musicale si l'on veut, elles se serviront des cinq doigts comme pour battre la mesure. » Le jeune Prince fera la même chose. C'est ce que Vallange appelle la **Grammaire digitale**. Il en imagine une pour le latin, l'allemand, etc.

Autre plaisante méthode, celle qui fut employée afin de vaincre l'aversion de Gaston d'Orléans pour la syntaxe. On peint pour le jeune prince, au début du XVIII^e siècle, une **Grammaire illustrée**, sorte de rudiment par figures enluminées, symboliques, coloriées sur vélin. On y voit le capitaine **Volo** (en latin : je veux) qui commande les escadrons des verbes irréguliers. Le substantif représente une brigade, la particule **On**, un régiment, le **que retranché**, une citadelle; les **adjectifs** forment le train des vivandiers et des brancardiers, les **adverbes** jouent le rôle de sentinelles avancées. Gaston d'Orléans pouvait ainsi mêler les plus fines subtilités de la morphologie aux plus vaillantes tactiques de l'art stratégique. L'histoire demeure, au XVIII^e siècle, une école de morale qu'il ne faut pas négliger. Condillac dans son

Cours d'études lui fait une place importante et la conseille comme le plus efficace des moyens d'éducation, parce qu'elle conduit à la réflexion personnelle. Rollin (9) regarde l'histoire comme le maître qu'il faut donner aux enfants, également propre à les amuser et à les instruire, à leur former l'esprit et le cœur, à leur enrichir la mémoire d'une infinité de faits aussi agréables qu'utiles... L'étude de l'histoire doit précéder toutes les autres et leur préparer la voie.

Pour M. de Vallange qui enseigne la grammaire latine de si curieuse manière, l'histoire « peut jeter dans l'âme des enfants la semence de l'héroïsme, de la sainteté et de toutes les vertus chrétiennes ». Il veut l'enseigner par le moyen « d'estampes coloriées distribuées méthodiquement ». « On peut donner chaque jour une image au jeune prince et, afin que cette image lui fasse plus de plaisir, elle sera coloriée. Si c'est un portrait, on dira le nom du personnage, si c'est une image historique, on racontera l'histoire en peu de mots, avec une réflexion morale ou politique. Si c'est un portrait, on dira les qualités et le caractère de la personne représentée. Un enfant au berceau est capable de cette instruction... »

Les médailles constituent « une espèce de joujou propres à contribuer à l'étude de l'histoire » et, afin que le métal ne salisse pas les mains des jeunes princes appelés à s'en servir, « l'auteur serait d'avis qu'on fit ces médailles de corne mises en couleurs ». Il invente aussi, le **Four historique** : « toutes les histoires peuvent être représentées sur des petits pains, sur des pains d'épice et sur des gâteaux. Peut-il y avoir un livre plus agréable aux enfants que celui qui vient du Four, dont ils peuvent faire leurs déjeuners et leurs collations? » Comme saint Jérôme, le même auteur avait déjà demandé que l'on fit, en pâtisserie, les lettres de l'alphabet. Il réclame aussi une histoire en vers et en chants (10) et, toujours amateur de musique, il propose que l'on organise des « concerts historiques » sur le programme desquels il reste vague d'ailleurs.

Enfin, il prône déjà l'usage des marionnettes dont le rôle pédagogique vient d'être redécouvert par nos modernes éducateurs (11). « Les poupées ayant des yeux, des pieds et de la voix pourront instruire comme pourrait le faire le professeur le plus gradé. Plus les maîtres sont petits, plus ils plaisent aux enfants parce que ces personnages ne leur font pas peur. On composera donc des opéras historiques, joués par des marionnettes avec décors variés », parce que « dès le berceau les hommes aiment le changement ».

C'est encore de Vallange qui veut, pour faciliter l'apprentissage de l'histoire, fabriquer des « tables chronologiques », « espèces de miniatures qui représentent en petit les plus grands objets » (12).

Le jeu d'oïe continue, au XVIII^e siècle, à enseigner les faits essentiels de l'histoire grecque ou romaine, de l'histoire de France et de l'histoire locale que les jésuites étudient avec zèle (13).

Dès le début du siècle paraît, en 1705, le **Jeu des nations principales de la terre universelle**, où leurs mœurs, leurs modes et leurs coutumes sont particulièrement dépeintes pour instruire et recréer tout ensemble les curieux de l'histoire et de la géographie. Puis viennent, en 1715, un **Jeu de l'histoire universelle**

et, en 1718, l'**Académie des jeux historiques**, contenant les jeux de l'histoire de France, de l'histoire romaine, de la fable, du blason et de la géographie. Le Maître, professeur d'histoire et de géographie, dessine, en 1745, un **Nouveau Jeu d'Histoire universelle** particulièrement intéressant parce qu'il montre avec quelle sérénité et quelle certitude, l'auteur donne les renseignements les plus erronés. On y trouve la date de la naissance d'Énos, celle d'Énoch, de Lamech, celle de Noé qui vient au monde en 1558, sort de l'arche un an après y être entré, à l'âge de 600 ans, l'an 2948 avant Jésus-Christ.

