

JEU - JOUET ET POLITIQUE



MUSEE DU JOUET
POISSY

DU 5 MAI AU 4 JUILLET 1982

PRÉFACE

Ce catalogue a pu être réalisé grâce à l'érudition de Mme J. Letellier et de MM. P. Dietch, A. Gesgon et M. Offerlé, ainsi qu'à l'aide de Mme A. Goalec.

L'exposition présentée aujourd'hui par le Musée du Jouet rassemble un type d'objets très particuliers, des jeux et jouets témoins de la vie politique, reflets de l'actualité politique : des jouets politiques.

Le mot est lancé, mais que faut-il entendre ? Quelle a été notre définition des jeux politiques ?

On a considéré comme jeux politiques ceux en rapport étroit avec la lutte politique et donc avec le personnel politique et l'histoire des rapports de force internationaux : conflits entre Etats européens et guerres coloniales. Voilà pour le premier critère, la liaison étroite avec un événement politique précis, daté.

Mais cette première et indispensable dimension nous est apparue insuffisante.

Nous avons volontairement choisi uniquement des jouets et jeux « militants », prenant parti. Pour être politique, le jeu (ou le jouet) doit remplir plus qu'une fonction d'éducation historique ou d'information géographique, il doit être un instrument de propagande partisan ou nationale. Ainsi ont été retenus pour l'exposition, par exemple, un jeu de l'oie de la vérité — dreyfusard — un ou jeu de la casserole — antimaçonnique — ; en revanche ont été exclus les puzzles et lotos historiques et géographiques et les jeux simplement anecdotiques, se référant à un fait divers.

Parcourant l'exposition, le visiteur ne pourra s'empêcher de s'interroger sur le pourquoi de l'évident déséquilibre entre le nombre de jeux et celui des jouets présentés.

A cela, plusieurs raisons, au moins deux, et peut-être trois. Les premières sont d'ordre fonctionnel et technique. Si l'on peut voir réunis ici tant de jeux de l'oie et de cartes à jouer, c'est que les caricaturistes et propagandistes avaient trouvé là, dans ces jeux à soixante-trois cases et plus, dans ces cartes qui circulaient facilement entre toutes les mains, un support particulièrement adapté à la transmission d'un message politique abondant et complexe.

On se souviendra ensuite, qu'à partir du Second Empire, l'adoption de la lithographie pour les planches en couleurs a permis la reproduction de ces jeux à des milliers d'exemplaires. Que plus et mieux que les jouets ils aient été conservés n'est donc pas en soi surprenant.

Au contraire, la fragilité des matériaux employés pour la fabrication des jouets politiques — étant entendu que l'on met à part les innombrables poupées de la première guerre mondiale habillées en Alsaciennes, Poilus, « Tommies » et leurs belles infirmières... jouets de collection, le plus souvent, et donc à l'abri des violences enfantines — explique très largement leur rareté.

Car ces jouets politiques, jouets de bazar, de quatre sous, produits en nombre, mais pas en série, non reproductibles par définition, puisque liés à un événement ou à un homme, éphémères parce que construits avec des matériaux fragiles : papier, carton, bois léger, fer blanc, ont disparu, victimes de leurs utilisateurs, les enfants, qui les ont pris pour ce qu'ils étaient d'abord : des jouets.

En réalité, s'il ne fait pas de doute que les enfants se sont amusés avec ces jouets, en étaient-ils les véritables destinataires ? Les premiers clients, et les seuls intéressants, n'étaient-ils pas plutôt leurs parents ? En règle générale, il faut bien admettre que ces jeux étaient, et sont encore, par priorité destinés aux adultes ; tel ce jeu du Général Boulanger paru dans *l'Assiette au Beurre* ou celui de la Libération publié par *Libé-Soir* après la guerre.

Il nous faut cependant signaler une exception d'importance : les jeux de la Revanche. Ces découpages d'Epinal, ces albums de Job, Hansi ou Pinchon, ces chromos publicitaires, ces pantins et soldats à découper s'adressaient bien à un public enfantin, à qui l'on devait insuffler l'esprit de la patrie. Après la défaite de 1870, les fabricants et éditeurs français ont contribué activement à préparer les jeunes français à la guerre, en exploitant, plus que toute autre, la veine patriotique et militariste, n'hésitant pas à recourir à une violence dans l'image et le discours qui laisse rêveurs les pacifiques parents que nous sommes.

Jeanne DAMAMME

JEU, JOUET ET POLITIQUE

L'Exposition *Jeu, Jouet et Politique* a été organisé par le Musée du Jouet de Poissy.

Le Musée du Jouet remercie particulièrement :

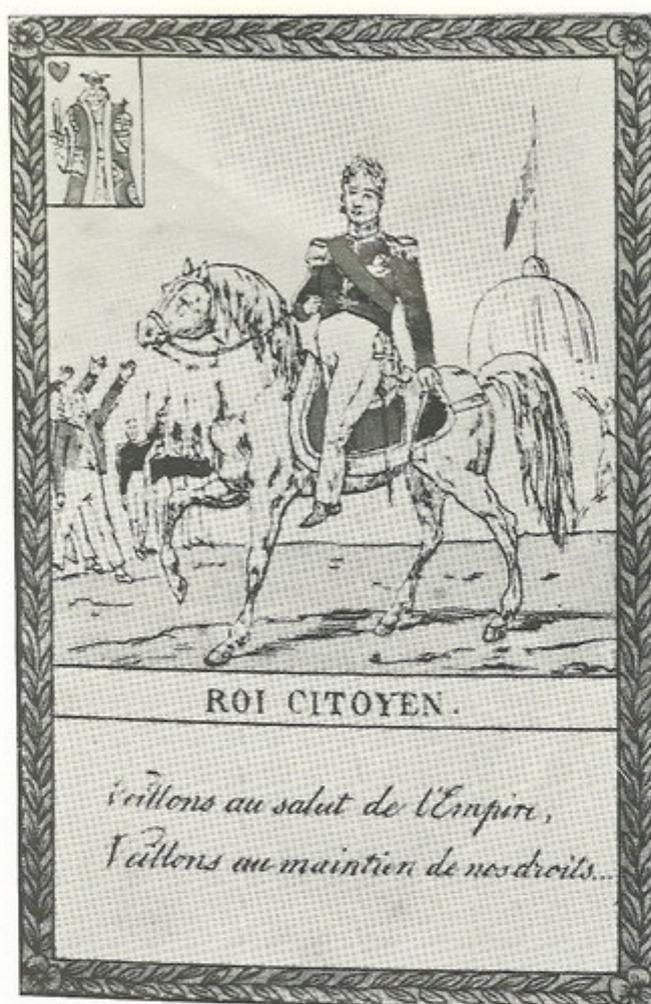
- le Musée des Arts Décoratifs
- le Musée Carnavalet
- le Musée national de l'Éducation
- le Musée Roybet-Fould de Courbevoie
- la Bibliothèque historique de la Ville de Paris
- la Bibliothèque de l'Heure Joyeuse
- l'ACCART : Association des Collectionneurs de Cartes et Tarots
- la Société des Amis du Musée du Jouet
- Mme Abbing
- Mme M.-C. Bocquet
- Jérôme Bocquet
- M. et Mme C. Bost
- M. J.-L. Brière
- M. P. Dietch
- M. J.-M. Duchamps
- Mme C. Fichter
- M. A. Gesgon
- M. et Mme J. Le Brun
- Mme J. Letellier
- M. R. Malafosse
- M. J. Milet
- M. M. Offerlé
- M. R.C. Plancke
- Mme J. Robert
- Mme Schwob
- M. M. Violette

et les collectionneurs qui ont préféré garder l'anonymat.

LA REVOLUTION FRANÇAISE

Outre les guillotines-jouets, avec lesquelles on pouvait décapiter de jeunes chiens et chats, jouets aujourd'hui disparus, — on comprendra sans doute pourquoi — et les fameuses « émigrettes », ces yo-yos au nom symbolique, la Révolution française a produit ses propres jeux de société, jeux de l'oie et jeux de cartes, notamment, dont les vignettes avaient une signification politique, et qui jouaient un rôle de propagande certain.

