



HISTOIRE

des **JEUX EDUCATIFS**

M.M. RABECQ-MAILLARD



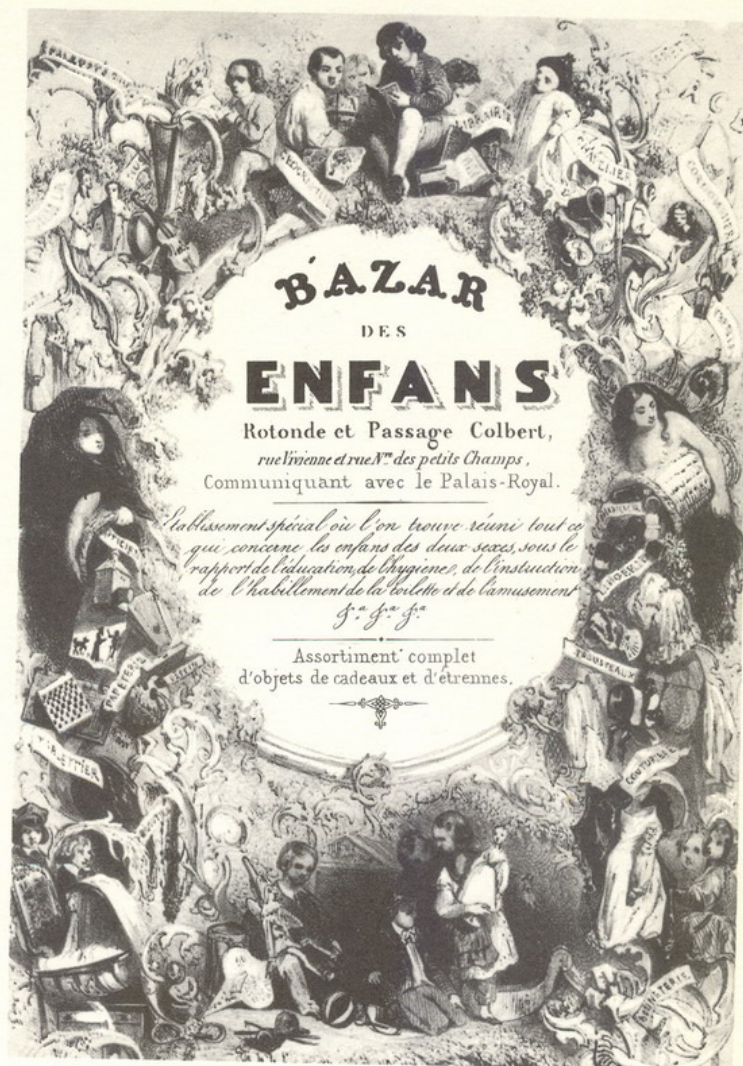
De l'Antiquité au vingtième siècle



FERNAND NATHAN

LE XIX^e SIÈCLE

Publicité pour un magasin « où se trouve réuni ... tout ce qui concerne les enfants des deux sexes, sous le rapport de l'éducation, de l'hygiène, de l'instruction, de la toilette et de l'amusement » (vers 1840).



A l'aube du XIX^e siècle, la Révolution est terminée. Elle a multiplié en dix ans les créations originales. Les écoles centrales ont essayé de mettre en pratique quelques-uns des grands principes d'éducation énoncés par Rousseau, repris par Pestalozzi et par Froebel. Mais, bien qu'elles aient vu naître de multiples innovations pédagogiques, les écoles centrales ont échoué. 1806. Napoléon crée l'Université impériale. Il songe à organiser l'enseignement primaire. Son ascension fulgurante, sa chute brutale ne lui en laissent pas le temps. 1815. L'enseignement primaire et secondaire est encore, le plus souvent, entre les mains de religieux ou d'instituteurs ignorants et si peu efficaces que la proportion des illettrés atteint 86 % dans certains départements. Dans ces conditions, il est bien évident que le contenu et les méthodes de l'enseignement ne vont pas beaucoup différer dans le premier quart du siècle. Pourtant, de nouveaux principes ont été posés, de nouvelles méthodes préconisées. Le mouvement encyclopédique a fait germer des idées que la Révolution n'a pas eu le temps

ou la possibilité d'appliquer, que le fracas des batailles et l'éclat des victoires ont étouffées sous l'Empire. Toutefois, elles demeurent explosives. Si la Révolution a retardé leur éclosion, comme elle a retardé la naissance du Romantisme, elle ne les a pas stérilisées pour autant. Leur cheminement souterrain aboutira, une fois l'ordre rétabli, à leur victorieux épanouissement, cependant que des phénomènes sociaux et économiques importants : introduction du machinisme et apparition des premiers théoriciens socialistes donneront à l'enseignement populaire une importance plus grande et un contenu différent. Cette diffusion de l'instruction, cette progressive transformation des programmes auront pour corollaire l'apparition de méthodes et de jeux éducatifs nouveaux. Mais voyons d'abord ceux qui continuent la tradition. Il est bien évident que la Restauration réactionnaire encourage de toutes ses forces l'enseignement religieux. N'a-t-elle pas placé à la tête de l'Instruction Publique Mgr de Frayssinous, évêque d'Hermopolis? Cartiers et colporteurs vont donc éditer et répandre les jeux



Jeu d'oie de la Vie de Napoléon qui, au n° 63, est digne de l'Apothéose jadis réservée aux empereurs romains. Dans les angles, divers épisodes de la vie de l'Empereur.

éducatifs qui auront pour but, comme le **Génie du Christianisme**, mais par d'autres moyens, de ramener à la foi des populations égarées par la propagande révolutionnaire. Au reste, dès la signature du Concordat, la réconciliation du pape et de l'empereur avait encouragé Demonville à publier, en 1810, le **Prix d'Histoire Sainte ou Figures de la Bible**, « avec l'explication historique et l'interprétation morale, jeu propre à apprendre l'histoire sainte aux enfants ». Ce jeu, vendu en portefeuille broché, comprenait cinq planches réunies sous une couverture grise avec pièce de titre collée, évoquant les grands événements de l'Ancien et du Nouveau Testament, de la Création du monde à la mort de Jésus, la dernière feuille étant consacrée aux Actes des Apôtres et à l'Apocalypse. Au verso de chacune des feuilles, on trouvait des moralités édifiantes, tirées des légendes qui accompagnaient les 63 cases. La même année, Basset fait paraître une **Règle du Grand jeu de la Genèse**, du Paradis Terrestre à la mort de Joseph, puis il édite, en 1820, une **Vie et Passion de N. S. J.-C.**; en 1825, un **Jeu de l'histoire Sainte depuis la naissance de Moïse jusqu'à sa mort**

et, en 1830, une **Récréation spirituelle** dont les 107 cases, remplies de légendes, ont la forme de cœurs enflammés ou de chapelets. Il commence par « le mépris du monde » et finit par « l'Entrée de la Salle du Céleste Époux » en passant par les « Mortifications indiscrètes », « l'oubli total de ses devoirs », etc. Pour ne pas être en reste, d'autres marchands d'estampes puisent à pleines mains dans la Bible et voici, chez Langlumé, à Paris, un **Jeu de l'histoire de l'Ancien Testament** (1835), chez la Veuve Turgis, à Paris et à Toulouse, un **Jeu de l'Histoire depuis la Création jusqu'à Moïse** (1836). Enfin, John Grand Carteret signale un **Jeu instructif de l'histoire de N. S. Jésus-Christ** (1836).

L'édition des jeux religieux se poursuit au long du XIX^e siècle. Ainsi, en 1860, Gangel fait paraître à Metz un **Jeu moral et instructif** réédité en 1875 et 1890. Une énumération complète de tels jeux serait fastidieuse. Tous témoignent d'une propagande intense en faveur du christianisme, mais aussi d'une forme de religion assez tiède. Aucun d'entre eux ne s'élève à des hauteurs mystiques. Le **Jeu du Chemin de la Croix**

n'est que prétexte à figurations, d'ailleurs excellentes, de personnages sacrés et de solennités culturelles. Il traduit le conformisme d'un monde embourgeoisé.

Si la Révolution a porté une rude atteinte aux nobles si fiers de leur arbre généalogique et rendu caduc, par là même, l'enseignement de l'héraldique, l'Empire, en constituant vaille que vaille une Cour impériale, a recréé une classe privilégiée qui s'enorgueillit des titres jadis portés par ducs, marquis et barons. Le vicomte Reverand et le comte de Villeroy font paraître un **Album des Armoiries** concédées par lettres patentes de Napoléon I^{er} (1808-1815), qui renferme onze planches en couleurs pour les armoiries de l'Empereur, des grands dignitaires et grands officiers de l'Empire et des membres de la famille impériale et cent dix-sept planches, également en couleurs, donnant 3 504 blasons de personnages célèbres de l'Empire. Pourtant les jeux d'héraldique et de blason restent rares. D'un enseignement vidé de son contenu on ne retient que les jeux de l'esprit qui lui étaient étroitement apparentés.

Après avoir tenté de remettre les énigmes en honneur, le Père Jouvancy (3) examine les vertus éducatives et les règles du gryphe, énigme représentée par des mots, mais d'une manière assez obscure et assez embrouillée pour qu'elle puisse embarrasser même les esprits subtils.

Le **logogryphe** ne consiste pas à déguiser savamment les choses sous le voile des mots et des couleurs, mais à cacher ces mots mêmes en coupant leurs syllabes et leurs lettres, en les transposant et en les changeant de plusieurs manières. Ainsi, si on ôte la première lettre du mot **ovis** (brebis) il restera **vis** (force), *Imbellis tota est, caput exime, vis erit illi.* (Entière je suis faible, ôtez ma tête, j'aurai de la force).

Le **rébus** conserve quelque faveur en dépit de sa puérité, mais toutes les préférences du Père Jouvancy vont à la devise qui exerçait déjà l'esprit des écoliers au XVI^e siècle.