Un tel jeu permet aussi de toucher du doigt le contenu moral de l'enseignement de l'histoire au XVIII^e siècle. Mahomet est traité « d'imposteur arabe », les amendes punissent les joueurs que le hasard amène sur la case où figure le 1^{er} siècle « parce que l'aumône délivre du péché et fait trouver la grâce et la gloire ». Au 4^e siècle, le joueur « reçoit de l'argent pour combattre contre Mahomet, et retourne au 1^{er} siècle de crainte d'être séduit ». La tentative de l'auteur pour synchroniser les événements et montrer leur simultanéité dans le temps aboutit à un pêle-mêle effroyable qui ne devait pas aider beaucoup la mémoire des joueurs. Ainsi, le cartouche consacré au 6^e siècle signale que l'empereur Justin succéda à Anastase en 527, que Clovis meurt en 511, Childebert en 558, Clotaire en 561, Charibert en 570 et Chilpéric en 584. En 553, Concile de Constantinople. A la même époque Lengivilde, roi Goth d'Espagne, persécute les catholiques et n'épargne pas son propre fils Hermenigilde qu'il fait mourir. On trouve en ce siècle, toujours sur la même case, saint Grégoire de Tours, Fulgence, Césaire d'Arles, Benoît, Grégoire pape, etc. Menus faits et événements importants sont placés sur le même plan. On apprend au n^o 7 les principaux faits de l'histoire de Mahomet, l'apparition des monothélites « qui ne reconnaissent qu'une seule volonté en Jésus-Christ », la conversion des Anglais (on ne dit pas à quoi) et la chute du colosse de Rhodes, haut de cinq pieds, soixante ans après son érection. « 900 chameaux, chargés de 720 000 t de bronze, prennent la route d'Alexandrie. » Même confusion, dans ce **Tableau chronologique de l'histoire universelle en forme de jeu** où l'on signale, en 1767, parmi les « hommes » remarquables dans l'histoire depuis 3700 : Pitagore (sic), Mansol, Artémise, Pulchérie, Amazonte, Petau, Sirmond, Cromwell, Poussin, Rubens, Descartes, Gassendi, Turenne, Corneille, etc.

Cet effroyable méli-mélo ne devait pas décourager les acheteurs, puisque Le Maître publie, en 1773, une **Histoire romaine depuis la fondation de Rome jusqu'à Charles Magne**, destinée au même public. La découverte d'Herculanum et de Pompéi provoque un regain d'intérêt pour l'histoire ancienne; d'où le **Jeu de l'Histoire ancienne** : Asie, Égypte, Grèce, en 25 cartes.

Les jeux géographiques connaissent, eux aussi, au XVIII^e siècle, une vogue étonnante. L'emploi des cartes était fréquent et souvent considéré comme un exercice amusant. L'auteur du **Traité de l'éducation d'un jeune seigneur** recommande de laisser les places des villes à la discrétion de l'élève qui les lira et les examinera, quand ce ne serait qu'à certaines heures de récréation.

Rollin désire qu'on étudie la géographie tous les jours. « Cette étude sera pour les enfants un divertissement... si le maître sait l'assaisonner de petites histoires agréables et de faits curieux. » Ennemi d'une nomenclature fastidieuse et des longues listes de noms propres que l'on faisait apprendre aux élèves, Rollin recommande l'étude des cartes. Louis XV enfant compose et imprime un **Cours des principaux fleuves et rivières de l'Europe**.

Les Oratoriens enseignent la géographie générale et la géographie universelle à l'aide de sphères et de quelques cartes murales. Le **Catalogue scholasticorum** signale que « Nicolas Delisle, élève de quatrième au Collège de Troyes, expose avec une lucidité merveilleuse tout ce qui concerne l'origine des peuples, leur génie, leur caractère, leurs mœurs, leurs institutions, leurs commerces, leur religion, leur gouvernement. Il traite aussi de la situation, de la nature, de l'aspect des pays, détermine la superficie des états, etc. ».

D'autre part, les manuels scolaires de géographie sont rares à l'époque et, comme il n'est nulle part question dans les mémoires des librairies d'achat de cartes et d'atlas, il faut bien croire que les élèves tenaient leurs connaissances, soit des relations de voyage, écrites par les navigateurs et les missionnaires, Jésuites en particulier, soit des multiples jeux de géographie que nous trouvons à cette époque. Beaucoup d'entre eux, hélas! ne nous sont pas parvenus, ou bien sont incomplets à l'heure actuelle (14).