1. **CARTES à jouer d'époque révolutionnaire.** Les libertés (reines) sont découronnées. Les fleurs de lys ont disparu. Deux valets portent un bonnet phrygien au bout d'une pique.
Gravure sur bois en couleurs. Coissieux, Romans. Collection Mme J. Letellier.
2. **JEU national et instructif ou leçons exemplaires et amusantes données aux bons citoyens par Henri IV et le Père Gérard.**
Jeu de l'oie. Les cases montrent l'Egalité. La Constitution. Les oies traditionnelles sont remplacées par des poules, par allusion à la Poule au Pot du Bon Roi Henri IV, populaire en 1789.
Gravure en couleurs. 1791. Musée national de l'Education.
3. **LES DELASSEMENTS DU PERE GERARD.**
Jeu de l'oie. 1791. Collection M. P. Dietch.
4. **JEU DE LA REVOLUTION FRANÇAISE**
Jeu de l'oie. Sur la case de la mort : des têtes brandies au bout d'une pique.
Fac-similé en couleurs d'un jeu édité en 1790. Musée national de l'Education.
5. **JEU DE LA REVOLUTION FRANÇAISE.**
Jeu de l'oie à soixante-trois cases qui racontent les débuts de la Révolution jusqu'à la proclamation de la Constitution de 1791. Les oies sont remplacées par une représentation, caricaturée, des anciens Parlements : ceux-ci sont figurés par des robins (magistrats) à tête d'oison, par référence au Bridois de Beaumarchais.
Gravure en noir et blanc. 1830. Musée national de l'Education.
6. **CARTES d'un ancien jeu de la période révolutionnaire.** Valets et rois. Gravure en couleurs. 1792. Collection Mme J. Letellier.
7. **JEU de cartes de la Révolution de 1830.** 32 cartes. Ce jeu est décrit en détail dans le tome I de l'ouvrage d'H.-R. D'Allemagne : *Les cartes à jouer du XVI^e au XX^e siècle.* (Pages 224 et suivantes.)
Les personnages ayant joué un rôle marquant lors des « trois glorieuses » (27, 28 et 29 juillet 1830) qui amenèrent Louis-Philippe au pouvoir sont représentés. On reconnaît Louis-Philippe appuyé sur la Charte. Un polytechnicien, en valet de cœur, avec la devise : « Intrépidité. Dévouement ». La Fayette est en Roi de Pique, portant la cocarde tricolore ; avec la phrase « Elle fera le tour du monde ». Les as figurent les monuments de Paris autour desquels s'étaient dressées les principales barricades. Le 10 de carreau indique : « Courageuse résistance des journalistes refusant de céder devant la force des armes ». En effet, l'ordonnance de Charles X, du 25 juillet, cause immédiate des trois journées révolutionnaires, avait supprimé la liberté de la presse.
Gravure sur bois en couleurs. 1830. Collection particulière.



Carte à jouer du *Jeu des Barricades* de 1830.

(Cliché C. Fichter)

8. *SEIZE CARTES* provenant du *Jeu des Barricades* cité dans H.-R. D'Allemagne :

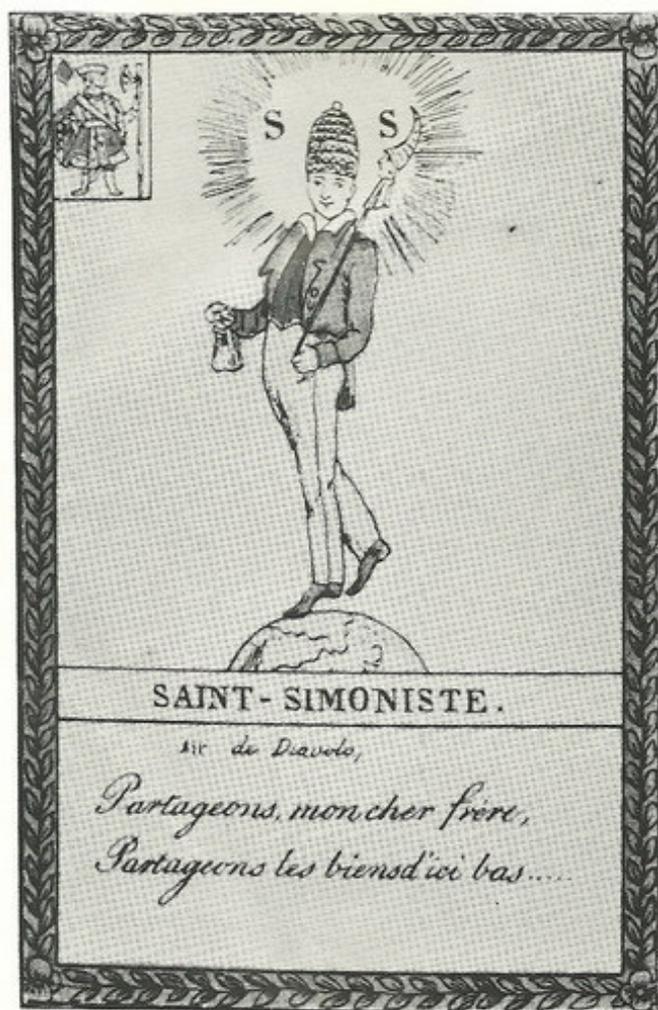
Les cartes à jouer du XVI^e au XX^e siècle, tome I, pages 224 et suivantes.

Il s'agit d'un jeu ressemblant fort au numéro précédent.

Les cartes sont bordées de feuilles de laurier. Le roi de carreau porte une maxime : « 25 juillet : vite, brisons, brisons, morbleu, leurs Chartes. Brisons-là, morbleu... ».

La dame de carreau : « Si le despotisme conspire, conspirons la perte des roi... ».

Gravure en couleurs sur bois. 1832. Collection Mme J. Letellier.



Carte à jouer du Jeu des Barricades de 1830.

(Cliché C. Fichter)

LOUIS-PHILIPPE LA MONARCHIE CONSTITUTIONNELLE

Un aspect important de la politique du Roi Bourgeois, la conquête de l'Algérie, est évoqué par ce jouet :

9. GRANDE POUPEE de carton bouilli et cuir costumée en algérienne par sa propriétaire, la femme du Général Valée, gouverneur de l'Algérie en 1837 et chef de plusieurs expéditions contre Abd-el-Kader.

Poupée d'époque 1835-40. Musée du Jouet.

Louis-Philippe a régné de 1830 à 1848 et fut souvent caricaturé, moqué aussi bien par les légitimistes ou les républicains que par le peuple après la répression des insurrections parisiennes et lyonnaises de 1832 et 1834. En 1848, son refus de modifier la loi électorale (par l'abaissement du cens) fut la cause immédiate de la Révolution qui donna naissance à la Deuxième République.

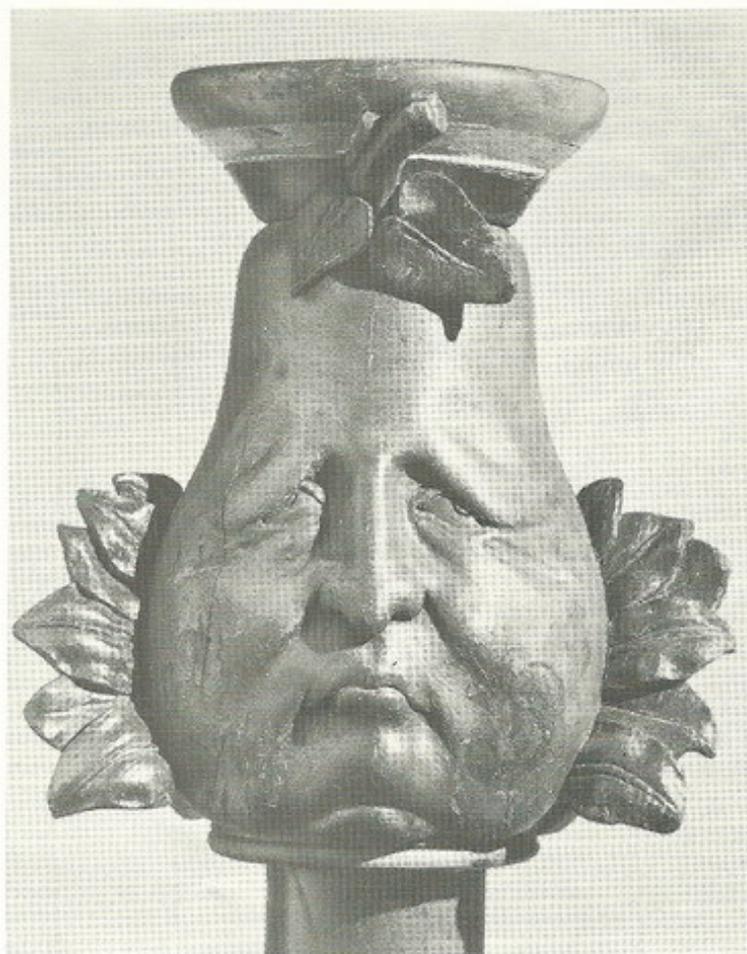
10. *LES MARIONNETTES DE MONSIEUR GOSSE. Souvenir de l'Exposition. Tableau officiel de la députation belge.*

Lithographie en noir et blanc extraite du Charivari, montrant quatre marionnettes à fil. On reconnaît, au centre Louis-Philippe.

1840. Musée du Jouet.

11. TETE en bois peint ayant appartenu à un jeu de massacre. Avec la forme de poire caractéristique, imaginée par le graveur Philipon, créateur du Charivari et de La Caricature.

1830-1848. Musée Carnavalet.