Encore un jeu de propagande, illustré d'aigles et de drapeaux.



Faut-il s'étonner de la faveur dont jouissaient les jeux militaires qui chantent les victoires et les triomphes d'une nation venant tout juste de prendre conscience d'elle-même? En 1812, Basset édite un **Jeu des Fortifications et de la guerre**, orné de la Légion d'honneur.

Mais il ne s'agit plus d'expliquer par le menu, l'art des fortifications. La stratégie de la Révolution, celle de l'Empereur qui fut un de ses meilleurs généraux, basée sur l'offensive et la rapidité des mouvements de troupe, a bousculé, puis remplacé celle qui jadis était fondée sur l'investissement des villes et des forteresses.

Les jeux militaires vont donc changer de caractère et devenir surtout des jeux de propagande intensive qui favoriseront le recrutement des volontaires. Le jeu de cartes **des batailles du Premier Empire** représente l'entrée des Français dans Milan, le 3 floréal, an IV, la bataille de Castiglione, le passage du pont d'Arcole, la bataille des Pyramides et les généraux vainqueurs : Marmont, Kellermann, Bessières, Masséna (sic) et Jourdan.

Après la chute de l'Empire, la France de Louis XVIII et de Talleyrand ne se tient pas pour écrasée. Elle va forger l'instrument d'une autorité politique. C'est, pour l'infatigable Basset, l'occasion de lancer un **Jeu des Troupes françaises**, dont les 49 vignettes représentent des uniformes au prestige invaincu. Il n'a garde de faire aucune allusion aux éventualités funestes de la guerre, plus discret en cette occasion qu'il ne l'avait été dans son **Jeu des Fortifications**, semé d'évocations meurtrières, embuscades, assauts, explosions, morts des généraux. Cette fois, brigadiers, canonniers, cavaliers, sapeurs sont sûrs d'eux-mêmes, dynamiques. C'est là l'esprit même de l'imagerie de propagande. Peu à peu naît et se développe la légende napoléonienne. On entend les pas du grand Empereur de l'autre côté du monde. Le **Jeu des militaires français** (4) est consacré aux généraux et maréchaux d'Empire. Le **Jeu du grand homme** (5) représente la colonne Vendôme surmontée de la légende : « Ah! qu'on est fière (sic) d'être français quand on regarde la colonne ». Déjà le **Jeu de Napoléon** (6), sans doute édité à l'occasion de sa mort, avait montré l'apothéose de l'Empereur dans la dernière de ses 43 cases. Le retour des cendres servira de prétexte au lancement du **Jeu de l'Histoire de Napoléon**.

En même temps, les Français reprennent goût à la chose militaire. En 1818, le maréchal Gouvion Saint-Cyr organise la nouvelle loi sur le recrutement, par engagements volontaires et tirage au sort avec remplacement. Il faut susciter des vocations. Le gouvernement voit d'un bon œil les imagiers représenter les beaux uniformes capables d'attirer la jeunesse. Les faits d'armes sont exaltés par l'image et les cartes à jouer. 600 feuilles d'histoire à plusieurs tableaux, deux cents feuilles de soldats français et étrangers, cent feuilles de sujets divers sont alors éditées (7).

Désormais, l'apparition de nouveaux jeux militaires coïncide avec le succès de nos armes. Un jeu de cartes des zouaves est contemporain de la conquête de l'Algérie. Les angles d'un jeu d'oie (8), sous le Second Empire, évoquent les péripéties de la guerre de Crimée :

batailles d'Inkermann, de Malakoff, de Palestro, tandis que le conscrit, parti au numéro 1 avec un simple ruban tricolore au chapeau, passe caporal au numéro 5, sergent au 10, sergent-fourrier au 14, sergent-major au 18, adjudant au 28, sous-lieutenant au 27, lieutenant au 31, capitaine, chef de bataillon, lieutenant-colonel et colonel au 50, général de brigade au 54 et maréchal de France au 63. Entre-temps, il a refusé d'entrer au cabaret, fréquenté les cours du régiment, dansé de joie en recevant sa feuille de route pour l'Afrique, sauvé un soldat tombé dans le puits au numéro 31. Il est retourné en France, a embrassé sa mère, obtenu « un semestre ».

Le voici en Crimée. Il se bat à Inkermann, à Malakoff. Parti pour l'Italie, il participe aux batailles de Marignan et de Magenta, à la paix de Villafranca enfin, pour entrer à Paris à la tête de ses troupes. Admirable carrière d'un soldat modèle qui devait faire — dans l'esprit de l'éditeur (8) au moins —, bien des envieux. Sans doute y à-t-il de mauvais soldats, des déserteurs qui seront punis, mais ce sont les autres. Les morts et les blessés de la bataille appartiennent à l'ennemi.

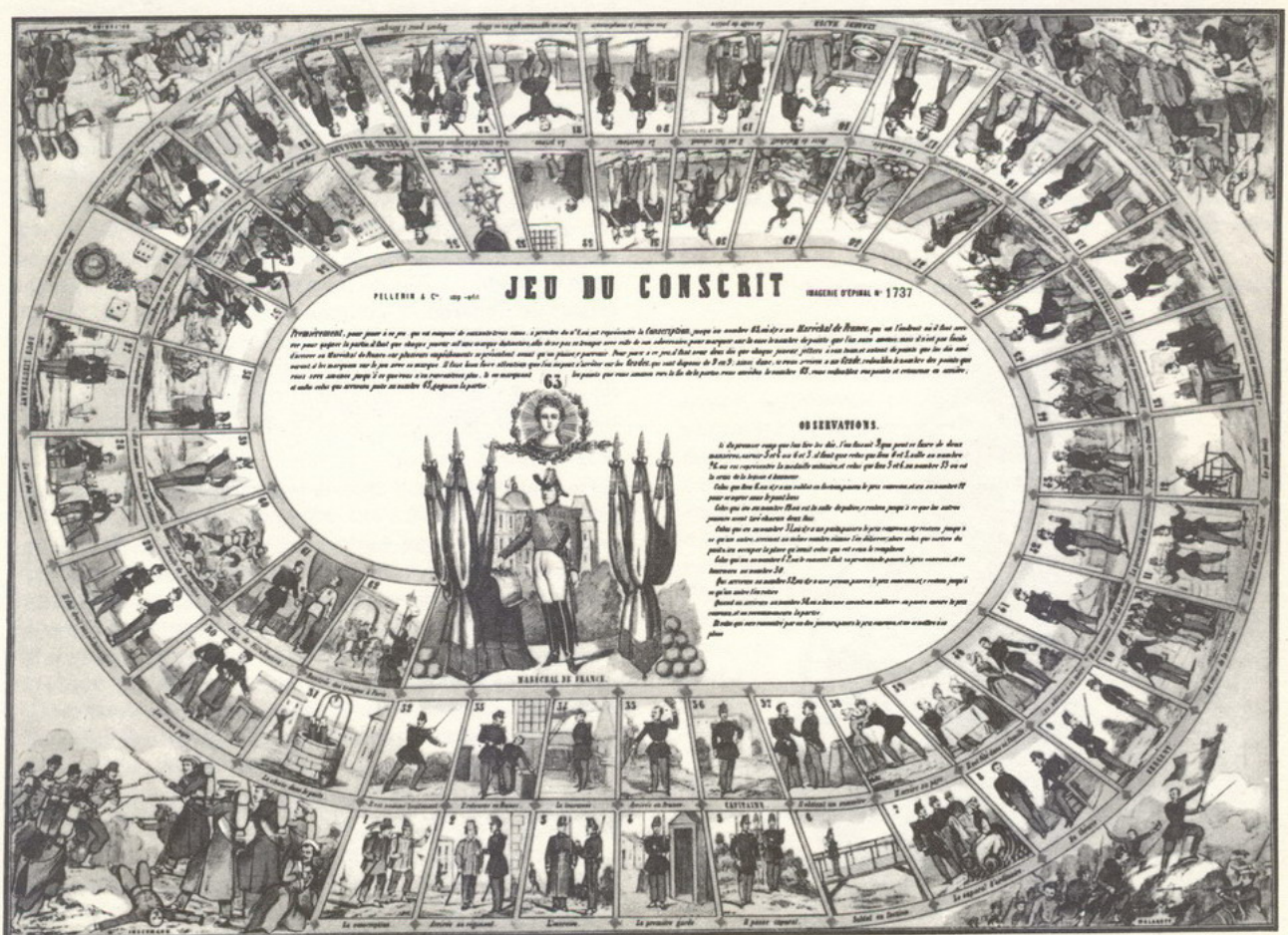
L'expédition du Dahomey tient une large place dans les jouets militaires offerts aux enfants : à l'ombre des

palmiers, des tirailleurs sénégalais campent derrière leurs faisceaux, les feux sont allumés près des tentes; par delà les espaces s'alignent les huttes sauvages des guerriers de Béhanzin et les paniers où l'on coud les prisonniers de guerre pour les sacrifices humains. Les Amazones s'exercent au maniement du sabre; l'une d'elles — détail imprévu dans une boîte de jouets — tient à la main, par les cheveux, une tête fraîchement coupée et sanglante. Ne faut-il pas préparer les jeunes gens au *kriegspiel* réel qui les attend à chaque génération, lorsqu'ils ont atteint ou dépassé leur majorité? Soldats de plomb, lotos, puzzles, découpages, petites loteries en planche entretiennent l'esprit belliqueux d'une nation par nature assez cocardière.

Pendant la guerre de 1870, on vend des tableaux mécaniques à découper, marchant au sable, semblables à celui qui est intitulé le Zouave et le Prussien, où l'on voit un zouave et un Prussien croiser et décroiser la baïonnette en roulant des yeux féroces.

La guerre du Tonkin engendre des découpages qui permettent de reconstituer une forteresse au Tonkin, un poste et un mirador tonkinois, une canonnière française. On apprend, par le même moyen, à construire une redoute, une citadelle sommée du drapeau tricolore

Le neveu profite de la gloire militaire de l'oncle. Il a lui aussi ses batailles, titres de gloire, et ses conscrits qui deviennent maréchaux au n° 63.