E. Vouillemont avait déjà édité, en 1661, un **Jeu de la Sphère ou de l'Univers** selon Tycho Brahé, dédié au chancelier Séguier. Le **Jeu du globe** comporte « une pirouette à huit faces numérotées que l'on fait tourner sur un plateau où se trouve le plan du jeu ».

En 1718, paraît la **Nouvelle méthode de géographie** « ou voiage (sic) curieux par les villes les plus considérables et les principaux païs (sic) de 30 gouvernements généraux et les six particuliers du royaume de France, mis en jeu ». En 1766, le Sieur Moithey, ingénieur géographe, dédie à la jeune noblesse de France, un jeu d'oie intitulé : **La géographie universelle ou la connaissance exacte de la Mappemonde**, mise en jeu, ouvrage aussi utile que curieux : 78 cartouches entourent deux planisphères représentant l'ancien et le nouveau continent. Au centre, une notice donne un aperçu des connaissances géographiques de cette époque et de la conception du monde en honneur chez les contemporains du jeu. En voici un extrait : « L'Europe qui occupe la plus petite partie de l'ancien continent est la plus considérable, tant par la beauté de ses royaumes et villes que par la politesse de ses habitants; la bonté de son air contribue beaucoup à sa fertilité et à son grand commerce... » Plusieurs historiens placent en Asie le Paradis terrestre. Ainsi Adam y aurait été créé.

Vers 1768, sur les observations de Messieurs de l'Académie Royale des Sciences, on dresse une **Mappemonde ou carte générale de toute la terre**. Il s'agit d'un jeu d'oie de 78 cases, avec légendes. On part de Brest pour aller en Amérique, et revenir à Paris.

Voici encore **Soixante et une cartes de pays étrangers** donnant les caractéristiques de chaque pays (15), et, à la fin du siècle, un **Grand jeu de la géographie** (15) avec costumes coloriés (sic). Le loto qui prend la place du jeu d'oie et passionne les contemporains de Louis XVI nous vaut un « **Jeu géographique** » comparable au loto se jouant avec des cartons et des jetons (15). En 1773, une **Nouvelle méthode de géographie ou voyage par les villes les plus considérables de la terre**, apprend, par le jeu « la situation des pays et des villes, leurs dépendances, la religion des peuples, avec mappemonde où les routes de ce voyage sont marquées ». Moithey réédite ce jeu, en 1780, sous le titre de **Géographie universelle ou la connaissance exacte de la mappemonde**. On fabriquait aussi des boîtes pour acquérir la science géographique, par divertissement. Les **Conversations d'Émilie** (1784) montrent comment les petites filles apprenaient l'histoire sacrée par les figures de la Bible de Sacy, et la géographie grâce à des boîtes d'optique où elles voyaient les différentes parties du monde, l'intérieur de Saint-Pierre de Rome, la fontaine de Trévi, le dôme de Milan, la nouvelle église Sainte-Geneviève à Paris, le palais de Sans-souci, l'Ermitage de l'impératrice de Russie. On cherchait des méthodes nouvelles. Le succès des jeux de géographie fut si grand que Crépy, éditeur du **Jeu de la Géographie universelle**, « voyant l'usage qu'on fait de ces jeux s'est proposé de faire les quatre parties du monde d'une feuille chaque, ainsi qu'une carte de France en une feuille » (1766).

De leur côté, les **Annonces, Affiches et avis divers** publient, en 1753, l'entrefilet suivant : « On trouve chez la demoiselle Turbet, quai des Grands Augustins, à côté du Sieur Leclerc, libraire, trois sixains de cartes pour apprendre la géographie, avec l'explication des termes de cette science qui servent de noms aux puissances qui forment les jeux géographiques ainsi que la manière de jouer. » « Le prix est de six livres le sixain. » (16)

Enfin, en 1769, le **Mercure de France** recommande dans ses **Petites Annonces : L'Enfant géographe** ou nouvelle méthode d'apprendre la géographie, dédié à Madame la comtesse de Narbonne-Pelet. Cet ouvrage renferme les éléments de la géographie en six leçons avec des cartes et des descriptions relatives d'un ordre et d'une clarté satisfaisants. Les pères et les mères peuvent avec ce secours **s'amuser** et instruire leurs enfants.

Desnos, libraire du roi de Danemark pour les globes et les cartes géographiques, réédite les jeux de cartes du siècle précédent qu'il s'agisse d'histoire, de littérature ou de philosophie.

