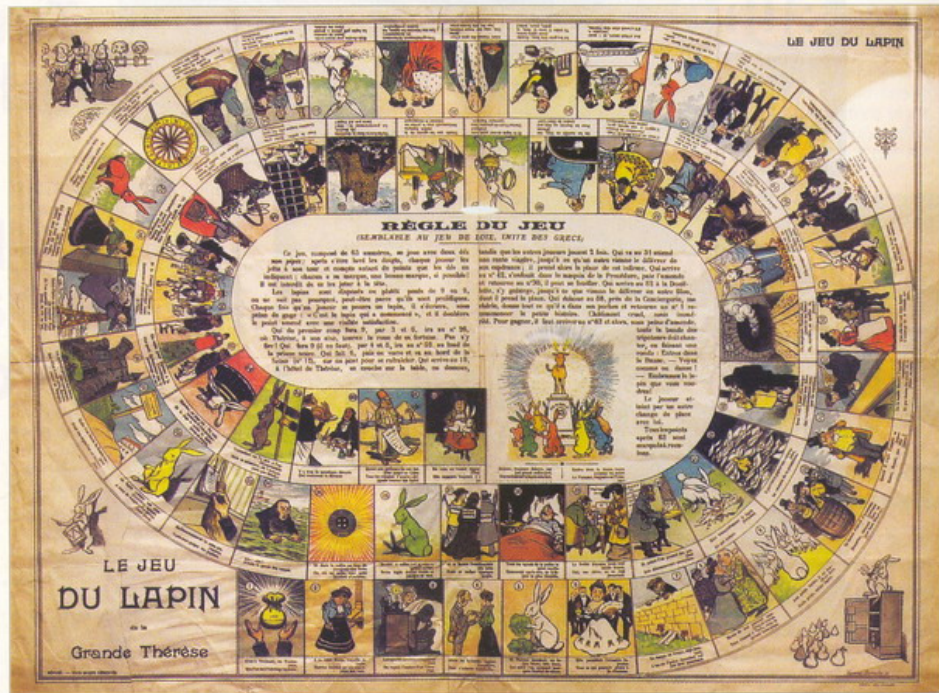


Les jeux de l'oie du 17^e siècle à nos jours

Des cases, des dés, des pions... et un parcours semé d'embûches ont élevé le jeu de l'oie au sommet des jeux populaires. Ses règles simples ont traversé les siècles en s'adaptant aux modes et aux mœurs, avec de multiples variantes.



Le jeu de l'oie, apparu à l'époque de la Renaissance (fin 15e-16e siècle), est en fait un jeu initiatique mettant en scène divers événements susceptibles de se présenter dans la vie.

Il se joue avec deux dés lancés à l'aide d'un cornet ou avec un toton, toupie à facettes qui indique le déplacement sur un parcours dessiné sur une feuille de papier ou un carton. Au gré des cases sur lesquelles il arrive, le joueur se voit favorisé ou désavantagé... Un véritable exercice d'humilité (lire notre encadré "Déjouez les nombreux pièges").

Origines inconnues

Le jeu italien "Il dilettevole gioco di loca" fut longtemps considéré comme le plus ancien. Ce jeu, qui remonte au 17e siècle, est imprimé sur papier, d'après une gravure sur bois illustrée par Carlo Coriolani. La scène centrale représente un festin au cours duquel les convives se partagent une oie, l'animal véhiculant une puissante

symbolique positive. Mais récemment, un jeu du début du 16e siècle a été identifié dans un musée américain.

Au 17e siècle, en Espagne, fleurit "El juego de la oca", version ibérique sans doute rapportée par les soldats ou les têtes couronnées lors de différents voyages ou conquêtes.

Le jeu de l'oie s'adresse dans un premier temps à ceux qui savent lire, car ses règles simples sont écrites à même le support. Elles évolueront au fil du temps lorsque le jeu adoptera des thématiques différentes et se métamorphosera avec les jeux de parcours (voir notre encadré "Multiples parcours").