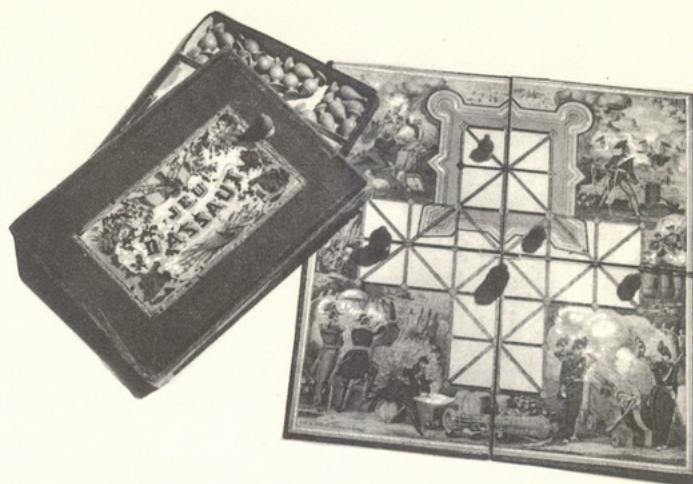


naturellement, un cantonnement aux grandes manœuvres, un pont fortifié (9). Les éditions H. Bouquet à Paris, composent pour la série « **Pro familia** », une magnifique série de militaires qui défilent au pas cadencé devant l'Arc de Triomphe du Carrousel ou une série de planches concernant l'**Armée française à travers les âges** (10). Pellerin publie des **Enfants travestis**, en militaires, bien entendu. La cantinière, souriante et secourable, offre à boire aux héros du jour (11).

Voici, pour terminer, une **Petite loterie militaire** pour les enfants. Il s'agit de découper les images qui composent la feuille et de les mêler dans une boîte. Chaque image représente un certain nombre de points gagnants ou perdants. Les enjeux forment une caisse qui paie au gagnant le prix convenu et se remplit grâce aux amendes infligées aux malchanceux. La croix d'honneur gagne tout, le soldat ravisseur (il enlève une jeune fille) perd 4, le soldat fusillé « ne gagne rien » (il ne perd pas non plus — sauf la vie); les fumeurs perdent 3, l'ivrogne 4, Jean-Jean, blessé à l'hôpital, perd 8 (sans doute parce qu'il ne peut plus servir sa patrie). En revanche, le « marodeur » (sic) qui s'enfuit avec un poulet volé gagne 2 (veut-on récompenser sa débrouillardise?); la promenade (militaire et nourrice traditionnelle) gagne 3, le galant militaire gagne 2, etc. Cette simple énumération reflète une morale à l'usage du parfait soldat. Le bien et le mal y sont nettement définis et non moins nettement récompensés ou punis. Cette revue rapide des jeux éducatifs traditionnels qui subsistent au long du XIX^e siècle suffit à prouver que, malgré leur caractère conservateur, les uns et les autres ont évolué suivant divers impératifs. Ceux que nous allons maintenant étudier dérivent d'un esprit nouveau dont nous avons, au début de ce chapitre, montré le cheminement souterrain. Ils sont dus à l'influence d'éducateurs dont les principes devaient bouleverser la pédagogie.

Si Rousseau s'est fort peu soucié de jeux éducatifs, il eut du moins, entre autres mérites, celui d'avoir attiré l'attention sur la personnalité de l'enfant, d'avoir transformé les mères frivoles et mondaines en fidèles nourrices. Rousseau a placé l'enfant, dès sa naissance, au centre du noyau familial. Cinquante ans plus tard la multiplication des jeux, des divertissements consacrés à la jeunesse témoigne du succès de ses théories. Vers 1805 paraît la **Pirouette instructive** (12) « contenant les jeux de lettres, de mots, de pair et impair, et des symboles pour amuser utilement la jeunesse pendant les récréations pluvieuses et sédentaires », par M. Fréville, auteur des **Nouveaux essais d'éducation** (13).

Basset édite un jeu analogue, à la même époque. Le **Jeu des Écoliers**, en 1810 (14), retrace les péripéties de la vie des écoliers de l'Entrée en classe (n° 1) à la Distribution des prix (n° 43) (15). La mise à genoux, au poteau, en prison, le bonnet d'âne, le renvoi, y alternent avec les jeux de quilles, de ballon, de parachute, etc... Ce jeu charmant est orné dans les angles de scènes où l'auteur a gravé quelques divertissements scolaires : escrime, théâtre, double bascule (sic), tourniquet. Il dut connaître beaucoup de succès, puisque Langlumé le réédite en 1840 et que Tenaille le modernise, en 1880, en publiant un jeu de 63 cases qui évoque la vie des



Pour entretenir l'ardeur patriotique, on multiplie les « Jeux d'assaut ». La guerre des Boers, les batailles du Second Empire, les guerres coloniales inspirent à Pellerin de multiples jeux en planches ou cartonnés.

écoliers de leur arrivée au collège à l'entrée des grandes écoles. Au centre, l'Espérance guide la jeunesse sur le chemin du succès.

Autres jeux dédiés à la jeunesse : le **Jeu des Hochets** (vers 1830) : il accompagne l'homme, de la naissance au mariage, et le **Jeu familial de la civilité**, pour l'instruction des enfants. Au n° 63, l'auteur trace tout un programme d'éducation : Adorez et servez Dieu. Soyez juste, bon et charitable envers tous. Ayez pour devoir et règle de toutes vos actions : Dieu, le roi et la patrie.

Il ne semble pas que Pestalozzi, disciple de Rousseau, ait fait une large place aux jeux dans son système d'éducation. Faire de l'étude un jeu lui semble une entreprise chimérique. C'est ôter à l'enfant la première idée et surtout le mérite du devoir. C'est aboutir, en dernière analyse, comme le dit très bien M^{me} de Staël à « mettre l'ennui dans le plaisir et la frivolité dans l'étude ». Il faut que l'instruction intéresse l'enfant et non qu'elle l'amuse (16).

Pour Froebel « les jeux de l'enfance sont comme le germe de la vie qui va suivre; car l'homme tout entier s'y développe et s'y manifeste; il y révèle ses plus belles aptitudes et le plus profond de son être. Toute la vie de l'homme a sa source dans cette époque de l'existence, et si cette vie est sereine ou triste, tranquille ou agitée, féconde ou stérile, si elle apporte la paix ou la guerre, cela dépend des soins plus judicieux donnés aux commencements de l'être. ».

Afin d'assurer justement la sérénité qui doit baigner toute enfance, Froebel invente un matériel d'enseignement. Il se compose d'objets répartis en cinq « dons ». Sous ce nom gracieux, Froebel présente à l'enfant un certain nombre d'objets qui doivent servir de matière à ses exercices. Ils sont enfermés dans une boîte, d'où on les retire successivement au fur et à mesure que les enfants sont en état de les recevoir. Dans le plan primitif de Froebel, ce sont :

1. la balle,
2. la sphère et le cube,
3. le cube divisé en 8 parties égales,
4. le cube divisé en 8 parallélépipèdes rectangles affectant la forme de briques à bâtir. L'enfant s'en servira comme matériaux pour de petites constructions,
5. le cube divisé dans chacune de ses dimensions, c'est-à-dire partagé en 27 cubes égaux; trois d'entre ceux-ci sont divisés à leur tour en deux prismes et trois autres en quatre prismes, au moyen d'une section oblique, simple ou double.

A ces dons Froebel joignait d'ailleurs d'autres objets, des planchettes et des petits bâtons pour construire des figures, des morceaux de papier pour tresser, pointiller, plier, etc.

A l'origine de ces dons aux aspects de jouets réside une conception philosophique qui prétend offrir aux enfants l'occasion de saisir les faits primaires de la physique et de la métaphysique simplifiées, accessibles à la mentalité enfantine.

En effet, un ensemble de trois facteurs doit caractériser le système d'éducation froebélien : jeu, chant, occupation manuelle, qui forment une unité capable de produire un heureux résultat dans l'éducation totale de l'enfant (17).

La Révolution, qui a consacré l'ascension de la bourgeoisie, augmente par là même le nombre des enfants qui fréquentent les établissements scolaires. Vers 1840, l'introduction de machines, dont la conduite exige un minimum d'instruction, obligera certains industriels à créer des cours du soir, fréquentés soit par les adultes, soit par de malheureux gamins de 5 à 10 ans qui, après avoir travaillé 13 à 14 heures par jour, s'endorment sur les bancs en dépit des coups dont le maître les gratifie. Les industriels alsaciens, soucieux de conserver une main-d'œuvre intelligente et instruite, interviennent auprès du gouvernement qui, en 1841, limite à 12 heures la durée légale du travail journalier des enfants dans les manufactures. Déjà, Guizot avait exigé, en 1833, la création d'une école dans chaque commune. Ces divers faits expliquent le foisonnement des jeux permettant d'acquérir les connaissances de base. Les jeux de lecture appartiennent à cette catégorie.

Il n'est pas d'atelier, en quelque province que ce soit, qui n'ait édité, dès la fin du XVIII^e siècle, de fort beaux alphabets en planches; ceux-ci diffusés par les colporteurs, pénétraient jusqu'au fond des campagnes. Cambrai, Nancy, Metz, Orléans, Chartres, Lille, Paris, multiplient à l'envi ces images dont les vives couleurs et le bas prix devaient tenter, outre les citadins, bien des ruraux.