(Cliché Musée Carnavalet)

LA CHUTE DU SECOND EMPIRE
LA GUERRE DE 1870
LA COMMUNE DE PARIS
LA FONDATION DE LA III^e REPUBLIQUE

L'échec militaire du Second Empire devant la Prusse, la Commune et l'avènement difficile de la III^e République ont inspiré ces jeux.

12. *DEUX DAMES. DEUX ROIS.*

Photographies de deux cartes créées par Faustin.

La République, en Minerve joyeuse, est en vis-à-vis avec la Monarchie, qui fait grise mine.

Napoléon III, en César, avec un cartouche : Vieux Lâche, est opposé à Guillaume l'Ivrogne. Dans le cartouche : Gredin.

1870. Photographies. Collection de Mme J. Letellier.

Faustin : dessinateur et caricaturiste français ayant travaillé à Paris pendant la guerre de 1870, puis à Londres, où ses affiches et lithographies connurent le même succès que celles de Chéret à Paris.

13. *UNE FETE INTERROMPUE.*

Planche à découper de Pellerin, à Epinal. Des officiers français sont surpris au cours d'une soirée par des soldats prussiens.

Lithographie en couleurs. 1870. Musée national de l'Education.

14. *MARIONNETTE à tige en mousse* représentant Thiers, réalisée par Marcel Violette pour le spectacle *La Commune, le Printemps de Paris*, de la Cie Dominique Houdart en 1971. Collection de M. M. Violette.

15. *MARIONNETTE -FORME* réalisée en tissu photographique par Marcel Violette pour le spectacle *Louise Michel* donné par la Cie Dominique Houdart.

On reconnaît Bismarck avec son casque à pointe. Collection M. M. Violette.

Les marionnettes, comme l'imagerie populaire, ont constitué un moyen privilégié de propagande politique.

16. *JEU D'OIE PARLEMENTAIRE.*

Jeu de quarante-neuf cases, divisé en deux parties, adoptant la forme de l'hémicycle.

La partie de gauche, colorée en rouge, montre les députés de la Gauche. Celle de droite est colorée en vert. Pour la Gauche, le but est le changement de cabinet. Pour la Droite, c'est le vote de confiance. Dans les coins, ouvriers et bourgeois, bien typés, suivent les débats.

Lithographie en couleurs. Dessin de Belloguet. 1871. Musée national de l'Education.

17. *POLITIK GANZENBORD.*

Jeu de l'oie néerlandais, paru dans un journal de 1867, que l'on peut comparer au numéro précédent.

Le but de ce jeu « est de développer la vie politique dans toutes les classes sociales », à une époque où la Hollande ne connaissait pas le suffrage universel : « Chaque joueur met une mise convenue dans la cagnotte et reçoit de ce fait le titre d'électeur ; celui qui paie une mise plus basse n'a pas le droit au titre... »

Les figures opposent les conservateurs de la Chambre des députés aux libéraux (progressistes), comme dans le jeu précédent.

La règle est plutôt favorable aux libéraux : « Celui qui arrive sur une case *membre conservateur* de la Chambre recule d'autant de cases qu'indique le chiffre de son coup de dés ; s'il arrive sur un *membre libéral*, il avancera d'autant. » « Celui qui arrive au n° 9 doit avoir l'air très occupé et raconter toutes les nouvelles du jour. A part cela, il ne fait rien d'autre. Le n° 11 n'est pas mal loti : il représente un ministre. Celui qui atteint la case du ministre (47) saute de six cases en avant, mais peut être insulté par toute la compagnie... »

Règle traduite par Mme Abbing.

Lithographie en noir. Collection M. P. Dietch.

18. *JEU DE LOIS.*

Jeu de l'oie. On reconnaît Thiers, Bismarck, la Commune de Paris, le Général Faidherbe (commandant de l'armée du Nord pendant la guerre franco-prussienne), le Général Trochu (défenseur de Paris assiégé par les Prussiens). La République est valorisée par rapport au Second Empire.

Lithographie en couleurs. 1872. Musée national de l'Education.

19. *JEU DE CARTES* d'époque 1881. Montrant Jules Grévy, président de la République, Thiers, le Maréchal de Mac-Mahon, président nommé par la Droite en 1873, démissionnaire en 1879, Gambetta.

Lithographie en couleurs. Collection particulière.

20. *JEU DU CANARD.*

Jeu de l'oie antirépublicain, Le bouffon Triboulet chasse les canards républicains : Jules Grévy (président de la République) est montré avec une tête de mort. Jules Ferry, ministre de l'Instruction publique, est représenté également en canard.

Lithographie en couleurs. 1884. Musée national de l'Education.

LA III^e REPUBLIQUE — LE GENERAL BOULANGER

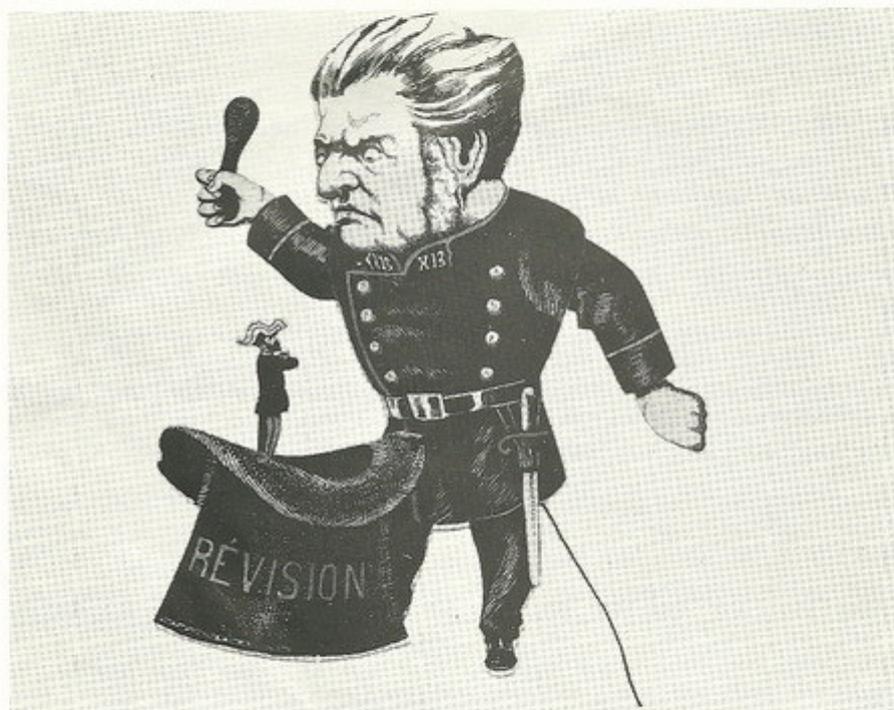
L'agitation politique liée à la campagne du Général Boulanger excita l'imagination des petits fabricants de jouets parisiens, ceux qui vendaient leurs jouets de carton, papier ou fer blanc, dans les barraques des boulevards et par l'intermédiaire des colporteurs.

Aujourd'hui, ces jouets de bazar, éphémères, à cause du matériau dont ils étaient faits, sont devenus rares.

— Georges-Ernest Boulanger (1837-1891) — « Age 52 ans, taille 1,68 m environ. Bien proportionné. Front ridé, large. Cheveux châtain un peu grisonnants, coupés en brosse. Barbe entière, blond roux, coupée ras sur les joues, un peu clairsemée sur les côtés, bien fournie au menton, taillée en pointe. Moustache assez forte de même nuance. Figure fatiguée. Teint mat. Yeux bleus très perçants, un peu enfoncés dans l'orbite. Sourcils bien fournis. Patte d'oie aux tempes très prononcée. Rides sur les joues. Epaules larges. Cou fort, porte des chemises à col rabattu. Pas de bijoux aux doigts. Marche un peu lourde. Signes particuliers : porte le haut du corps en avant et penche un peu la tête à droite. »

Ainsi s'achève l'aventure boulangiste : par un avis de recherche lancé par la Haute Cour de Justice le 13 juillet 1889. Il lui aura fallu seize mois passés au ministère de la Guerre (1886-1889) pour symboliser le républicanisme militaire et la résistance au Prussien. Sa mise à l'écart du ministère puis son éviction de l'armée lui ouvre la voie d'une campagne plébiscitaire. Ses objectifs : Révision - Dissolution - Constituante, lui permettent de rassembler autour de lui une coalition hétéroclite allant des monarchistes aux blanquistes. Son élection à la députation de Paris le 29 janvier 1889 marque l'apogée du mouvement. Après quoi c'est la fuite, l'exil, la débandade du Parti National et le suicide sur la tombe de sa maîtresse décédée deux mois auparavant.

21. PANTIN de carton peint. Le Président du Conseil : Floquet, matraque le Général Boulanger qui tombe dans un chapeau.
1888-1889. Musée national de l'Éducation.