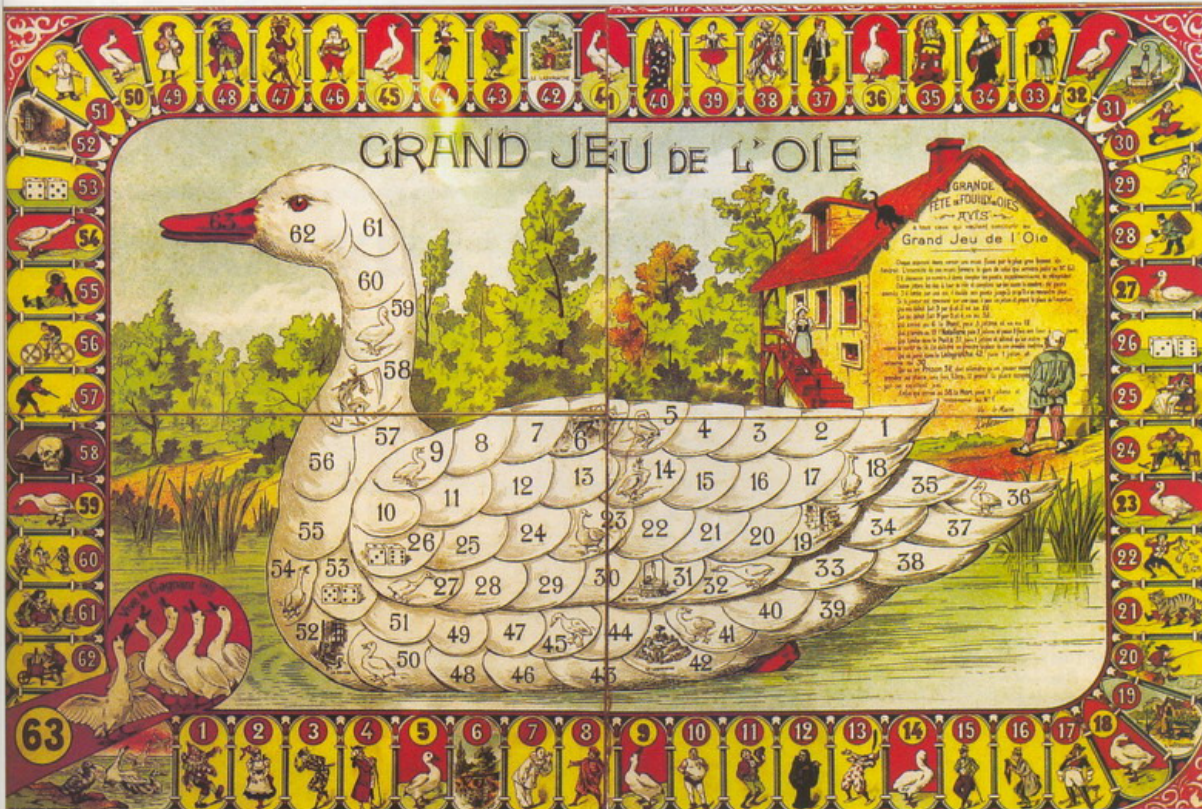
Il faut noter que de nombreux exemplaires arborent la mention "jeu renouvelé des Grecs", bien que ces derniers ne semblent pas être à l'origine de ce divertissement, même si la légende évoque son invention par des soldats lors du siège de Troie durant l'Antiquité.



● Ce "jeu du lapin de la Grande Thérèse", dessiné par Fernand Fau à Paris en 1901, met en scène les personnages de l'affaire Thérèse Humbert, une des plus grandes escroqueries du début du 20e siècle. Particularité : il brocarde les victimes... Pas les coupables !

● Xylographie (impression sur papier obtenue à l'aide d'une planche de bois gravée) "Il dilettevole gioco di loca" créée à Venise au milieu du 17e siècle. Avec repas familial au centre et évocations de la Comedia dell'arte dans les coins. Il fut longtemps le plus ancien jeu de l'oie recensé.

et de parcours



Nombre de versions à destination des enfants affirment une volonté pédagogique.