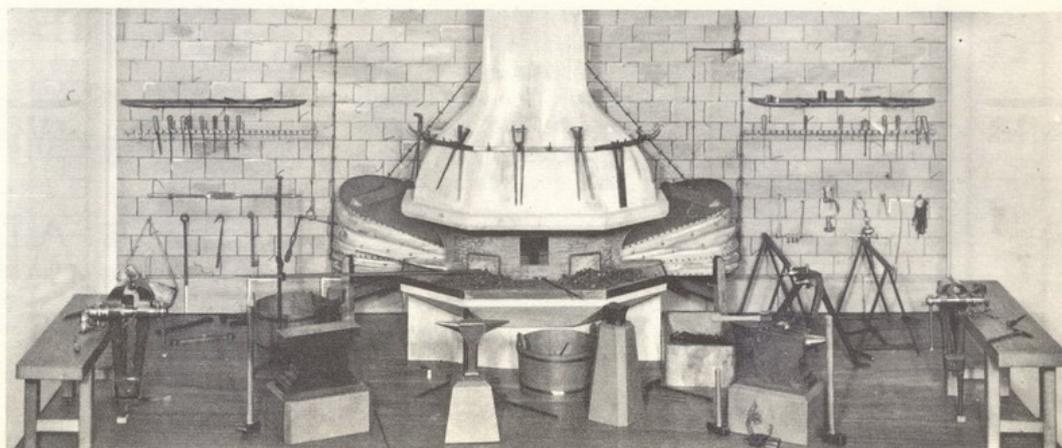
Ainsi, jeux moraux et religieux, jeux de blason, jeux militaires, historiques et géographiques continuent au XVIII^e siècle, la tradition des jeux éducatifs qui se multipliaient au long du XVII^e siècle. Il ne faudrait pas oublier pourtant que le siècle de Diderot et de Voltaire a vu naître deux puissants courants qui susciteront des jeux nouveaux. Le développement des sciences, l'édition de l'Encyclopédie ont eu sur les jeux éducatifs une influence beaucoup plus sensible que celle de l'**Émile** de Jean-Jacques Rousseau.

Les jeux que préconise le philosophe genevois ne sont guère que des exercices physiques. L'éducation d'Émile, avant 12 ans, demeure une éducation négative. Jusqu'à cet âge, Émile n'apprend rien. Il développe seulement ses forces et ses sens par la promenade, la natation, les exercices corporels, la gymnastique. Lorsqu'Émile commence enfin ses études par l'astronomie et la géographie, Rousseau ne veut même pas que son élève se serve de cartes. Émile apprendra la géographie en voyageant. Rousseau, comme son disciple Pestalozzi, défend qu'on montre à son élève estampes ou images.

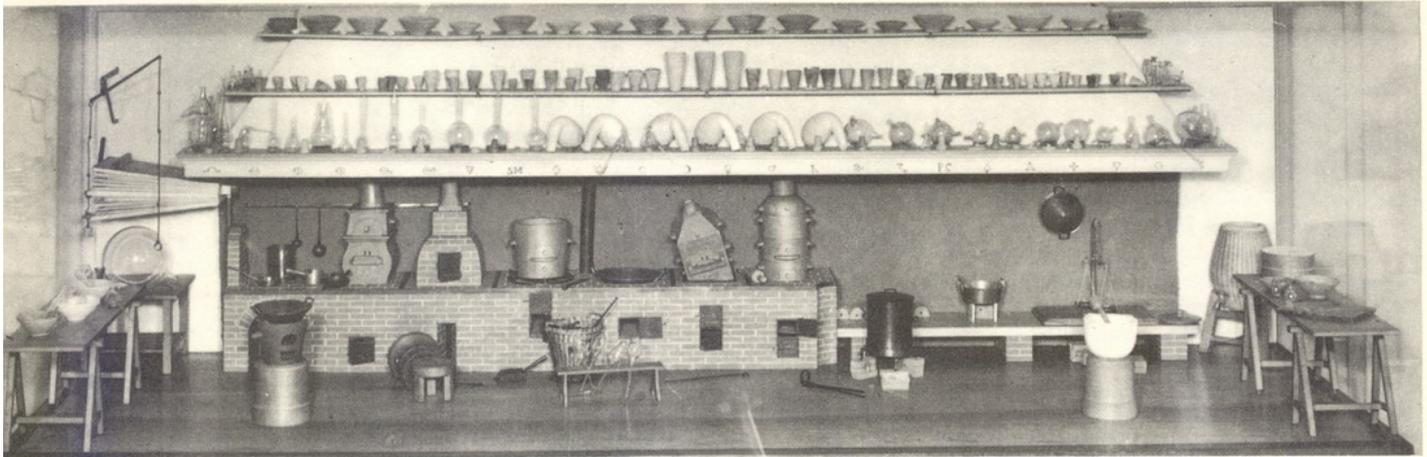
Il exige qu'on le mette en présence d'objets réels, toutes les fois qu'il est possible de le faire. Les jeux inventés par l'auteur de l'**Émile** sont enfantins, plus proches de cache-tampon que des jeux éducatifs terriblement sérieux et ardu produits par les cartiers du temps.