(Cliché Musée national de l'Éducation)

22. CASSE-NOIX en bois sculpté représentant le Général Boulanger.
Ces objets de bois, à l'origine fabriqués dans la région de Nuremberg, patrie du jouet depuis le XVI^e siècle, sont parfois classés par les amateurs parmi les jouets.
Vers 1888. Musée Carnavalet.
23. JEU DES MANIFESTANTS.
Casse-tête faisant partie d'une boîte de Jeux Nouveaux Réunis, inspiré par les manifestations de rue provoquées par la campagne électorale du Général Boulanger en 1888.
Lithographie en couleurs sur carton. Marque : J.J.F. Les Jeux et Jouets Français.
1890. Musée du Jouet.
24. JEU DE L'OIE DU GENERAL BOULANGER.
1^o Version parue dans *Le Figaro*. Impression en couleurs.
Collection M. P. Dietch.
2^o Version parue dans *L'Assiette au Beurre*. Impression en couleurs.
Musée du Jouet.
Ces deux jeux, datés 1889, retracent, avec une intention satirique, les épisodes les plus marquants de la campagne électorale du Général, son départ, marqué par des scènes tumultueuses, de Paris ; son arrivée à Clermont-Ferrand, son duel avec Floquet, président du Conseil (juillet 1888), etc.

25. DEVINETTES, images à transformation concernant le Général Boulanger.

- Où est Jules Ferry ?
- Cherchez le Général Boulanger.
- Cherchez la femme.
- Les changements de coiffure du Général : couronne, bicornes de Napoléon, bonnet phrygien, casquette de chef de gare.
- Pliage à transformations du Général qui apparaît en : Napoléon I^{er} (Je revien-drai), Napoléon III (C'est moi) et enfin en Général (lui-même) debout sur son cheval noir.

Imagerie populaire. 1889-1890. Collection particulière.



(Cliché J.-M. Duchamps)

26. PANTIN : le Général Boulanger sort Jules Grévy d'un pot de chambre portant l'inscription : « Ordures parlementaires ».

Lithographie en couleurs. Imprimerie Jamart, Paris. Collection Bibliothèque historique de la Ville de Paris.

- PANTIN : le Général se pose sur le nez de Jules Grévy qui lui donne une tape. Boulanger réapparaît alors derrière le chapeau de Grévy.

Lithographie en couleurs. Imprimerie Jamart, Paris. Collection Bibliothèque historique de la Ville de Paris.

LA III^e REPUBLIQUE — L'ALLIANCE FRANCO-RUSSE

Le Traité d'alliance franco-russe, signé en 1893 par Alexandre III et Sadi Carnot, et l'emprunt célèbre du même nom, donna naissance à une multitude d'objets de décoration, recettes de cuisine, modes, bibelots, et à des jouets et jeux aussi.

27. GRAND JEU FRANCO-RUSSE.

Jeu de l'oie. Lithographie en couleurs. Vagné. Pont-à-Mousson. 1892. Musée national de l'Education.

28. L'ALLIANCE FRANCO-RUSSE.

Jeu de l'oie paru dans *Le Petit Journal* du 3 janvier 1892. A la gloire de l'alliance. Bois gravé en bistre. Musée national de l'Education.

29. L'ALLIANCE FRANCO-RUSSE.

Abat-jour à découper. L'on reconnaît Alexandre III et Sadi Carnot. Lithographie en couleurs de Pellerin, à Epinal. 1892-1893. Musée national de l'Education.

30. LE PIQUET DE L'ALLIANCE.

Jeu de cartes aux figures des principaux personnages de l'alliance : Félix Faure, Nicolas II et la Tsarine. Lithographie en couleurs. 1896-1897. Musée national de l'Education.

LA III^e REPUBLIQUE — L'AFFAIRE DREYFUS

— Alfred Dreyfus (1859-1935)

Examiné devant le premier Conseil de guerre de Paris le 19 décembre 1894, le cas Dreyfus est réglé le 22 par la condamnation à la déportation à vie dans une enceinte fortifiée du capitaine d'artillerie israélite.

L'affaire Dreyfus naît de la découverte et de l'administration de la preuve de l'innocence de l'accusé. Gracié en septembre 1899, Alfred Dreyfus ne sera réhabilité que le 12 juillet 1906.

Pendant plusieurs années l'affaire divisera le monde politique français : anti-parlementarisme, antisémitisme, défense des valeurs et des autorités traditionnelles seront brandis par les ligues nationalistes, l'Armée et l'Eglise.

En face, intellectuels, républicains, radicaux et socialistes bataillent au nom de la défense des droits de l'homme et du régime parlementaire. La lutte politique intense menée au tournant du siècle dépasse la personne de Dreyfus : des redressements s'effectuent qui précipitent la réalisation du programme radical, des organisations multiples s'éveillent qui, dès lors, soutiendront et surveilleront le régime républicain consolidé.

31. JEU DES TRENTE-SIX TETES.

Jeu de l'oie édité par le journal *L'Anti-juif* du 12 février 1899. Dans les cases, caricatures anti-dreyfusardes. Juif avec casque allemand, etc. Musée national de l'Education.

32. JEU DE L'AFFAIRE DREYFUS ET DE LA VERITE.

Jeu de l'oie offert en prime à ses lecteurs par *L'Aurore*. La case 63 est « la vérité toute nue » : le joueur qui l'atteint a gagné. Les cases 24 et 21 caricaturent le Président à la Cour et le Procureur général. Dans le coin gauche, en bas, l'Etat-major joue la Loi aux dés.

Impression en couleurs. 1898. Musée du Jouet.

LA III^e REPUBLIQUE LA SEPARATION DE L'EGLISE ET DE L'ETAT

En 1905 sont votées les lois de séparation de l'Eglise et de l'Etat.

33. JEU DE LA CASSEROLE.

Jeu antimaçonnique. Les cases adoptent la forme d'une fiche, par référence à l'affaire des Fiches. Le Secrétaire-adjoint du Grand Orient ayant livré les fiches maçonnique dont il avait la garde, les noms des membres de cette Loge avaient été divulgués au Parlement et dans la presse.

La case 1 montre Camille Pelletan, ministre de la Marine, en costume marin. La case 9 : Théophile Delcassé, ministre des Affaires étrangères. La case 15 : M. Vadécarré, secrétaire général du Grand Orient de France. La case 18 : Noël-Auguste Delpech, sénateur de l'Ariège et président du Grand Orient de France. La case 23 : « Frère » Réveillaud. La case 32 : Louis Lafferre (Laffair), avec un jeu de mots sur l'Affaire, président du Grand Orient après M. Delpech. Enfin, la case 33 montre le « petit père Combes » dans une casserole. Pourquoi une casserole ? Tous ces personnages étaient francs-maçons.

Lithographie en couleurs. Paris, 1905. Musée national de l'Education.

34. SIX CARTES provenant d'un jeu du début du XX^e siècle.

Ces cartes montrent les personnages politiques opposés, au début du siècle, en vis-à-vis : Pie X contre Combes. Le Président Loubet contre le Sultan du Maroc. Victor-Emmanuel contre Ménélik II, empereur d'Ethiopie, en révolte contre la colonisation italienne. Paul Déroulède contre Jaurès. Dreyfus contre Drumont, directeur de *La Libre Parole*, journal anti-dreyfusard. Edouard VII contre Guillaume II.

Lithographie en couleurs. Vers 1905. Collection Mme J. Letellier.

35. JEU DU LAPIN DE LA GRANDE THERESE.

Le scandale évoqué dans ce jeu de l'oie ébranla politiquement le gouvernement en 1903. Thérèse Humbert, épouse d'un député de Paris, avait emprunté, en 1902, en se faisant passer pour l'héritière d'un millionnaire américain, des sommes considérables grâce auxquelles elle vivait sur un grand pied avec son mari.

Lithographie en couleurs. 1903. Musée national de l'Education.

LA PREMIERE GUERRE MONDIALE LA PREPARATION DE LA GUERRE

Dès la fin de la guerre de 1870, l'esprit de revanche s'est développé en France, porteur des germes de la première guerre mondiale. Très vite, les fabricants de jeux et jouets comprirent l'importance de ce nouveau marché. Des pantins ridiculisant le Pussien, des forts de carton, des jeux de société où l'on délivrait l'Alsace et la Lorraine, des découpages, des figurines et panoplies militaires, des canons, sabres, fusils, chromos publicitaires, des livres d'enfants nationalistes, et « anti-boches » se vendirent par millions d'exemplaires, marquant profondément les imaginations enfantines. Qui ne se souvient de l'émotion ressentie à la lecture du *Tour de France par deux enfants* et des rires provoqués par les dessins vengeurs d'Oncle Hansi ? Léo Clarétie écrit : « Tous ceux qui avaient six ou sept ans lors de la guerre franco-prussienne se rappellent quelle furie guerrière anima l'enfance pendant les années qui suivirent. Tous les petits Français avaient leur petite batterie de canons en cuivre qui partaient avec de la vraie poudre et des bourres de papier ; le débit considérable des pistolets, fusils, sabres, fit hausser le cours des métaux. Chacun avait chez soi son petit musée d'armes. [...] Ce fut une orgie de militarisme et d'ardeur belliqueuse. [...] Le contrecoup de la guerre de 1870 s'est fait sentir dans l'industrie du jouet par une énorme fabrication de fusils, canons, sabres, képis, panoplies militaires. » (Léo Clarétie, *Les Jouets*. Ancienne Maison Quantin Ed. Paris, s.d.)