Sous le Premier Empire, à Paris, rue Saint-Jacques, les alphabets, comme les images grotesques à découper, valent 6 F le cent, 12 F lorsqu'il s'agit d'un plus grand format; les jeux d'oie fins coûtent 2,10 F la douzaine (18). En 1845, à Épinal, les images se vendent 4 centimes la feuille. Les jeux de cartes assument un rôle considérable. Fréville (19) les utilise pour son **Alphabet personifié** « où les lettres sont rendues sensibles par les figures de 25 enfants en action et portant

le nom des 25 lettres elles-mêmes ». Ce même Fréville invente une **Lecture par images**. « Méthode amusante, propre à piquer la curiosité des enfants et à leur apprendre à lire par le simple attrait de 50 figures parlantes qui feignent les sons élémentaires de la langue française » (25 cartes au jeu).

La lecture, point de départ de toute éducation, est certainement l'une des disciplines qui a le plus excité l'imagination des pédagogues. Nombreux sont les instituteurs qui ont essayé d'en rendre l'apprentissage facile par l'emploi de méthodes parfois compliquées, parfois ingénieuses, mais qui essayent toutes d'introduire le jeu dans une étude qui coûtait bien des larmes.

En 1844, un instituteur demeurant à Bailly (Seine-et-Oise) invente un **Domino alphabétique** « procédé nouveau pour apprendre à lire aux enfants au moyen d'un jeu facile et récréatif » : « ce jeu est composé de 32 dominos, dont 6 représentent les voyelles A, E, I, O, U, Y; 26 autres contiennent 52 lettres dans lesquelles les 20 consonnes de l'alphabet, y compris le W, sont représentées deux fois, ainsi que les 6 voyelles.

On combine consonnes et voyelles ensemble pour constituer un jeu qui, disposé comme un jeu de dominos ordinaires, doit présenter les mêmes chances et les mêmes circonstances. Le jeu terminé, toutes les lettres, à partir de la lettre A, correspondaient l'une à l'autre, à la suite, selon l'ordre de l'alphabet; la manière de jouer était semblable à celle du jeu ordinaire ».

Un peu plus tard, l'instituteur Bailly imagine un autre jeu destiné à exercer les enfants aux articulations syllabiques : « ce jeu se compose de 90 dominos comprenant chacun deux syllabes de 4 lettres, soit en tout, 360 lettres. Dix de ces dominos, dits **doubles**, doublent chacun deux fois des syllabes telles que Do, Bo, Fi, Gu, Pa, Ri, Ta Vo, Ni, lo; les 80 autres portent une syllabe différente. Ce domino complet se joue comme le domino ordinaire, c'est-à-dire que chaque syllabe exige une syllabe semblable. Lorsque les 90 dominos sont posés, les syllabes de droite et de gauche de chaque domino doivent correspondre aux syllabes des dominos voisins. Le jeu peut se décomposer en quatre jeux distincts, formant quatre couleurs différentes.

Pompée, également instituteur, publie un **Alphabet imitatif** vers 1850; au dos d'un **Domino calculateur**, on trouve un **Alphabet parlant**. On établit les figures en formant la lettre à plat pour imiter certains dessins et composer les mots indiqués, qui pouvaient être variés à l'infini suivant l'intelligence de l'enfant. Les principales figures représentaient des croix, des pyramides, des monuments, des hôtels, etc.

Citons encore, en 1900, l'**Alphabet mobile** de Thollois, instituteur, alphabet dérivé du **Bureau typographique** dont nous avons déjà montré l'intérêt (21).

Divers facteurs ont influé sur le contenu iconographique des alphabets. L'histoire a inspiré un **Alphabet historique**, dont chaque lettre correspond à l'initiale d'un roi de France ou d'un personnage célèbre : D = Dagobert, U = Ulysse. On doit peut-être aux théories des Saint-Simoniens, soucieux de formation professionnelle, cet **Alphabet des Arts et Métiers**, publié à Cambrai, puis

à Épinal, par Pellerin (en français avant 1871, en français et en allemand après la perte de l'Alsace et de la Lorraine). Duru (22) publie un **Syllabaire historique**, illustré et mis en jeu. Il s'agit d'un cercle divisé en cases par ses rayons. Chaque case comporte, près du centre du cercle, une lettre de l'alphabet, de A à Z et un nombre de 1 à 25. A l'extrémité opposée, dans la même case, on trouve des personnages ou des objets dont la première lettre est la même que celle qui se trouve dans la même case, au centre du cercle : K, Kiosque; J, Jongleur, etc. (23). Certains alphabets ont été illustrés par de grands artistes tels que Daumier. En 1835, Charlet grave un **Alphabet moral et philosophique à l'usage des petits et des grands enfants** (24). Traviès orne les pages d'un abécédaire avec la grotesque figure de Mayeux le Bossu, alors bien connue.

On avait, au XVIII^e siècle, créé à Versailles un Labyrinthe, dont les parterres représentaient les fables d'Esopé. Lacroix, maître de pension, en tire, à l'intention du duc de Bourgogne, un **Nouveau Syllabaire ingénieux**, qui paraît à Paris en 1754.

L'alphabet du roi de Rome n'est pas si compliqué. Il n'est pas de jeu de société qui n'ait servi à faciliter l'apprentissage de la lecture. Voici un **Casse-tête alphabétique** composé de figures égyptiennes, un **Loto alphabétique** inventé par Duru qui composera d'autres jeux, un **Loto dont les illustrations permettent de lire des mots** (25), un **Alphabet dépliant** illustré avec des jeux d'enfants, vers 1860, un **Jeu de Lettres destiné au Prince Impérial**, un **Alphabet** comportant 25 figurines de bois recouvertes d'une illustration en couleurs qui représente le métier ou l'état choisi : A, Avocat; M, Mariée, etc. (25).

On trouve aux Archives départementales de la Sarthe, dans les **Affiches du Mans** du 2 juin 1857, une réclame de H. Guilory pour le **Verbographe** ou éventail syllabique, méthode de lecture prompte et facile, pratiquée pour l'enseignement de 17 jeunes Turcs, au Prytanée militaire de La Flèche (26) et un certificat du Colonel commandant le Prytanée authentifiant les signatures des élèves turcs qui ont donné leur attestation pour le **Verbographe** en question.

L'apparition de la pierre lithographique permet de multiplier les alphabets. Ceux qui sont imprimés au début du siècle, grâce au nouveau procédé, ont encore la finesse, l'élégance des alphabets gravés. Malheureusement, la facilité de la nouvelle technique, les demandes croissantes, entraînent les éditeurs à publier à la fin du siècle des planches d'un goût douteux ou franchement abominable... Les alphabets suivent la mode. On voit apparaître, en mémoire de Granville, peut-être, ou sous l'influence d'une très ancienne tradition, des personnages à têtes d'animaux jusque sur les verres de lanterne magique, celle-ci constituant un merveilleux véhicule pour les jeux éducatifs. D'autres personnages, dit grotesques, à petit corps surmonté d'une grosse tête, sont contemporains des caricatures qui paraissent dans les revues illustrées, telles que **La Vie Parisienne**.

Ainsi, les alphabets reflètent, comme toute l'imagerie, les grands thèmes maintes fois repris par les éditeurs

du temps (27), la vie urbaine et rurale, les mœurs et l'histoire d'une époque. Ils témoignent aussi, hélas! de cette dégradation du goût que l'on constate toujours lorsqu'on classe des documents iconographiques dans l'ordre chronologique et qui semble l'un des traits caractéristiques de la civilisation contemporaine.

L'arithmétique, après la lecture, requiert tous les soins des éducateurs. C'est probablement à Bobœuf que l'on doit ce **Jeu de cartes arithmétiques** « pour apprendre les chiffres et faire faire une addition et une soustraction en cinq minutes à un enfant de cinq ans » (28). La méthode préconisée par Bailly pour apprendre à lire à l'aide de dominos est également employée pour inculquer aux enfants les rudiments du calcul. Vers 1850, on édite à Paris le **Domino calculateur**, jeu instructif et amusant. Cependant que le **Jeu de l'oie savante**, jeu de grand plaisir et de grande instruction, dédié aux enfants studieux par R. H. Grison, en 1865, « permet de répondre aux questions posées, principalement sur le système métrique ».

L'orthographe n'est pas encore rigoureusement codifiée au début du siècle, mais il est bon pourtant d'avoir quelques notions de grammaire. Le Musée d'histoire de l'Éducation possède un jeu qui doit permettre de les acquérir. Il comporte deux séries de cartes : la première contient une question et une illustration en rapport avec la question posée; ainsi, deux enfants sont arrêtés devant un buisson de fleurs sur lesquelles se posent des papillons; en haut de la carte, question : Qu'est-ce que l'article?

La deuxième série comprend les réponses aux questions. Ainsi, la carte correspondante à la question ci-dessus comporte le texte suivant : Réponse — l'article est un mot que l'on place devant les noms pour en déterminer le genre et le nombre. Ainsi le indique le masculin singulier, le papillon; la indique le féminin singulier, la fleur; et les s'emploie pour les deux nombres et les deux genres : les papillons, les fleurs (29).

Fin du XIX^e siècle. L'instruction a fait des progrès. Il n'est plus permis d'ignorer l'arithmétique et il faut savoir « ses départements ».



Certains pédagogues ont essayé de rendre moins rébarbatives quelques-unes des règles grammaticales. Si l'on ignore à qui l'on doit l'**Arbre des participes** (30) dont les branches portent les participes présents, les adjectifs verbaux, les participes passés des verbes actifs, ceux des verbes pronominaux, etc., etc., on sait que P. Millon, professeur de langues à Paris, vendait lui-même, vers 1830, le **Jeu étymologique et mnémotechnique** qu'il avait inventé. Il s'agissait d'un jeu rectangulaire à 200 cases comprenant des racines grecques et latines, avec lesquelles il fallait comparer des mots qu'on devait ensuite définir.

A ce jeu, qui devait être fort intéressant et instructif, s'ajoutent, aux environs de 1840, les **Jeux de Grammaire** de Duru.