C'est à la naissance et au développement d'une curiosité scientifique nouvelle, et non à la pédagogie naturaliste de Rousseau, que l'on doit ce laboratoire, rempli de quantité d'appareils, qui permettait à Louis XV et à Louis XVI enfants de faire eux-mêmes des expériences élémentaires de physique et de chimie. La géographie, l'ethnographie, les sciences naturelles leur sont enseignées suivant les mêmes principes. On réunit dans un cabinet spécial quantité d'objets exotiques : armes, costumes, etc., qui devaient permettre aux enfants royaux d'imaginer la vie de ceux qu'on appelait alors des « sauvages » et l'aspect de lointaines contrées que l'on commence à mieux connaître.

Cette même curiosité encyclopédique encouragera Madame de Genlis, gouvernante depuis 1781 des enfants de Philippe Égalité, à promouvoir pour ses jeunes



La forge. Maquette exécutée sur l'ordre de M^{me} Genlis pour les fils de Philippe-Égalité.



Le laboratoire de chimie. Laboratoire en réduction utilisé par les élèves de M^{me} de Genlis, établi d'après les planches de la Grande Encyclopédie.

élèves des méthodes nouvelles qui leur permettront de se familiariser, en jouant, avec les travaux des artisans de leur époque. Philippe Égalité avait d'importants intérêts dans les manufactures. D'autre part, les Encyclopédistes venaient de révéler toutes les richesses de l'industrie. Pour faire acquérir à ses élèves des connaissances étendues sur les métiers de leur temps, Madame de Genlis, à laquelle on avait laissé une certaine liberté dans le choix des méthodes pédagogiques, fait exécuter pour les jeunes princes, outre leur palais des cinq ordres de l'architecture qu'ils montaient et démontaient, dans les mêmes proportions et avec la même perfection, les outils qui servent aux arts et aux métiers : l'intérieur d'un laboratoire avec les cornues, les alambics, les creusets, etc., l'intérieur d'un cabinet de physique dont tous les outils étaient exécutés en miniature avec une précision admirable. Après l'éducation des enfants, ces objets et maquettes furent déposés et exposés aux regards des curieux dans la galerie du Palais Royal (17). Madame de Genlis écrit : « J'étais très fière de voir le public admirer les joujoux que j'avais inventés pour mes élèves. » (18)

On avait primitivement installé les modèles à Paris, au Petit Château de Montceau qui servait de maison de plaisance et d'étude aux jeunes princes et princesses, notamment au Duc de Chartres, devenu roi des Français sous le nom de Louis-Philippe.

La collection comprenait les ateliers du cloutier, du serrurier, du fondeur de balles de plomb, du menuisier, du fondeur en sable, du distillateur d'eau forte (acide nitrique), du plombier (fabrication des tuyaux), du faïencier, du potier en terre, du porcelainier (deux maquettes), un laminoir pour le plomb, un laboratoire de chimie, trois maquettes d'ateliers de fabrication de la poudre à canon, un atelier de laminoir pour la tôle à fabriquer le fer blanc.

Les documents utilisés pour tracer le plan et poursuivre l'exécution de ces modèles sont incontestablement les planches de l'*Encyclopédie*. D'autres planches imprimées

dans la collection des *Descriptions des Arts et Métiers de l'Académie* ont également été mises à contribution (19).

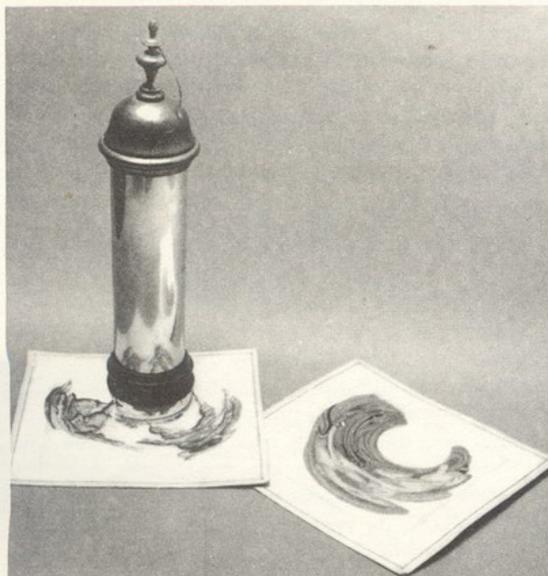
L'*Encyclopédie* n'a pas connu seulement un succès considérable auprès des adultes. Elle a imprégné de son esprit les jeux éducatifs de la fin du siècle.