La célèbre maison d'imagerie populaire Pellerin, à Epinal, après avoir exploité avec le succès que l'on connaît la légende napoléonienne, utilisa à fond cette veine patriotique. La maison, écrit J. Adhémar dans *l'Imagerie Populaire Française* (Electa. Weber. Venise. 1977) « retire les soldats du I^{er} Empire ». « Ces images, dans l'atmosphère de la revanche, ont eu une action énorme aussitôt, surtout dans les départements du Nord. Barrès en parle : "Avec quelle violence et quelle sûreté ces puissantes images vigoureusement coloriées m'ébranlaient, allaient promouvoir ma plus profonde sensibilité. Elles y ont laissé des traces. Aujourd'hui encore, elles demeurent vivantes pour moi, ces feuilles de gloire, couvertes d'uniformes chamarrés et dorés." »

Après la déclaration de guerre, Pellerin crée une série dite « de guerre » : planches à découper « anti-boches », caricatures de Prussiens, pantins, etc. La violence de ces images destinées aux enfants, le caractère direct de leur message, nous étonne aujourd'hui. Pendant la guerre, les petites filles reçoivent en cadeau des poupées costumées en Alsaciennes, en infirmières. Les soldats revenus invalides du front sont occupés dans des ateliers de fabrication de jouets : œuvres de secours dont les produits étaient souvent vendus dans les ventes de charité. De grands artistes, comme Job, dessinent des jouets pour ces ateliers.

Les jouets, livres d'enfants et jeux de société présentés ici reflètent fidèlement cette extraordinaire atmosphère patriotique, revancharde et militaire que connût la France entre 1871 et 1918.

36. LE PRESIDENT FALLIERES tenant un ours enchaîné. Jouet en feutre bourré.

Fabrication allemande. 1907-1908.

Armand Fallières (1841-1931) fut président de la République de 1906 à 1913. Il peut s'agir d'un jouet se référant à la diplomatie de la France qui, devant le péril allemand, se rapprochait à la fois de l'Angleterre et de la Russie (l'ours ?). Musée des Arts Décoratifs.

37. AFFICHE : *BRAVOURE ALLEMANDE*.

Un enfant assassiné par un soldat prussien qu'il avait mis en joue avec son fusil de bois.

Lithographie rouge et noire. 1914. Collection M. A. Gesgon.

38. *POUPEE* habillée en Alsacienne.

La tradition familiale voulait que cette poupée fût en costume de veuve. En effet, la coiffe ne porte pas la cocarde tricolore, indiquant ainsi que la poupée porte le deuil de la France.

Tête collerette, bras et jambes en biscuit. Corps en tissu. Yeux de verre. Bouche fermée. Cheveux naturels.

Poupée marquée en creux dans le cou E.B. Barrois. France, 1871-1875. Musée du Jouet.

39. *RECONSTITUER LE DRAPEAU NATIONAL*.

Casse-tête de carton. Jeu d'adresse extrait d'une boîte de Jeux Nouveaux Réunis. Lithographie en couleurs. Jeux et Jouets Français. 1900. Musée du Jouet.

40. *PLANCHES* à découper de l'Imagerie Pellerin à Epinal, de la série dite « de guerre ». Lithographies en couleurs.

— *La maison du passeur.*

— *L'héroïque peuple serbe défendant pied à pied le sol national.*

— *Le zouave et le Prussien* : jouet à animer avec du sable.

— *Un foudre de bière* : Guillaume II.

- *Les marionnettes du pantin* : Guillaume II et ses alliés, dont le Pacha turc.
- *L'ogre prussien.*
- *Une tranchée anglo-belge.*
- *Une ambulance sur le front.*
- *En avant ! En avant !* Avec citation de Paul Déroulède.
- *L'armée boche.*
- *Notre glorieux 75.* Image non éditée par Pellerin, mais par G. Gérardin, Paris.
- *La garde-robe du Kaiser* : parjure, vandale, hussard de la mort. Jouet à animer après découpage.
- *Nos poilus dans la forêt d'Argonne.*
- Pantin-caricature anti-allemand à découper. Lithographie en couleurs de Wissembourg. 1890.

Musée national de l'Éducation.

- *Le poilu type.*
- *Le Carrousel des petits alliés.*
- *Le Coq gaulois. Mes petits poussins deviendront grands.*

Trois planches rééditées par Pellerin d'après des pierres anciennes.

- *Motocycliste fonçant sur l'ennemi* : porte encore l'uniforme rouge et bleu.
- *Infanterie française au combat.*

Deux planches originales de Pellerin.

Musée du Jouet.

41. LA DELIVRANCE.

Jeu de l'oie géographique et politique. « Le but du jeu, dit la règle, est d'atteindre le premier le 101, qui est l'Alsace-Lorraine, que l'on doit délivrer. »

Lithographie en couleurs. 1914. Musée du Jouet.

42. JEU DU SOLDAT FRANÇAIS.

Jeu de hasard évoquant le soldat français à toutes les époques, depuis les Gaulois jusqu'aux soldats de l'An II. Au centre, un Poilu en tenu bleu horizon.

Dessin de Guy Arnoux. Devambez Ed. Paris. 1916. Musée du Jouet.

43. LE PIQUET DES TRANCHEES.

Jeu de cartes du Poilu. 1914-1918. Collection de Mme J. Letellier.

44. SIX PUZZLES chromolithographiques « anti-boches ».

Dessin de Deblond. 1914-1918. Musée national de l'Éducation.

45. JUSQU'AU BOUT !

Jeu de l'oie de propagande anti-allemande. Dans le coin gauche, en bas, est citée une lettre du Duc de Wellington en 1807 : « Je puis vous assurer que du général allemand jusqu'au plus petit gamin jouant le tambour dans leur région, la terre n'a jamais gémi sous une telle bande d'assassins, d'infâmes scélérats. Ils assassinèrent, volèrent, maltraitèrent les paysans partout où ils allèrent. »

Impression en couleurs. Bouquet Ed. Paris. 1914-1916. Musée du Jouet.

46. ON NE PASSE PAS ! WIR HALTEN FEST !

Jeu de stratégie de la neutralité de la Suisse.

Lithographie en couleurs. Editions Spes. Lausanne. 1916-1918. Collection de Mme M.C. Bocquet.

47. *JEU DU PAS DE L'OIE RENOUVELE DES BOCHES.*
Bois gravé par Guy Arnoux (cf. n° 42) couleurs. Librairie Lutetia. Paris. 1916.
Musée national de l'Education.
48. *JEU DE LA GUERRE 1914.*
15-16-17 : ajouté au crayon près du titre imprimé. Jeu de parcours et de hasard.
« Pour que les Alliés gagnent, il faut qu'ils agissent de concert pour rejeter
l'Allemand dans la mer. Pour que ce dernier gagne, il faut qu'il arrive à Londres,
Ostende, Paris et Moscou. » Règle peu favorable au joueur qui représente
l'ennemi et qui doit faire preuve d'un grand sens ludique.
Impression en couleurs. Collection de M. et Mme Le Brun.
49. *NOUVEAU JEU DE LA GUERRE. HET NIEUWE OORLOGSSPEL. THE NEW
WAR GAME.*
Jeu de propagande hollandais contre l'Allemagne, répandu en Belgique pendant
la Grande Guerre.
Lithographie en couleurs. La Haye. 1918. Musée national de l'Education.
50. *JEU DE LA VICTOIRE.*
Jeu de l'oie. Case n° 8 : l'assassinat du maire de Senlis. N° 13 : les emprunts :
les Français versent leur or pour la victoire. N° 24 : l'assassinat d'Edith Cavell.
Lithographie en couleurs. 1918-1919. Musée du Jouet.
51. *JEU DE LA VICTOIRE.*
Jeu de l'oie. De la mobilisation générale jusqu'à l'entrée des Alliés à Berlin.
Lithographie en couleurs. 1918. Musée national de l'Education.
52. DECOR pour théâtre d'ombres : *Les Fêtes de la victoire à Paris.* Avec, en
ombres, les généraux du défilé de la victoire sur les Champs-Élysées : Joffre
à cheval, Foch, etc.
Chromolithographie. Saussine Ed. Paris. 1918-1919. Musée du Jouet.
53. *JEU DU MERLE BLANC.*
Jeu de l'oie en noir. Dans les cases, portraits d'hommes politiques mais
aussi de théâtre, ou d'écrivains : Barrès, Léon Daudet, Charles Maurras, Joffre,
Foch, Clemenceau, le Président Wilson, Poincaré, Henri Bordeaux, Sacha Guitry
ou Gabriele D'Annunzio.
1920-1925. Collection M. P. Dietch.
- Dès la signature avec la Prusse du Traité de Francfort (mai 1871), les poupées
costumées en Alsaciennes et Alsaciens et vendues par milliers d'exemplaires
transmirent aux petites filles françaises l'esprit de la revanche. Pendant la
guerre, les marchands vendaient des poupées en uniformes de « Poilus », de
soldats belges et britanniques.
54. *POUPARDS* en carton estampé costumés en soldats français. Tenues garance
et bleu horizon (couleur adoptée par l'armée française dès la fin de 1915).
1914-1916. Musée Roybet-Fould.
55. COLLECTION de mignonnettes et poupées en biscuit ou celluloïd habillées en
Alsaciennes et Alsaciens. Quelques-unes de ces poupées sortent des fabriques
allemandes. Un couple a été créé par Hansi.
Musée Roybet-Fould, Musée du Jouet, collection Mme J. Robert.
56. *PETIT « POULBOT »* dessiné par Francisque Poulbot, créateur du « petit
Poulbot », personnage de « titi parisien », plus exactement gamin de Mont-
martre, à l'esprit gouailleur, patriotique, anti-boche et nationaliste.
Biscuit et composition. S.F.B.J. 1913-1914. Musée national de l'Education.