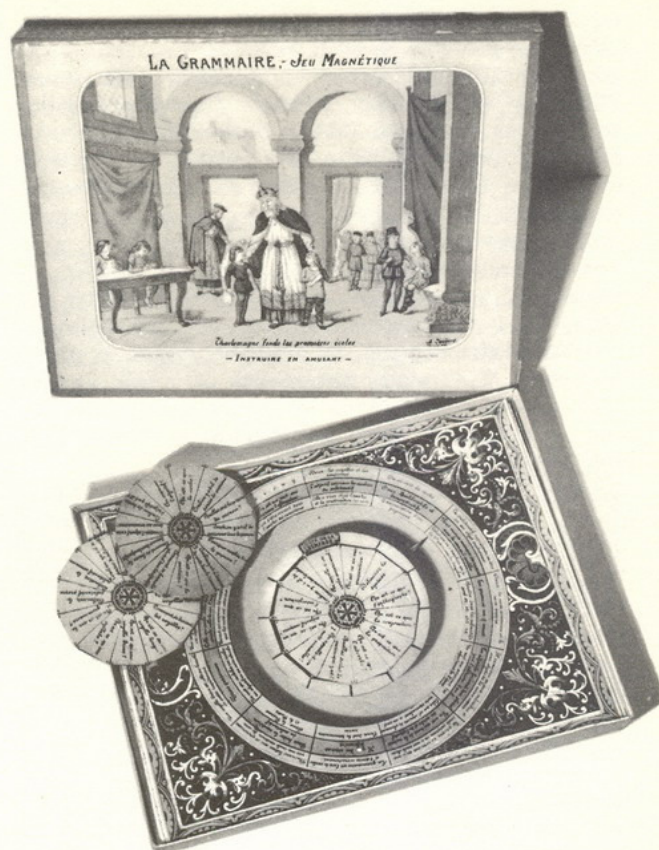
L'un d'eux, la **Grammaire illustrée et mise en Jeu**, comprend : 4 séries de cartes comportant des questions et des réponses. 1^{re} série (44 cartes), l'introduction, le nom. 2^e série (34 cartes), l'article, l'adjectif, le pronom, la préposition, l'adverbe, la conjonction, l'interjection. 3^e série (34 cartes), le verbe. 4^e série (48 cartes), la conjugaison (35).

Un **loto grammatical** (31), du même auteur, paraît en 1830, et l'on publie à la fin du siècle un **Jeu de questions et réponses de type grammatical** (31).

Le développement de la mémoire est toujours au premier plan des préoccupations des éducateurs. Rollin (32) demandait déjà qu'on fasse apprendre des fables aux enfants, dès l'âge de 6 ou 7 ans, à condition qu'on leur en explique bien les termes : « Je n'ai pas besoin d'avertir qu'il faut commencer par exposer aux yeux de l'enfant l'image qui est en tête de la fable et qui en renferme le sujet et la lui faire bien comprendre. » C'est en application de ce principe que l'on édite et réédite, vers 1810, le **Jeu des Fables d'Esope**, le **Nouveau Jeu des Fables de La Fontaine**, le **Prix de Sagesse ou La Fontaine mis en jeu**, en attendant les découpages amusants de Pellerin, à Épinal, qui mettent en scène Perrette et le pot au lait et bien d'autres fables (33). Vers 1880, également, on vendra des jeux de cubes dont l'assemblage représente quelques-unes des fables les mieux connues du célèbre fabuliste.

A partir de 1850, l'histoire, jusqu'alors étudiée dans les collèges et lycées seulement, est introduite à titre facultatif dans les programmes de l'enseignement primaire. Duruy rend son enseignement obligatoire en 1867. En outre, le développement de l'instruction, la diffusion plus large des journaux et l'abaissement de leur prix, les souvenirs des anciens soldats de Napoléon, longuement contés à la veillée, ont éveillé une curiosité certaine pour les choses du passé. Il faut répondre aux besoins d'une clientèle plus nombreuse. D'où une floraison de jeux historiques, propres à rendre l'étude de l'histoire plus attrayante, susceptibles aussi de développer dans toutes les couches de la société une attitude de respect, de soumission, voire d'admiration à l'égard du régime établi. Jeux d'osier, de cartes, de loto serviront là encore à véhiculer une propagande politique qu'on ne cherche même pas à dissimuler.

Mais en attendant les bienfaits de la loi Guizot et des lois Jules Ferry, les principaux acheteurs demeurent les



élèves des lycées et collèges. Dès le XVIII^e siècle, nous l'avons vu, la découverte d'Herculanum et de Pompéi avait mis l'Antiquité à la mode jusque dans les prénoms et l'ameublement. La Révolution, grande admiratrice des vertus de la République romaine, continue sur cette lancée. Si la campagne d'Égypte amène les ébénistes à orner les meubles de têtes ou de griffes de Sphinx, l'Empire adopte les tabourets en X et les aigles romaines. Talma s'habille à l'antique. L'**Anarchasys** de Barthélémy vient de paraître, comme aussi l'édition complète des œuvres de Fénelon. Voici, comme corollaire, un **Jeu du Télémaque** (1814) cependant que, la même année, l'histoire grecque fournit le thème du **Grand jeu de l'histoire ancienne de la Grèce**. L'histoire romaine inspire trois jeux de même caractère, les deux premiers en 1773, le dernier en 1810 (34).

Cependant, la mode change et le régime aussi. Louis XVIII a succédé à Napoléon. Habile thuriféraire, Basset édite des Jeux qui glorifient la monarchie, tel le **Jeu historique et chronologique de la Monarchie française**, qui porte la date de 1814, et sortit probablement pendant les Cent Jours. Il montre la succession des souverains, de Clovis à Louis XVIII. Comme par hasard, Napoléon est oublié. Au centre, la statue d'Henri IV rappelle les vertus de la Monarchie. On ne saurait mieux faire sa cour.

De leur côté les artistes, las de l'Antiquité, se tournent vers d'autres sources d'inspiration. Une immense

◀ L'un des nombreux jeux magnétiques chargés d'enseigner l'histoire, la géographie, la grammaire. Un pigeon voyageur, une araignée devinresse s'arrête devant la réponse à la question posée sur un disque orienté vers le nord.

Guillaume Tell, les Fables de La Fontaine, les Contes de Perrault inspirent de nombreux et pittoresques puzzles, des jeux de cubes, etc.



curiosité pour le Moyen Age s'est emparée des poètes et des peintres. « Notre-Dame de Paris » paraît en 1831. Meubles, illustrations et reliures sont « à la cathédrale ». Dix jeux ont pour sujet la **Chronologie des rois de France**. Basset, toujours à l'affût des desiderata de sa clientèle, publie, en 1837, un **Jeu de l'histoire de France** où sont rassemblées cette fois toutes les gloires de la France, Napoléon compris. Quatre médaillons rapprochent curieusement l'Empereur, la bataille de Marengo et la mort de Desaix, Louis XVIII et la prise du Trocadéro, Charles X et la conquête d'Alger, Louis-Philippe et la prise de Constantine. On utilise d'excellents procédés mnémotechniques. Ainsi, le joueur « qui fera 9 par 6 et 3 ira au n° 25 où Charles le Simple est fait prisonnier et y restera jusqu'à ce qu'un autre vienne le remplacer. Celui qui arrivera au n° 19 où se trouve Charlemagne..., le premier de nos rois qui encouragea les sciences et les arts », paiera le prix convenu et « restera à admirer ce grand homme pendant que les autres joueurs joueront deux fois chacun », etc.

La vogue des jeux historiques règne au delà des frontières. A la suite de la représentation du drame de Shiller, Cotta, libraire à Tübingen, publie un **Jeu de Jeanne d'Arc**. Le **Jeu des rois de France** (1855) aligne ceux-ci depuis Pharamond jusqu'à Napoléon III. Le siège de Malakoff occupe le centre du jeu. Gangel et Didon, à Metz, éditent, en 1865, un autre jeu qui porte le même titre, mais cette fois, Napoléon III,

l'Impératrice Eugénie et le Prince impérial siègent au n° 63 sous un dais orné de drapeaux. Dans les angles, l'auteur évoque les campagnes de Crimée et d'Italie. Le même jeu est encore une fois réédité en 1880. Le Prince impérial a disparu et si Napoléon III accompagne toujours l'Impératrice Eugénie, la légende indique : Président de la République. Excellent exemple de cette mise au goût du jour qui rend si passionnante l'étude des jeux et l'évolution de l'imagerie populaire. Le septennat de Mac-Mahon coïncidera avec l'apparition d'un **Jeu républicain** (35) dû à Jean Leclaire, et la présidence de Thiers (1871) avec celle du **Jeu d'oie parlementaire** (36) : rouge à gauche, où siègent les députés de gauche que les ouvriers surveillent du haut des tribunes, vert à droite, du côté des conservateurs dominés par de charmantes jeunes femmes du monde, avides de spectacles.

A la limite des jeux historiques et des jeux de propagande, voici le **Jeu de Lois**, le **Nouveau Jeu d'oie du Sifflet**, le **Jeu de la Présidence**, le **Jeu de l'oie du Général Boulanger** où l'on voit les boulangistes danser une gigue gaillarde au-dessus d'un jeu d'oie où figurent, au n° 38 la locomotive qui ramène le général, au 44 la gare de Clermont-Ferrand, au 12 celle de Lyon, etc. etc. Le jeu de l'affaire Dreyfus stigmatise le malheureux capitaine ou exalte son innocence.