Le mouvement scientifique, si proche du mouvement encyclopédique qu'on ne saurait dire lequel a engendré l'autre, a déterminé, de son côté, la naissance de jeux nouveaux. Nous avons vu (20) en quel mépris le Grand Siècle tenait la science. Le dix-huitième voit son éclatante réhabilitation, sous l'influence de divers ouvrages tel celui du P. Gouge, intitulé **Observations physiques et mathématiques pour servir à l'histoire naturelle et à la perfection de la géographie et de l'Astronomie : envoyées de Siam à l'Académie Royale des Sciences à Paris**, par les pères Jésuites français qui vont à la Chine en qualité de Mathématiciens du Roy, avec les réflexions de MM. de l'Académie et quelques notes du P. Gouge, de la Compagnie de Jésus, qui rassemble les communications les plus diverses concernant une éclipse de lune à Macao ou l'anatomie du crocodile.

Le **Spectacle de la nature** de l'Abbé Pluche fut un des best-sellers du siècle; on s'écrasait aux cours de physique expérimentale. Montesquieu, Diderot, d'Alembert, Voltaire, se piquaient d'être d'abord des hommes de science. L'*Encyclopédie* est avant tout un ouvrage de documentation scientifique. N'oublions pas que le XVIII^e siècle vit naître Lalande, Monge, Carnot, Haüy, Chaptal, Lacépède, Buffon, Lavoisier et combien d'autres!

Fidèles reflets de toutes les civilisations, les jeux vont, naturellement, emprunter aux sciences nouvelles des aspects nouveaux. La lanterne magique, inventée, dit-on, au XVII^e siècle, par le Jésuite Athanase Kircher, connaît un énorme succès. Les petits savoyards gagnent quelques sous en permettant au menu peuple de regarder le défilé des personnages, des paysages, des lettres de l'alphabet. La lanterne révèle aux yeux éblouis

des pauvres gens des contrées merveilleuses, des spectacles inouïs. En 1769, Guyot publie les **Nouvelles Récréations Physiques et Mathématiques** (21). On y trouve l'explication des illusions d'optique, des récréations sur les nombres. L'ouvrage connut tant de succès qu'il fut traduit, dès la première édition, en anglais, allemand et hollandais et qu'il fallut le rééditer trois fois au cours du XVIII^e siècle. La quatrième édition contient « ce qu'il y a de plus curieux dans les nouvelles découvertes de l'Électricité et particulièrement sur le gaz dont on n'avait point parlé dans les précédentes éditions ». Les **Nouvelles Récréations** contiennent, outre des tours de physique amusants, des énigmes, des jeux magnétiques, prédécesseurs de ceux qui se multiplieront au XIX^e siècle sous le nom d'*Araignée devineresse* ou de *Pigeon voyageur* (22). On peut rattacher aux *Nouvelles Récréations* le **Testament de Gérome Sharp**, professeur de physique amusante « où l'on trouve, parmi plusieurs tours de subtilité que l'on peut exécuter sans aucune dépense, des préceptes et des exemples sur l'art de faire des chansons impromptu, mêlés aux charades, énigmes, bouts rimés et à des procédés mnémotechniques pour retenir, par exemple, l'arrangement des corps célestes dans le système de Ptolémée ». C'est l'époque des anamorphoses (23), de ces petits théâtres en verre de montreurs d'optique qui, construits en plans peints superposés, présentent au spectateur enchanté la création du monde ou le sacrifice d'Abraham (24). Des peep-shows donnent aussi l'illusion du relief et mettent à la portée de tous les grands événements du jour. L'un présente le tremblement de terre de Lisbonne (25), l'autre une réunion dans une loge maçonnique (25). Les ombres chinoises, qui auraient pour lointaine origine les enseignes des barbiers et des pâtisseries à la fin du XVI^e siècle et au début du XVII^e, enchantent Grimm, qui déclare ne pas



Anamorphose (XVIII^e s.). L'un des jeux optiques les plus goûtés au XVIII^e siècle. L'image déformée se recompose dans le miroir courbe en argent qui entoure le cylindre anamorphotique.

connaître de spectacle plus intéressant pour les enfants. A la fin du siècle paraît une nouvelle **Physique amusante**. L'éditeur du **Nouveau Jeu d'histoire naturelle**, publié en 1786, a recherché, pour exciter la curiosité du public, les figures d'animaux rares : tamanoirs, carajous, isatis, cabiérés, ancouberts, nagors et palatouches, hôtes de la ménagerie royale peu connus des enfants et du Français moyen.