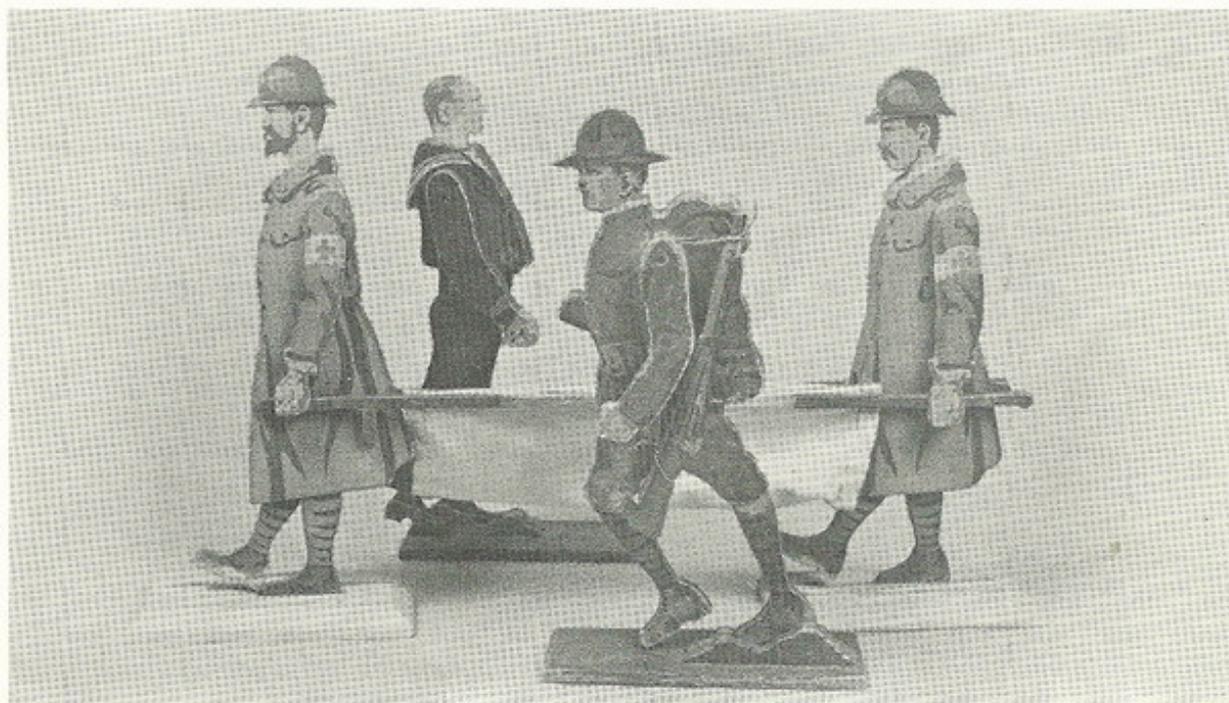
57. ENSEMBLE de onze mignonnettes en biscuit et composition en costumes de personnages de la première guerre et alliés de la France. Soldat britannique, poilu, Alsacienne, etc.
1914-1918. Collection particulière.

58. SOLDATS britanniques, français et américains avec fort en bois peint dessinés par Job pour la manufacture « Le Jouet Artistique Français » née du sursaut de l'industrie du jouet française face à la concurrence allemande pendant la première guerre mondiale. Léo Clarétie, dans l'article « Les Jouets des Pays de France » paru dans les *Arts Français* en 1918 cite d'autres manufactures de jouets de cette époque qui faisaient travailler les blessés et veuves de guerre : La Poupée de France, L'Etoile, L'Espérance, etc.

Musée du Jouet.

Avec tank de bois peint provenant de l'Atelier des Mutilés et Réformés de la Guerre. Jouet primé au Concours Lépine de 1919.

Musée des Arts Décoratifs.



Soldats de bois découpé, dessinés par Job. (Cliché J.-M. Duchamps)

LE FRONT POPULAIRE — 1934-1936 L'ENTRE-DEUX GUERRES

59. *JEU DE MARIANNE.*

On reconnaît Stavisky, qui provoqua, en partie, les manifestations sanglantes du 6 février 1934. Un bonnet phrygien remplace les oies. Jeu de propagande républicaine.

Lithographie en couleurs. 1934. Musée national de l'Education.

60. LE NEGUS. Figurine en alliage d'aluminium représentant l'Empereur d'Ethiopie Haïlé Sélassié, réfugié à Genève en 1936 après l'invasion de son pays par Mussolini. A cette époque, le Négus était très populaire dans les démocraties occidentales.

Collection M. et Mme J. Le Brun.

LA DEUXIEME GUERRE MONDIALE ET LA PREPARATION DE LA GUERRE

61. *JEU DE DECRETS-L'OIE.*

Jeu publié en 1938 dans *Le Canard Enchaîné*. S'agit-il d'un jeu publié avant ou après les Accords de Munich ? (septembre). Dans l'angle supérieur, sont représentés des avions de combat sur fond de ciel nuageux.

Dessin de H. Guillac. Noir et blanc. Musée national de l'Education.

62. *JEU DE DOMINO DES ALLIES.*

Carton lithographié en couleurs.

Dessin de A. Merle. Lyon. 1939-1945. Musée national de l'Education.

Les jeux et jouets de la deuxième guerre sont, bien sûr, marqués par la pénurie de matières premières. Le plâtre remplace le plomb, pour les figurines militaires, le carton bouilli, la porcelaine et le celluloïd, pour les poupées... Mais les jeux sont aussi révélateurs de l'idéologie dominante du moment. Ainsi, le gouvernement pétainiste, conscient du grand rôle publicitaire que pouvait jouer l'école, les livres d'enfants, les images, les jeux et les jouets, eut-il ses productions spécifiques.

63. *DECOUPAGE*, monté et en planche : *La Garde du Maréchal.*

Lithographie en couleurs. Pas de marque de Fabrique. Vers 1941. Musée du Jouet et collection M. et Mme J. Le Brun.

64. *IL ETAIT UNE FOIS UN MARECHAL DE FRANCE.*

Puzzle de propagande vendu au profit du Secours National, œuvre charitable créée par le gouvernement de Vichy pendant l'hiver 1941.

Lithographie en couleurs. Witho Ed. 1941-1942. Musée national de l'Education.

65. *LES ATOUTS DE LA VIE.*

Jeu de cartes pétainistes. Avec citations du Maréchal. Les atouts sont : l'honneur, le courage, la discipline...

Impression en couleurs. Witho Ed. 1941-1942. Musée national de l'Education.

66. *COURSE DE L'EMPIRE FRANÇAIS.*

Jeu de l'oie. Les différentes étapes de la création de l'Empire colonial français. Avec francisques.

Lithographie en couleurs. 1941. Musée national de l'Education.

67. *JEU DE LA FRANCISQUE.*

Jeu de l'oie pétainiste.

Tirage offset en couleurs. La Général Publicité Ed. Paris. 1942. Musée national de l'Education.

Des images enfantines, un peu plus tardives, montrent aussi l'autre côté de l'histoire.

68. *LE RETOUR DE CAPTIVITE EST UN CAS DE REMBOURSEMENT DES BONS D'EPARGNE.*

Planche lithographiée en couleurs. 1940-1945. Musée national de l'Education.

69. *JEU DE L'EVADE.*

Jeu de l'oie montrant le trajet suivi, sur une carte de l'Europe, par un évadé français d'un camp de prisonniers. Le but à atteindre est Paris.

Lithographie en couleurs. 1944. Collection M. P. Dietch.

70. *LA QUEUE.*

Jeu inédit, fabriqué à la maison, illustrant les longues files d'attente aux portes des boutiques d'alimentation pendant la guerre. Un jeu, aussi, qui évoque le sentiment d'injustice éprouvé par le consommateur ordinaire devant le client « prioritaire ».