Les cartiers suivent les imprimeurs dans cette course au passé historique. On vend, en étui, au début du XIX^e siècle, trente cartes représentant des personnages

célèbres du siècle de Louis XIV, avec un livret donnant une notice biographique sur chacun d'eux. En soixante-dix cartons défile la **Monarchie française** ou collection des rois de France, sagement rangés dans une boîte (37). Même procession des rois de France jusqu'à Bonaparte, en 21 cartes illustrées comportant chacune le portrait du roi et une notice historique rapide. Les batailles napoléoniennes inspirent 32 cartes de questions et réponses : trente-deux cartes en noir représentent les événements les plus importants de l'histoire européenne, d'autres retracent les péripéties de l'Indépendance grecque. Duru, que nous avons vu composer des jeux alphabétiques (38), vend, vers 1850, une boîte qui contient deux séries de cartes : questions et réponses, et qui s'intitule **Histoire de France illustrée** et mise en jeu. Mongez dessine 36 cartes en couleurs (39). **L'Histoire des personnages célèbres de la France**, le **Jeu de la guerre du Transvaal**, bien d'autres encore paraissent à la fin d'un siècle qui a bien mérité de l'histoire, depuis la parution de **L'Histoire des Girondins** de Lamartine jusqu'à celle de Lavis et Rimbaud en passant par Augustin Thierry, Michelet, V. Duruy, etc. Si les Jeux de l'oie et les Jeux de cartes ont attiré l'attention des écoliers et du grand public sur l'histoire, d'autres jeux ont contribué à éveiller l'intérêt pour une science que les historiens de l'époque ont essayé de rendre plus exacte et plus précise. Deux planches de puzzle représentent, en douze tableaux, la vie de Napoléon, du siège de Toulon aux Adieux de Fontainebleau. Le **loto historique — le napoléonien** montre la Constitution de 1848 étendue sur une pierre tombale; derrière elle se profile l'ombre du grand empereur; à droite, se dresse Napoléon III; à gauche, une femme laurée, l'épée à la main, symbolise sans doute la nouvelle constitution. Trois autres puzzles ont pour sujet les batailles du Second Empire : Magenta, Solferino, Palestro, Montebello; d'autres encore constituent la **Galerie historique des souverains de France**

(vers 1860). Le loto devient historique, lui aussi. En dix-neuf planches il présente les portraits des différents souverains, des militaires et des marins, le commerce et l'industrie, les philosophes et publicistes, littérateurs et poètes, magistrats et juristes, savants, artistes, hommes politiques et administrateurs, à moins qu'il ne soit consacré aux départements, symbolisés par de ravissants personnages en costume folklorique (40).

D'autres jeux encore semblent bien devancer les jeux télévisés chers à nos contemporains. Certaines parties des tableaux qui les composent sont découpées en larges pastilles et recouvrent le nom d'un personnage historique. Dans un sac se trouvent des jetons en forme de pastille également, sur lesquels sont gravées des citations. L'un des joueurs tire une citation du sac et la lit à haute voix : Qui a dit « Tout est perdu fors l'honneur » par exemple? Le joueur qui possède un tableau historique évoquant le XVI^e siècle doit soulever la pastille qui recouvre le nom du roi et répondre : François I^{er} (41).

Cependant, la Maison Pellerin à Épinal multiplie les découpages à sujets historiques : Château de la Brède, Maison de Jeanne d'Arc à Domrémy, Château de Chenonceaux, Hôtel des Invalides, auxquels elle ajoute de curieux mécanismes marchant au sable (42).

La Troisième République voit s'épanouir ces Petites Loteries qui, grâce à une habile répartition des gains et des pertes, donnaient au joueur une idée exacte du bien et du mal en matière politique. Dans la **Suite des rois de France**, Henri IV gagne tout, Napoléon I^{er} gagne 50, Napoléon III ne gagne rien, etc. etc.,

L'histoire est proche de la légende. L'engouement des « classiques » pour l'Antiquité se traduit par le **Jeu du cheval Pégase, dédié aux favoris d'Apollon** ou par ce **Jeu des Antiques**, dont les angles contiennent des notices sur Esculape, Apollon, Neptune et Pluton. Des extraits des œuvres de Delille, Saint-Ange, Dumoustier



La tête de chacun des personnages de ce loto géographique a la forme d'un département. Un petit cercle indique l'emplacement de la préfecture.

et Houdard de la Motte agrémentent le **Prix de mythologie** ou la **Mythologie en Jeu d'oie**. Basset (toujours lui) publie, en 1810, les Règles invariables du **Jeu mythologique du Phénix**.

Divers faits vont donner un caractère nouveau aux Jeux de géographie du XIX^e siècle. La division de la France en départements, dont il faudra pendant longtemps connaître les chefs-lieux et les sous-préfectures, provoque la naissance, dès 1816, chez l'éternel Basset d'un **Jeu géographique du royaume de France divisé en 86 départements**, qui sera réédité en 1896. Louis XVIII, qui figurait sur la première édition, est remplacé, au centre, par le coq gaulois et le drapeau tricolore. Sous le même titre, un fabricant ingénieux réalise un jeu à la fois loto et puzzle. L'un des joueurs détache des cartons représentant en morceaux découpés les départements français. Il les met dans un sac. Après les avoir mélangés, il les tire l'un après l'autre, appelle le numéro et nomme le département correspondant. Le joueur qui a ce numéro doit dire quels sont le chef-lieu et les sous-préfectures du département correspondant. Celui qui ne sait pas répondre par cœur est mis à l'amende.

Le **loto géographique** dont les 24 cartons portent en médaillon le nom d'un département, le nom d'un chef-lieu et, soit un personnage célèbre né en cette ville, soit le nom d'une industrie locale, témoigne des recherches ludiques nécessitées par la nouvelle division du territoire.

Le développement et la rapidité accrue des moyens de communication incitent les Français aux voyages. Un **Atlas de sept cartes découpées en jeu de puzzle** décrit le globe terrestre à l'aide de sept puzzles gravés en couleurs et réunis dans un coffret (1820), le **Jeu du voyageur en Europe** représente les vues des plus beaux édifices des principales villes de cette partie du monde (43), le **Globe artificiel et mécanique** à l'usage du petit géographe par Augustin Legrand, le **Jeu des monuments et des villes de France**, la **Géographie illustrée et mise en jeu** par Duru (88 cartes, 44 pour les questions, 44 pour les réponses), le **Nouveau jeu géographique et historique**, le **Jeu géographique** composé d'une flèche pour poser les questions et de 36 cases donnant les réponses, le **Grand jeu de géographie** avec costumes coloriées (sic) (planche de 25 cartes à découper) font rêver les enfants « amoureux de cartes et d'estampes ». On donne en pâture à leur imagination : un très beau jeu avec bateaux à voile, le **Jeu des jeunes voyageurs en Europe** (1819); le **Jeu du petit voyageur** (1860); la **Course autour du monde**; le **Jeu des monuments français**; le **Jeu du Tour du monde en 80 jours**, inspiré de Jules Verne.

Les **Études géographiques** sont particulièrement curieuses. Il s'agit d'un globe terrestre, démontable en vingt-deux morceaux, présentant des images des divers continents; quelques données géographiques sont collées sur ces morceaux et donnent au jeu un aspect particulièrement pittoresque. J.-S. Barbié du Bocage dessine trois planches du puzzle intitulé **Atlas géographique** qui doit à A. Marmina un **Steeple chase en couleurs autour et à travers le monde**. Et voici, répondant à l'insatiable curiosité des géographes en herbe, voletant

de ville en ville et de continents en océans, ces charmants oiseaux appelés **pigeons voyageurs** ou **hirondelles savantes**, qui répondent aux questions posées et indiquent du bout du bec la capitale du Pérou, le nombre d'habitants du Kamtchatka, la distance de Paris à Santiago du Chili (44), etc., etc. Enfin le **Nouveau Jeu de la Marine** (45) « doit lui aussi instruire en amusant ». Il s'agit d'un amusant « Jeu circulaire composé d'une boussole » divisé en 32 « airs de vent » avec 32 numéros et cent jetons. Au-dessus de chaque « air de vent » un numéro sur lequel le joueur qui l'a choisi pose un ou plusieurs jetons. L'éditeur signale qu'il possède « un assortiment de Jeux de Société instructifs et amusants — cartes de France et autres, découpées par département et par Royaumes —, en forme de jeux de patience ».

Certains jeux enseignent l'astrologie en même temps que la géographie. Tels sont le **Jeu de cartes illustré, géographique, astronomique et descriptif** édité par J.-D. Marchand en 1853, et le **Jeu de cartes astronomiques et géographiques** de Grimaud (1855).

Beaucoup de jeux, qu'ils fussent historiques ou géographiques, étaient disposés en feuilles et se jouaient, soit à la manière des jeux d'oie, c'est-à-dire avec des dés, soit comme des jeux de cartes. Dans ce dernier cas, chaque carte était découpée et collée sur un carton. Pour éviter les contestations des autres fabricants, les graveurs qui composaient une suite de jeux s'entendaient avec un maître cartier qui voulût bien mettre en vente, sous son enseigne, la nouvelle invention. Les cartes géographiques, les cartes historiques (46) de toutes sortes se vendaient en étui à 1,75 F, les Jeux des Fables de La Fontaine valaient 0,60 F la douzaine.

Il serait bien étonnant que le siècle de la vapeur, de l'électricité, des grands naturalistes comme Cuvier ou Geoffroy Saint-Hilaire ne fût pas aussi celui des jeux scientifiques.

Les Oratoriens qui, depuis l'expulsion des Jésuites, occupent le premier rang parmi les ordres enseignants, cherchent à préparer leurs élèves à l'étude des sciences qui devaient plus tard entrer dans le cadre de leur instruction, par la connaissance préalable du vocabulaire de chacune de ces sciences. A cet effet, ils réduisent en questionnaires, c'est-à-dire en demandes et en réponses courtes, nettes, familières, et faciles à retenir, les notions essentielles et élémentaires du raisonnement, de l'histoire naturelle, de la géographie, de l'arithmétique, de la géométrie et de la musique. Ces questionnaires furent imprimés à Strasbourg en 1838 (47). Ils sont peut-être à l'origine de ces jeux, sous forme de questions et réponses, que l'on voit se multiplier tout au long du siècle (48).