Enfin on réhabilite de plus en plus les jeux d'exercice plus ou moins prohibés pendant tout le Moyen Age.

On admet leur nécessité. Les médecins du XVIII^e siècle conçoivent, à partir des « jeux d'exercice » et de la gymnastique latine des Jésuites, une technique nouvelle d'hygiène du corps : la culture physique. La **gymnastique médicale et chirurgicale** de Tissot recommande les jeux physiques comme les meilleurs exercices.

A la fin du XVIII^e siècle, de tels jeux reçoivent en outre une justification patriotique : ils préparent à la guerre. On conçoit les services que l'éducation physique peut rendre à la préparation militaire; c'est l'époque où germent les nationalismes modernes, générateurs de conflits. Une parenté s'établit entre les jeux éducatifs des Jésuites, la gymnastique médicale et l'école du soldat. Sous le Consulat paraît la **Gymnastique de la Jeunesse ou Traité élémentaire des Jeux d'exercices considérés sous le rapport de leur utilité physique et morale**.

Un peu plus tard, Amoros crée le gymnase civil et militaire, destiné d'abord aux soldats, puis occupé alternativement par la troupe et par les élèves des collèges royaux. On passe des jeux violents et suspects du Moyen Age à la gymnastique et à la préparation militaire, des empoignades populaires et des rixes d'étudiants aux sociétés de gymnastique (26).

Ainsi foisonnent, à la veille de la Révolution, les jeux de toutes sortes. Leur vente, leur diffusion, sont assurées par les libraires, à Paris et dans les villes de province, par les colporteurs dans les campagnes. On se déplace peu et difficilement avant l'apparition de l'automobile; aussi, les boutiques du village étant insuffisamment ou tardivement approvisionnées, on achète au colporteur les articles à la mode ou les actualités. Le rôle du colportage est essentiel, en particulier dans la diffusion des idées dans le monde rural. La presse n'atteignait qu'une élite; brochures, placards, chansons, images répandent les nouvelles.

Chacune de nos provinces a ses colporteurs attirés, qui accomplissent annuellement un certain périple, seuls ou accompagnés de jeunes aides que les paysans nourrissent d'une soupe ou d'un morceau de pain. Bien des colporteurs de la région du Mans étaient originaires des Pyrénées ou des environs de Toulouse. Ils passaient, en retournant chez eux, par la Vendée et le Périgord et diffusaient ainsi l'imagerie mancelle.

En dehors des images de piété d'une vente facile, le ballot du colporteur contenait des alphabets et aussi des jeux de cartes et des chansons telles que ces **Étrennes spirituelles ou l'Île du Vrai Bonheur et les écueils dont elle est environnée**, par Victor Doublet, auteur-éditeur, approuvé et encouragé par le Souverain Pontife. Au centre, une carte représente, à gauche

l'« Ile du Vrai Bonheur » et la « Mer de la Paix de l'âme » où voguent plusieurs navires, à droite l'« Archipel des Illusions » et l'« Océan des vicissitudes » où sombrent des esquifs. A gauche, « Description allégorique », à droite, « Alphabet de la Science religieuse ». Sous la carte : « Au Mans, à la librairie spéciale de Piété, de commerce, de littérature et d'éducation de Victor Doublet, fils et C^o, place des Halles ». Au-dessous, à gauche : « A Paris, à la librairie Sainte-Geneviève, rue Madame, 1 », à droite, « A Mayenne, à la librairie universelle Victor Doublet, fils », etc. (27).

Au Mans, et sans doute partout ailleurs, on vend d'abord des images gravées sur bois et coloriées à la main par les membres de la famille. Marchands d'estampes, et surtout colporteurs, les répandaient dans les bourgs et jusque dans les pays étrangers.

On a tiré des lots considérables de ces images, aujourd'hui si rares. Des dizaines de milliers d'exemplaires sont sortis, par exemple, des presses manuelles. Tirées sur mauvais papier, facilement détruites par les intempéries, l'usure, les enfants ou le feu, elles sont aujourd'hui conservées dans les musées, tels que celui des Arts et Traditions populaires, le musée d'Histoire de l'Éducation, les bibliothèques, les archives et les collections (27).

Le commerce des images est déjà si florissant, la corporation des cartiers si puissante, au XVIII^e siècle, qu'en 1736 les marchands prient M. Hérault, lieutenant général de police, de bien vouloir maintenir le privilège qui les autorise à vendre leur marchandise le dimanche, ce qui « procurera aux personnes dévotes de s'instruire par les images, aux curieux de quoi satisfaire leur curiosité ».