Fabrication artisanale. 1942. Collection particulière.

Des jouets de bazar ridiculisent l'occupant :

71. *POCHETTES-SURPRISE* de carton. L'une sert de passe-boule, avec l'inscription suivante : « Hitler, loin des foules, Hitler devient passe-boule. Lancé d'un geste sec, son V-1 doit lui clouer le bec. » Et, au verso : « Hitler, finis les discours. On tente la chance à son tour. » L'autre pochette est, en réalité, un découpage caricaturant Hitler.

Jouets de carton, français. 1944-1945. Musée du Jouet.

72. *CIBLE DE TIR* miniature en tôle peinte. Au verso de la silhouette d'Hitler est dessiné le drapeau français.

Jouet de bazar. 1944-1946. Collection Mme M.-C. Bocquet.

73. *PETIT JEU DE MASSACRE*, avec les silhouettes d'Hitler, Mussolini et de l'Empereur du Japon.

1939-1944. Collection M. R.C. Plancke.

74. *INVASION DE L'ANGLETERRE PAR L'ALLEMAGNE.*

Jeu de parcours qui donne la version allemande de la guerre. L'Angleterre est le but à atteindre, au moyen d'avions et de sous-marins marqués de la croix gammée.

Lithographie en couleurs. 1941. Collection M. P. Dietch.

Les hostilités finies, les éditeurs de jeux, la presse, les fabricants de jouets continuèrent un moment à utiliser la veine militaire et anti-allemande.

75. *JEU DU SHERIFF.*

Jeu des familles vendu à la fin de la guerre avec la bande-annonce suivante : « Interdit en août 1943 par la police Hitler-Pétain. » On se demande pour quelle raison... Probablement parce que ce jeu montre la vie en Amérique : un banquier, un chercheur d'or, un cow-boy...

Impression en couleurs. 1943-1945. Musée du Jouet.

76. *JEU DE LA LIBERATION.*

Jeu de l'oie imprimé en noir et blanc, fustigeant les nazis et les collaborateurs. Publié par *Libé-Soir* en 1945. Musée national de l'Education.

77. DEUX EXEMPLAIRES de jouets français, encore fabrications de guerre, les restrictions continuant, vendus dans les Grands Magasins après le débarquement de Normandie :

— MODELE REDUIT d'un fort de la ligne Maginot. Bois peint, avec soldat français en alliage d'aluminium moulé. Jouet ORTA vendu au Bazar de l'Hôtel de Ville en 1944.

« Ce sont mes parents qui tombèrent amoureux de ce jouet et qui me l'achetèrent, à l'occasion du Noël 1944. En le voyant sur l'un des rayons du B.H.V., mon père se rappelait les sinistres journées de 1939 qui l'avaient vu rejoindre forts et casernes, meurtrières et barbelés.

» Ce jouet évoquait, dans ma petite tête de gosse, les deux guerres de cette première moitié de siècle. J'y faisais courir, tout à la fois, uhlands et poilus, fantassins de la Wehrmacht et soldats de Gamelin.

» L'intérieur du fort était divisé en trois casemates, sur le dessus de l'ouvrage étaient des remparts courbés au dessin proche de ceux — en béton — sans doute vus par l'artisan auteur de ce jouet. Une tranchée, un imposant remblai, une ligne de barbelés terminaient l'ensemble défensif.

» C'est la ligne de barbelés qui m'impressionnait le plus, elle symbolisait à mes yeux tous les combats. De la Grande Guerre à celle de 1940. Elle faisait naître en moi l'idée de souffrance, elle protégeait, certes, mais la peine, la douleur y semblaient inscrites. La disposition des pieux, le rouillé du fil de fer, l'aspect détendu de certains de ces fils, lançaient à ma pensée d'enfant tous les cris sauvages des luttes acharnées, et j'imaginai ceux, d'un camp ou d'un autre, qui tiraillaient, à plat ventre, au pied de cette haie de guerre.

» Pauvres gosses de ce Noël 1981 qui n'ont que des silos atomiques souterrains à se faire offrir dans leurs petits souliers... Ah, au moins les guerres de jadis avaient un avantage, du château fort médiéval au fortin de la ligne Maginot, elles donnaient aux artisans du jouet le moyen idéal pour raconter l'histoire ! »
Collection et commentaire de M. A. Gesgon.

— REPRODUCTION, en bois peint, d'une maison en ruines, position provisoire de trois soldats américains en route vers Paris après le débarquement.

Jouet Boix Lux déposé. Samaritaine. 1945-1946.

« Les rayons jouets des grands magasins parisiens présentaient, à l'occasion des Noëls de la Libération, 1944-45-46, un certain nombre d'objets de guerre, réalisés en bois peint et donnant un témoignage vivant des vibrantes semaines de l'été 1944.

» Les artisans qui réalisèrent cette maisonnette avaient été, à n'en point douter, les témoins directs des violents combats qui se déroulèrent entre la côte normande et Paris, et avaient sûrement vu semblable maison marquant, le long de la route vers la capitale, le combat d'arrière-garde de l'armée allemande et l'avance victorieuse de l'armée Patton.

» Le jouet était vendu avec les soldats américains. Ces derniers venant de s'emparer de la maison en faisaient déjà un point d'appui afin de partir vers une nouvelle progression.

» Je me souviendrai toujours de ce Noël qui m'offrait ce jouet et de l'émotion que je ressentais en voyant cette maison. Nourri des récits contés par les membres de ma famille et les yeux encore pleins des images photographiques prises par mon père à l'occasion de la Libération, je voyais en cette maison des combats le vivant résumé d'un passé tout proche et qui avait ébranlé le monde.

» Aujourd'hui, aucun producteur industriel du jouet ne parviendrait à autant de réalisme, à autant de vérité. Ma parole, j'en viens parfois à me demander, à présent, si ce n'était pas sa propre maison que le petit artisan de 1944, victime peut-être de la terrible guerre, avait ainsi reproduite !

» Quand, à l'occasion du dernier Noël, celui de 1981, je voyais, sur les étagères des grands magasins, fleurir les maisons de plusieurs étages, joliment ravalées, avec terrasse décorée, quand, s'ouvrant sur l'intérieur, j'apercevais salles de séjour garnies de tables basses, canapés et chaîne HI-FI, cuisine aménagée, salles de bain luxueuses, je me souviens d'une modeste maison à deux pièces, à l'étroit couloir central, que le vent de l'histoire avait perforé, mais qui avait su, curieusement, nous donner toutes les joies du monde. »

Collection et commentaire de M. A. Gesgon.

L'APRES-GUERRE
LA GUERRE D'ALGERIE
LE GENERAL DE GAULLE
LA V^e REPUBLIQUE

78. *L'ESCADRON BLANC.*

Jouet inspiré par le film du même nom, à la gloire des guerres coloniales et des légionnaires... Avec les premières figurines en matière plastique, qui allaient vite remplacer celles en alliages d'aluminium. Bois peint.

1949. Collection M. A. Gesgon.

79. *JEU DE L'OUI.*

Jeu de l'oie non destiné à des enfants, publié dans *Le Canard Enchaîné* à propos du Référendum de 1958 qui amena de Gaulle au pouvoir.

Musée national de l'Education.

80. *JEU DE L'O.A.S.*

Jeu publié dans *Le Canard Enchaîné* le 27 septembre 1961.

Musée national de l'Education.

81. *JEU DE CARTES du Général de Gaulle.*

Caricatures, par Siné. 1969. Dorcht Ed. Paris. Collection Mme J. Letellier.

82. *MAI 68. LA NUIT DES BARRICADES.*

Jeu de stratégie inspiré par la nuit des Barricades du 10 au 11 mai 1968. L'un des moments forts du printemps 1968. La carte du jeu est un plan du quartier Latin dont le centre est la Sorbonne. Ce jeu, politique, distingue les « étudiants qui étudient encore » de ceux « qui attendent l'orateur », et de ceux qui « manifestent déjà ». Il différencie les vrais étudiants des « enragés » porteurs du drapeau noir. Pour un étudiant, le but est « d'atteindre douze heures de grève en s'appuyant sur un ample mouvement de contestation ». Pour les forces de l'ordre, consigne est donnée de « disperser tout rassemblement ». On peut jouer à ce jeu à deux ou plusieurs joueurs. Distinguer, en outre, la phase de mouvement de la phase de combat. Se joue avec un dé ; le hasard intervient donc.

Jeu édité par l'association La Folie Douce. Conçu et réalisé par Statepop en 1980. Collection M. J.-L. Brière.

83. *ALBUM de huit planches lithographiées en couleurs édité en 1980 par la maison Pellerin à Epinal en commémoration du dixième anniversaire de la mort du Général de Gaulle. Ces planches sont fabriquées à la manière ancienne. Destinées, comme par le passé, à l'édification des jeunes enfants, elles exaltent le personnage du Général, héros de légende au même titre que l'Empereur ou les généraux de la première guerre mondiale.*

Musée du Jouet.