Malgré la tourmente politique, la sensibilité romantique dont la Révolution a brusquement interrompu l'envol se manifeste au début du XIX^e siècle. Elle inspire un ravissant **Jeu des Fleurs**, jeu de botanique plus valable par la beauté de son illustration que par la méthode pédagogique dont il s'inspire (49). Plus sérieux, le **Jeu du Grand Buffon**, publié en 1857 par le **Journal des enfants et Conseiller des Parents**, peuple ses cases d'animaux familiers et exotiques (49). Après la guerre de 1870, Wentzel édite, à Wissembourg, en deux



La lanterne magique a beaucoup amusé nos ancêtres et nos écrivains. Marcel Proust a finement analysé les émotions que lui procurait la projection de l'histoire de Geneviève de Brabant.

langues, un **Jeu du jardin zoologique** en couleurs. Ces jeux scientifiques aboutiront aux jeux encyclopédiques de la fin du siècle.

Étienne Ducret rédige les légendes explicatives du jeu intitulé **Les Merveilles de la Science et de l'industrie expliquées aux enfants par des tableaux animés coloriés** (dessinés par A. Legrand et coloriés par Ludovic Lévy) (50). Le **Jeu de fin de siècle** relate et résume les inventions du XIX^e siècle, du système métrique à la photographie en couleurs (1891), tandis qu'un **Jeu des questions et réponses** répond aux questions relatives aux inventeurs et à la date de leurs inventions. **J'apprends tout, Nouveau questionnaire universel** (51), jeu instructif et amusant, conseille aux parents de jouer souvent avec leurs enfants. Le jeu se compose d'un disque portant les questions et les réponses et que l'on peut faire tourner. Des voyants sont ménagés, derrière lesquels apparaissent la question choisie et la réponse exacte.

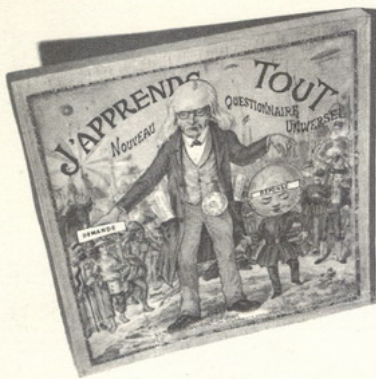
Les progrès de la physique et des mathématiques ont engendré de multiples jeux. Dès le XVIII^e siècle, les **Nouvelles Récréations Physiques et Mathématiques** de Guyot (52) contenaient des **Jeux de l'aimant**, des récréations sur les nombres, des amusements magnétiques. Mais Brewster invente le kaléidoscope, en 1814. Le thaumatrope fait son apparition en 1825. Viennent ensuite le phénakisticope, « premier appareil qui ait réalisé la synthèse d'un mouvement à partir d'images élémentaires successives », le zootrope (1834), le stéréoscope, le polyorama panoptique, qui montre le même paysage de jour et de nuit, les feux pyriques

chinois, etc. Jansen (1874), Muybridge (1880), Marey (1882), Demey (1884), mettent la photographie du mouvement au service de l'image animée. Le kinora Casler Lumière permet non seulement de distraire, mais aussi d'instruire : tel film introduit dans l'appareil donne une leçon à un sourd-muet (53); les écoliers s'inspirent du **petit biograph** (sic) **parisien** pour visionner les folioscopes, pour réaliser de « petits cinémas » sur les pages de leurs livres et de leurs cahiers.

Il faut compter **Kalliope**, ancêtre du gramophone et les téléphones en réduction parmi les jouets dérivés de l'acoustique.

La multiplication des moyens de communication, le développement du commerce ont rendu tangible la nécessité d'apprendre les langues vivantes. Un charmant **Bazar alphabétique** se charge d'inculquer le vocabulaire de celles-ci. Il se compose de maisons dont la base antérieure représente une boutique : épicerie, horlogerie, pâtisserie, etc. Sur la face postérieure sont indiqués, en français, anglais, allemand et espagnol, les noms de ceux qui exercent le métier correspondant (53). Le **Polyglotte** renferme dans cinq sacs différents des plaquettes où figurent en cinq langues le nom des objets peints sur les cartons. Il s'agit naturellement de placer chaque plaquette sur l'objet correspondant (53).

L'éducation des filles s'est développée, elle aussi. Duruy crée des lycées susceptibles de leur donner « des clartés de tout ». En attendant, la tapisserie, l'aquarelle, demeurent à l'ordre du jour. On publie de multiples modèles de tapisserie. C'est l'époque où l'on brode dans



Ce jeu aux amusantes prétentions encyclopédiques reflète l'engouement pour les jeux scientifiques que les progrès de la technique engendrent à la fin du XIX^e siècle.

Les travaux à l'aiguille restent l'apanage des demoiselles bien élevées. Ne permettent-ils pas de beaux rêves en même temps qu'une utile occupation?



La danse, le maintien ont toujours fait partie de l'éducation des filles. L'Indicateur, la Poule, la Promenade, principales figures de la contredanse, font l'objet d'études sérieuses.

les couvents d'éternelles pantoufles paternelles (53), où chaque jeune fille emperle une bourse qu'elle destine secrètement à l'élu de son cœur.

Un début d'émancipation féminine, sensible déjà sous la Révolution, attire l'attention sur l'enseignement artistique qui leur sera tout particulièrement réservé. On brode, on fait de l'aquarelle, on touche le piano forte dans les couvents des Oiseaux ou du Sacré-Cœur, chargés de l'éducation de jeunes filles fortunées. L'apparition de ces nouvelles matières au programme a pour conséquence des jeux charmants, tel ce Myriorama, collection de plusieurs milliers de paysages peints par Brès, en 1825. Il se compose de 32 cartes gravées et coloriées, réparties en quatre séries de huit cartes, chacune portant une scène fragmentaire. Le jeu consiste à former des paysages complets; des combinaisons très nombreuses sont possibles. Ce joli jeu s'inspire probablement des **Jeux à transformations** qui connurent beaucoup de succès au long du XIX^e siècle. Il annonce les **Mille milliards de poèmes** de F. Le Lionnais et J. Queneau, récemment publiés.

Duru, dont l'universalité est remarquable, soucieux de faciliter l'enseignement de la musique, compose un **Jeu d'Apollon** ou nouvelle méthode pour apprendre en jouant les principes de la musique. Il est dédié à ses élèves de la pension Cécile-Margarita, rue des Minimes, au Marais. Inventée par M. Legros, professeur de solfège (54), « cette méthode a le double avantage d'instruire en amusant et de rendre la démonstration des principes de la musique plus facile. L'expérience a prouvé que, par ce procédé, on parviendra en très peu de temps à classer dans la mémoire ce qui est utile aux commençants et, par ce moyen, les amener à connaître sans répugnance les premiers éléments d'un art agréable. » Les pères et mères, avec de l'intelligence, et sans connaître la musique, peuvent même guider leurs enfants. On trouve, en effet, dans la règle du jeu : « celui qui arrivera sur la pause restera un coup sans jouer, et ira sur la ronde qui vaut deux blanches indiquée au numéro 13, pour lui apprendre qu'une pause est le silence d'une ronde ou d'une mesure... Celui qui arrivera sur un dièze montera d'une case où est son effet, pour faire sentir que le dièze hausse la note d'un demi-ton », etc.

Bobœuf fait approuver par M. Berton, membre de l'Institut, inspecteur général au Conservatoire et professeur de haute composition, un **Jeu de cartes musicales** en étui et pochettes. Berton l'apprécia dans les termes suivants : « Ce jeu est une chose ingénieuse et qui peut être d'un grand secours dans l'instruction musicale des adolescents; car, ainsi qu'avant d'apprendre à lire, il leur faut faire connaître les lettres et l'art de les assembler pour former des mots, il faut aussi, pour lire la musique, connaître les signes ou lettres dont se compose l'alphabet de cette langue particulière. C'est donc, selon moi, une heureuse idée que celle de M. Bobœuf. Instruire l'enfant en l'amusant fut toujours un difficile problème à résoudre. L'auteur l'a résolu. »

Les règles de ce jeu de cartes sont absolument les mêmes que celles des cartes ordinaires. Ainsi que dans les cartes, il existe quatre couleurs et huit

figures, différentes dans chaque couleur, qui n'ont pas plus de valeur les unes que les autres. Elles sont représentées :

- 1^o par les deux gammes des carreaux et des cœurs,
- 2^o par la valeur des notes qui sont sur les treffles (sic),
- 3^o par les silences sur les piques.

A la bataille, les cartes de chaque couleur sont relativement plus fortes les unes que les autres, suivant leur ordre : roi, dame, valet, as, dix, neuf, huit, sept. Do, ré, mi, fa, sol, la, si, do leur répondent en relation et équivaldront dans l'ordre de la gamme aux cartes dans leur ordre de cartes.

Les valeurs et les silences auront également une valeur proportionnée et relative suivant la carte sur laquelle ils se trouveront ;

Carreaux et cœur, Treffles (sic) Aigus.

Ex. 1^{re} carte — Roi — ut 1^{re} note — ronde-pause,

2^e carte — Dame — ré — Seconde-blanche — demi-pause,

3^e carte — Valet — mi — Tierce-noire — soupir, etc.

Le **Compositeur musical** de M^{lle} Marie Chassevant obtient une médaille de bronze à l'exposition de 1889 (55). Il succède au **Loto musical** de 1860 et au **Jeu de cartes musicales** de Joseph Gallier.