Les jeux éducatifs du XVIII^e siècle pénètrent donc dans le peuple. Ils peuvent jouer un rôle, répandre des idées, amener les usagers à critiquer tel personnage, telle politique. Dès leur apparition, les jeux d'oie chantent la gloire du roi (28), célèbrent ses qualités, répandent son culte jusqu'au fond des campagnes. Le XVIII^e siècle devait faire de ces jeux innocents, un instrument de propagande efficace. Certains d'entre eux, dès le début du siècle, semblent de véritables tracts. Ils appartiennent nettement à la controverse, tel ce **Jeu de la Constitution** qui expose l'ensemble des propositions jansénistes qu'une décision du Concile finit par condamner, en 1721.

Ainsi le jeu devient facilement un moyen d'action, d'influence. On y voit opposer les solides arguments que l'on défend à la fragilité de la doctrine adverse; on y relève un appel à la modération qui condamne, par corrélation, les violences du parti contraire; le sujet même de la discorde est déclaré « digne de ma mère l'Oye ». Autres indices remarquables du caractère tendancieux du document : avec un irrespect qui surprend quelque peu, les cases normalement réservées aux oies sont occupées par les apôtres qui, insiste le règlement du jeu, en « tiennent la place ». D'autre part, décorant le chapiteau des deux pilastres qui cantonnent la composition, on voit une assemblée de 13 oies mitrées et cravatées d'une croix. Le moyen de contester la signification de ce jeu, dont l'élégante facture favorisa sans doute la diffusion (29)?

Jeux de polémique ou de propagande, certains jeux du XVIII^e siècle auront fatalement une allure caricaturale. Si les apôtres remplacent les oies dans le **Jeu de la Constitution**, les oies remplacent les membres du Parlement dans le **Jeu de la Révolution de 1791**.

La Révolution, en effet, devait accentuer le caractère combatif des jeux destinés aux enfants. Il ne s'agit plus d'instruire les écoliers des faits passés, mais de leur faire connaître le présent et de leur inculquer les vertus qui feront d'eux des citoyens convaincus ou, sous l'Empire, des soldats enthousiastes. Au **Jeu de la Révolution française** que nous venons de signaler, il faut ajouter le **Jeu de la Constitution de 1791**. On y propose comme modèle du souverain qui vient de prêter serment à la nouvelle constitution, le bon roi Henri. Au centre du même jeu, réédité, on peut lire dans un médaillon surmonté d'un bonnet phrygien : « le bonheur de la France est signé le 14 septembre 1791 par Louis XVI, premier roi constitutionnel des Français ». Basset, grand vendeur de jeux, ne veut pas être en reste. Il édite, en 1791 toujours, un **Jeu national et instructif ou Leçons exemplaires et amusantes données aux bons citoyens** par Henri IV et le Père Gérard (30). Au centre des 83 médaillons qui représentent la vie de Henri IV, le génie de la liberté éclaire les Français. L'année suivante verra une réédition du même jeu sous le titre **Les délassements du père Gérard ou La poule de Henri IV mise au pot**.

Les jeux de cartes suivent la même évolution. On remplace rois et reines de l'Ancien régime par les héros de la République romaine : Caton, Brutus, Muscius Scoevoles, Annibal, Horace voisinent avec Jean-Jacques Rousseau, avec la liberté du commerce ou celle de l'industrie. Les jeux de lecture sont aussi révolutionnaires que les jeux d'histoire. On édite un **Nouveau Syllabaire républicain** tandis qu'un **Catéchisme républicain**, rédigé par La Chabaussière, remplace tous les jeux religieux ou moraux des époques précédentes.

Sous l'Empire, le **Jeu impérial de l'Aigle** bouscule, en 1810, l'ancien **Jeu de la Chouette**. La défaite de Napoléon vaudra aux écoliers, en 1814, un **Jeu des Cosaques**, dont le centre est occupé par un campement de cosaques aux Champs-Élysées et les angles par des vues de Moscou.

Si le XVIII^e siècle voit naître des jeux nouveaux par leur forme et par leur contenu, il ignore, comme les précédents, les jeux plus spécialement destinés aux filles dont l'éducation demeure aussi sommaire que jadis. Il ignore également les jeux qui auraient facilité l'enseignement des langues vivantes dont les Oratoriens, les éducateurs, comme Rollin réclament l'introduction dans les programmes. Mais, par suite de l'évolution de l'art classique vers des formes plus gracieuses, les jeux du XVIII^e siècle sont ornés de charmante manière. Certains **Jeux de l'embarquement pour Cythère** rappellent le tableau de Watteau, à n'en pas douter. Si les **Jeux de la Marine** évoquent Claude Lorraine, ceux des **Règles de la Conversation** ont le charme du style Louis XV, émanation directe de cette douceur de vivre, de cette élégance et de cet esprit qui devaient tomber sous le couperet de la guillotine.