LES ELECTIONS PRESIDENTIELLES DU PRINTEMPS 1981 ET LEURS SUITES

84. *JEU GISCARTES.*

Dessiné par E. Munerol pour les Editions des Arts et Lettres. 1976. Ce jeu fut interdit dès sa parution. Collection Mme J. Letellier.

Jeu présenté avec la couverture du journal *L'Expansion*, parue en avril 1978, montrant Raymond Barre, Premier ministre, en Roi de Carreau (symbole d'argent).

85. *JEU DE L'ELYSEE RENOUVELE DES GRECS.*

Jeu de l'oie édité par la maison Pellerin, à Epinal, inspiré par la campagne présidentielle de 1981. Case n° 7 : promesses : *tout*. Case n° 23 : programme : oui. Certaines cases sont plus précises. Case n° 3 : rupture de la Gauche. Case n° 13 : débat public : deux gants de boxe.

Jeu édité avec les procédés traditionnels de Pellerin. Musée du Jouet.

86. *JEU DES FAMILLES POLITIQUES EN FRANCE.*

Jeu des sept familles, en réalité, les principaux partis politiques présentant un candidat aux dernières présidentielles : Parti Communiste, Parti Socialiste, Rassemblement pour la République, Union pour la Démocratie Française, Lutte Ouvrière, Mouvement Ecologiste, Parti Socialiste Unifié...

Jeu créé par Amadou et Dadzu en 1981. Collection Mme J. Letellier.

87. *JEU DE LA V.*

Jeu consacré aux quatre principales tendances de la vie politique française au début de 1977, et à leurs « ténors » : Poniatowsky, Marchais, Chirac, Mitterrand.

Dessin par Pino Zac. Graphisme de Françoise Perrot.

Impression en couleurs. Edition des Arts et Lettres. Nancy. Collection Mme J. Letellier.

88. *LES PRESIDENTS DE LA REPUBLIQUE FRANÇAISE.*

Deux jeux édités par Grimaud pour les élections présidentielles, qui montrent tous les présidents de la République française depuis le 31 août 1871. Le premier jeu, arrêté au 26 avril 1981, montre, sur la carte joker, Valéry Giscard d'Estaing en vis-à-vis avec le drapeau tricolore ; l'autre, arrêté au 10 mai 1981, place, sur la carte joker, Valéry Giscard d'Estaing en vis-à-vis avec François Mitterrand.

Don des Editions Grimaud. Musée du Jouet.

L'un des mouvements non-partisans les mieux organisés contre le gouvernement de Valéry Giscard d'Estaing fut celui des paysans du Larzac. Les éleveurs de ce plateau de l'Aveyron se sont opposés pendant dix ans à l'expropriation de leurs terres au bénéfice du camp militaire voisin. Pour signifier leur refus de quitter les lieux, les paysans utilisèrent toutes les formes d'opposition : manifestations de rues, marche sur Paris, construction de bergeries sur les terres expropriables, etc. Ces actions non-violentes sont évoquées sur ce

89. *JEU DU LARZAC.*

Jeu de l'oie édité en 1980 au profit des paysans du Larzac par les Imprimeurs Libres. Paris. Tirage offset. Musée du Jouet.

Aujourd'hui, le noble jeu de l'oie est encore utilisé par des organisations syndicales à des fins de propagande. Ainsi :

90. CE JEU DE L'OIE consacré par la C.F.D.T. du Val-d'Oise aux problèmes que connaissent les travailleurs immigrés face à l'administration française (collection M. P. Dietch), et cet autre publié dans *La Vie Ouvrière* du 16 décembre, dont le titre : « Créer un syndicat, c'est facile, et ça peut rapporter gros », est un rappel du slogan publicitaire du fameux Loto auquel jouent tous les Français... Autre jeu fort ancien ayant connu des fortunes diverses qu'il serait intéressant de retracer au cours d'une prochaine exposition.

Des raisons de limitation d'espace nous ont contraint à exposer surtout les jeux et jouets politiques produits en France depuis la Révolution française. Mais les hasards de la collecte entreprise pour cette manifestation nous ont permis de trouver certains spécimens liés à l'histoire politique de pays étrangers : l'Angleterre, la Hollande, les Etats-Unis, la Russie ou le Japon, qu'il serait dommage de ne pas montrer au public aujourd'hui.

91. JEU DE CARTES édité en souvenir de la grande révolte religieuse et paysanne dirigée par Thomas Munzer au XVI^e siècle en Allemagne méridionale et écrasée par les princes allemands à la bataille de Frankenhauser en 1525. Le dos des cartes montre le monument érigé en souvenir de cette bataille.

Dessin de Heise. Ed. allemande. 1978. Collection Mme J. Letellier.

92. *THE MEAL TUB PLAYING CARDS.*

Fac-similé d'un jeu du XVII^e siècle évoquant l'un des nombreux complots des catholiques anglais contre la monarchie protestante.

Ed. Wayland. U.S.A. 1972. Collection Mme J. Letellier.

Les problèmes de la colonisation de l'Afrique et du Sus-Est asiatique par les puissances occidentales sont souvent évoqués dans ces jeux de société.

LA GUERRE DU TRANSVAAL

En octobre 1899, les Boers (colons d'origine hollandaise installés au Cap, puis au Transvaal et en Orange) entrèrent en guerre contre l'Angleterre pour se défendre contre les menées colonialistes de ce pays. Le conflit qui s'ensuivit dura plus de deux ans (jusqu'en mai 1902), fut particulièrement sanglant et impopulaire en Europe.

93. *JEU DU TRANSVAAL.*

Le but à atteindre est le camp Boer que l'on doit prendre.

Lithographie en couleurs. 1900. Musée national de l'Education.

94. *JEU DE LA GUERRE DES BOERS.*

Jeu de l'oie. Lithographie en couleurs. 1900. Collection M. P. Dietch.

95. *LA QUESTION DU TRANSVAAL.*

Casse-tête extrait d'un coffret de Jeux Nouveaux Réunis.

Impression noir et blanc sur carton. 1900. Musée du Jouet.

En extrême-Orient aussi, l'Indonésie cherchait déjà à s'émanciper de la colonisation hollandaise, comme en témoigne cette

96. *MARIONNETTE* du théâtre indonésien représentant un soldat néerlandais. Bois et batik. Début du XX^e siècle. Collection M. M. Violette.

En Chine, la révolte des Boxers nationalistes contre l'occupation occidentale (1898-1900) suscita une grande émotion dans les pays européens concernés, et la création de quelques jeux.

97. *LA GUERRE EN CHINE.*

Jeu de parcours édité par Louis Saussine en 1900, intéressant par sa règle : « Depuis que les fanatiques chinois ont commis des crimes inouïs en traitant les Européens avec une cruauté révoltante, le monde civilisé tout entier a été tellement indigné de cette violation des droits des gens que les puissances se sont coalisées afin de se venger des barbares à longue natte ». Vision partielle des faits...

Chromolithographie. L. Saussine Ed. Paris. Musée du Jouet.

En février 1904, la guerre russo-japonaise commençait par le torpillage d'une partie de la flotte russe dans la rade de Port-Arthur. En 1905, la Russie, vaincue, dut céder la Mandchourie et la Corée au Japon.

98. *JEU DE LA GUERRE RUSSO-JAPONAISE.*

Chromolithographie. 1905. Collection M. P. Dietch.

Enfin, curiosité, en apparence plus religieuse que politique, ce

99. *JEU DE JEMBO.*

Ou jeu du missionnaire, en forme de couleuvre, exalte le rôle du missionnaire protestant en Afrique.

Lithographie en couleurs. Dessin de F. Rebert. Vers 1940. Collection M. P. Dietch.

De nombreux jeux de cartes des dernières trente années évoquent le problème de minorités ethniques ou régionales qui cherchent à conquérir leur autonomie par rapport à un pouvoir central.

100. *VIVA LA SARDANE.*

Jeu de propagande pour l'indépendance de la Sardaigne.

Fac-similé d'un jeu publié en 1935. Collection Mme J. Letellier.

101. *LES GRANDS LIBERATEURS DE LA TCHECOSLOVAQUIE.*

Fac-similé d'un jeu publié en 1920² par Piatnik.

Dessin par Hoffman. Autriche. Collection Mme J. Letellier.

102. *JEU pour le Pouvoir noir aux Etats-Unis.*

Soul Mar. Inc. Californie. 1980-1981. Collection Mme J. Letellier.

103. *JEU DE CARTES* édité par les montres Oméga aux Etats-Unis sur la grandeur des peuples de l'Afrique.

Sheba Playing. U.S.A. 1972. Collection Mme J. Letellier.

104. *DEUX JEUX DE CARTES* à transformations publiés en 1977 par Carta Mundi sur les communautés wallonne et flamande dans ce pays.

Carta Mundi. Belgique. Collection Mme J. Letellier.