Le développement de la technique, la confiance en un monde meilleur, engendré par le développement de Sciences dont on ne voit encore que le côté bénéfique, expliquent le caractère encyclopédique des jeux de la fin du siècle. On n'en saurait trouver de meilleur exemple que ces **Nouveaux Jeux de l'Esprit** (56) (lettres, arts, sciences), qui font suite aux **Mille Jeux de l'Esprit** très favorablement accueillis par le public et qui préfigurent d'étrange manière les jeux de la télévision. Les **Mille Jeux de l'Esprit** « contenaient la Méthode et le résumé des Jeux publiés dans le **Supplément du Journal de la Jeunesse** ». Les **Nouveaux Jeux** groupent ceux qui ont été publiés par le même journal à l'occasion des **Concours de Pâques** et des **Vacances**, ainsi que des **Concours variés**, publiés dans les **Suppléments** des journaux : le **Figaro**, le **Gaulois**, le **Journal des Débats**, le **Monde illustré**, le **Petit Journal** et le **Temps**. La première partie du nouvel ouvrage comporte des questions diverses, sous les rubriques : récréations artistiques, littéraires, variées, historiques, scientifiques, et telles que : Quel est l'auteur du **Stabat Mater**? Quel est l'opéra qui fut surnommé la **Sainte-Écriture** et par qui? Quel est le personnage d'Italie qui demande à quatre peintres de représenter une allégorie de sa vie? Comment peut-on transformer le nombre 11 100 en verre à boire? Quelle est la statue, à Londres, dont on a comparé la silhouette à une **Cocotte à cheval**? Quelle est l'origine des **Programmes de théâtre**? Les usages mondains font l'objet d'un chapitre spécial. On demande : Quelle est l'origine du **tutoiement**, des **bains de mer** en France, du **paraphe** ajouté à la signature, de la locution **tenir le haut du pavé**, de la **lune de miel**? Quel est le souverain moderne dans l'histoire duquel on trouve la **lettre M** comme initiale des principaux événements de sa vie? Certaines questions portent sur la marine : Quelle est l'origine du **Baptême sous la ligne**? de la locution **point de quartier**? D'autres portent sur le blason : Quelle est l'origine des **Supports** dans les armoiries? Les



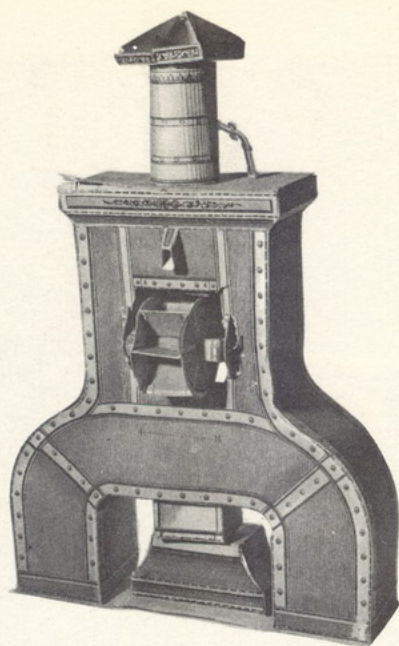
Récréations scientifiques tiennent une place importante. Elles touchent à la prestidigitation, mais reposent aussi sur des lois scientifiques connues : Une bague est suspendue à un fil; comment brûler le fil sans que la bague tombe? ou bien : Comment peut-on faire entrer un œuf dans une carafe? Nous ne sommes pas loin des ouvrages de Tom Titt sur **La Science amusante**, qui connurent au début du XX^e siècle le succès que l'on sait.

Le développement de l'imagerie favorise également la diffusion des jeux éducatifs.

A Orléans, Robert-Frédéric Huet-Perdroux (57), imprimeur-libraire et marchand de papier, rue Royale, n^o 6, à Orléans, indique dans son placard publicitaire qu'il vend « des jeux de cartes historiques, des cartes géographiques, des globes, des cartes à jouer ». Il vend aussi beaucoup de matériel scolaire : « écritaires de poche, encriers de bois, cristal, porcelaine, etc., plumiers, règles plates ou carrées, etc. » (58).

Il est certain que le commerce des jeux éducatifs : alphabets en planches, cartes historiques, etc. allait de pair avec celui des images populaires et du matériel scolaire, alors très réduit d'ailleurs, ce qui permettait la diversité et le cumul des marchandises. On peut penser également que les images qui ont pour sujet les **Contes de Perrault**, de la **Petite Cendrillon** (1812), les **Contes de Fées** (1860) ou les romans d'Eugène Sue, les **Jeux des Mystères de Paris** (1855), du **Juif Errant** (1855 et 1870), ont pour corollaire la diffusion des jeux éducatifs dont les joyeux coloris devaient tenter les habitants des campagnes, avides de planches en couleurs, à une époque où les affiches étaient rarissimes. A Épinal, dans la seconde moitié du XIX^e siècle, l'imagerie connaît un nouvel essor, grâce à Charles Pinot, dessinateur de talent. On lithographie les **Contes de fées**, les **Mille et une nuits**, on imprime des cerfs-volants, on multiplie les jeux de la période précédente. Vers 1830, Nicolas Pellerin et Germain Vadet s'attachent à satisfaire la clientèle enfantine. Il y a des images de tous genres :

◀ Compositeur musical de M^{lle} Chassevant, médaille de bronze à l'exposition de 1889.



L'humble découpage se met au service de la science. On découpe, on monte marteaux - pilons, locomotives, machines à vapeur, etc.

contes de fées, histoires récréatives, instructives, alphabets de toutes sortes, séries de jeux de l'oie, jeux militaires, jeux du conscrit, loteries religieuses, des métiers, pantins articulés, devinettes. En 1838, un lithographe alsacien du nom de Grivel introduit les « constructions », maisons, châteaux, chemins de fer, armes et navires de toutes les époques. On édite aussi des ombres chinoises, des « tableaux mécaniques » animés par des fils en caoutchouc ou par un minuscule moteur marchant au sable, des abat-jour en relief avec effets lumineux obtenus par des papiers de couleur transparents. Le Père Castor a repris la même idée pour le **Jeu des vitraux**. On crée aussi de curieuses images appelées « Silhouettes ». Ce sont des dessins massés en noir. Les noirs ayant été ajourés, si l'on dispose l'estampe entre un foyer lumineux et un écran, on voit apparaître le portrait d'un personnage célèbre.

La **Galerie historique** offre les effigies de tous les rois et de toutes les reines de France. Une autre série retrace en images de quatre tableaux, tous les faits de notre histoire, depuis les Mérovingiens jusqu'à la Grande Guerre.

Les images s'impriment et se vendent par milliers. Jusqu'à la Grande Guerre, les images d'Épinal ont littéralement inondé le monde entier. Les nouveaux dirigeants ne cessent d'améliorer l'outillage et la technique. La zincographie permet de décupler la production. En 1897, une nouvelle usine moderne et spacieuse, avec entrepôts, est construite quai de Dogneville. Elle était indispensable pour installer de nouvelles machines et d'énormes stocks d'images.

Les catalogues de 1904 nous fixent sur la variété étonnante des images offertes à la clientèle. On compte 4 500 images diverses : chansons, batailles, histoire naturelle, jeux, théâtre, plus de mille feuilles de soldats français et étrangers, 1 500 modèles de constructions. Les feuilles de soldats et les histoires enfantines sont imprimées en plusieurs langues y compris l'arabe. Toute une série d'images éducatives fait connaître les inven-

tions nouvelles : histoire du chemin de fer, utilisation du charbon, du fer, de la vapeur, de la machine à coudre, des télégraphes (59). Les découpages reproduisent le marteau-pilon, les vélocipèdes, la machine à vapeur. Celui qui permet de reconstituer une locomotive, véritable mécano avant la lettre, compte 280 pièces. L'aviation n'est pas oubliée. Biplans, monoplans, avion de Wright, avion de type Antoinette, avion de Blériot sont vendus en découpages à des milliers d'exemplaires.

L'imagerie destinée à la jeunesse, s'inspirant de sujets instructifs et moralisateurs, largement illustrée, et présentée avec des légendes en prose ou en vers sur feuilles richement colorées et parfois dorées, retint particulièrement l'attention de « Papa Wentzel », à Wissembourg. C'est lui qui lança en France, dès 1838, soutenu par le Ministère de l'Éducation Nationale les premiers **Tableaux d'enseignement par l'aspect**, destinés à l'enseignement, représentant des maisons à étages avec tout leur mobilier, et, à l'intérieur, tous les outils d'une trentaine d'ateliers d'artisans, des plantes, des bêtes sauvages et des animaux domestiques jusqu'à la basse-cour.

Il publia de ravissants **Jeux de divertissements pour la jeunesse** comportant 85 planches, suivies de feuilles à découper, à coller ou à modeler, représentant châteaux forts, maisons ou fermes paysannes (60). Cette suite, lancée sous le nom de **Collection du petit architecte** augmente encore la renommée des images de Wissembourg.

Après 1870, Wentzel continue, pour le marché allemand, à éditer les feuilles à découper et à modeler, les vues de villes et les décors de théâtres d'enfants, en conservant même de nombreux pantins à découper et à assembler. Il fait aussi des images pour vues optiques, et de ravissantes crèches, puis il se spécialise dans les images militaires (61).

Celles-ci sont d'abord vendues soit dans les boutiques, soit à quelques marchands ambulants. A partir de la Restauration et jusqu'à la fin du XIX^e siècle, les colporteurs en assurent le débit. Beaucoup étaient originaires de Haute-Garonne et de Savoie, mais un important contingent était fourni par la Lorraine et particulièrement par le petit village de Chamagne. En raison de cette origine, on les nommait « les chamagnons ». La femme et les enfants portaient les ballots de marchandises. Le groupe s'installait sur la place du village. En même temps qu'il montrait avec une baguette les objets et images contenus dans une petite armoire portative, le marchand récitait une mélodie monotone (62).

Les colporteurs gascons ne voyageaient pas en famille. Ils étaient accompagnés de jeunes garçons de leurs villages, auxquels ils payaient un maigre salaire, et parcouraient les campagnes dont ils visitaient toutes les maisons jusqu'aux fermes les plus reculées.

Si étrange que cela puisse paraître, les chiffonniers ont contribué, eux aussi, à la diffusion des images. Ils venaient s'approvisionner à Épinal et donnaient aux enfants, jeux d'oie, alphabets ou jeux de cartes en échange d'os, de cendres ou de peaux d'animaux. Ainsi, pour de multiples raisons, le nombre des jeux éducatifs augmente prodigieusement au cours du XIX^e siècle.