Une vocation pédagogique

Des jeux de parcours géographiques, traités comme des jeux de l'oie, démarrent d'un département ou d'une ville et conduisent les joueurs à sillonner un pays, la France, l'Angleterre, l'Italie... à travers un parcours balisé

qui permet ainsi d'apprendre la géographie en s'amusant. Le même principe est appliqué à l'histoire avec la généalogie des rois, notamment au travers de la réalisation anglaise "The royal genealogical pastime of the sovereign of England" de 1791.

A destination de l'aristocratie, le jeu dit "du blason", enseigne au jeune noble l'étiquette et la hiérarchie de la noblesse, démarrant

au "Temple de la gloire" et se terminant à la case 63 : "Aux armes du Roi".

Héros de l'enfance mis en scène

Toujours à l'attention des enfants, des héros de contes sont mis en scène : le Petit Poucet, le Chat botté, la Belle au bois dormant... illustrent les cases du parcours, mais aussi les plateaux des

jeux traités en images d'Epinal, en pastels ou chromolithographie. Plus près de nous au 20e siècle, les personnages de bande dessinée, Tintin et Milou, Mickey, Babar, Alfred le pingouin, Zig et Puce et autres célébrités de papier, se prêtent à de multiples facéties au fil des grilles.

Leurs illustrateurs, Benjamin Rabier, Peynet, Walt Disney, Hergé, Pichard, Gus Bofa, Delarue-

● Un dessin d'une oie sert de décor pour ce jeu "Grande fête de Fouilly-Oies" du début du 20e siècle. Deux parcours sont proposés : au centre et dans l'encadrement. Le dessin est signé AL.

Déjouez les nombreux pièges !

Les premiers jeux de l'oie classiques comportent de nombreuses cases blanches et dépourvues d'illustration. Le volatile apparaît alors en cases 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 et 59 qui permettent de rejouer. Quelques cases portent systématiquement l'empreinte d'accidents ou d'événements pénalisant ou favorisant le joueur. Le 6 représentant un pont, parfois reproduit également en 12,

est porteur de bonnes ou mauvaises nouvelles. L'auberge du 19, havre de paix, se voit appliquer la règle : qui l'atteint paye le prix convenu et se repose, tandis que chacun de ses compagnons tire deux fois les dés. En 26, deux dés se côtoient.

Arriver en 31 fait chuter dans un puits et oblige à attendre qu'un malheureux trébuché à son tour pour en sortir. Au numéro 42, le joueur s'éga-

re dans un labyrinthe. L'emprisonnement sanctionne le passage en 52. Funeste écueil, la case 58 mène à la mort et renvoie au départ, alors qu'en 63 est accueilli le vainqueur.

100 cases et plus

Au fil du temps, les cases blanches ont été illustrées par une thématique retenue pour le jeu : robes, coiffures, animaux, chemin de fer,

aviation, vélos, sportifs, personnages de contes... Le cadre s'est quant à lui agrémenté de motifs lithographiés, en taille-douce ou imprimés.

Le jeu qui comptait initialement 63 cases s'est vu décliné en versions de 61, ou plus librement de 40 ou 100 cases, avec des variantes à l'infini, sans aucune raison particulière, si ce n'est la richesse du sujet évoqué dans les cases du jeu.

EN FAMILLE

Nouvellière... mettent leur talent au service de ces jeux pour la jeunesse.

De l'amour à la mode : pour des joueurs adultes

Des versions plus sophistiquées concernent divers aspects de la vie et sont destinées, en premier lieu, à des joueurs adultes.

Ainsi, "le jeu de l'amour et de l'hyménée", édité en 1792, consiste à mener le héros berger à la case 80, le temple de l'amour.

Ce jeu galant, célèbre en case 76 l'union, en 77 la passion, en 78 la fidélité, en 79 la constance, en 80 l'hyménée. "Le nouveau jeu des modes françaises" de 1780, offre



● Toute la galanterie du 18e siècle à travers ce "Jeu de l'amour et de l'hyménée" de 1792, en taille-douce. Des scènes galantes dans le goût de l'époque, faisceau et bonnets phrygiens en médaillon ponctuent le décor.

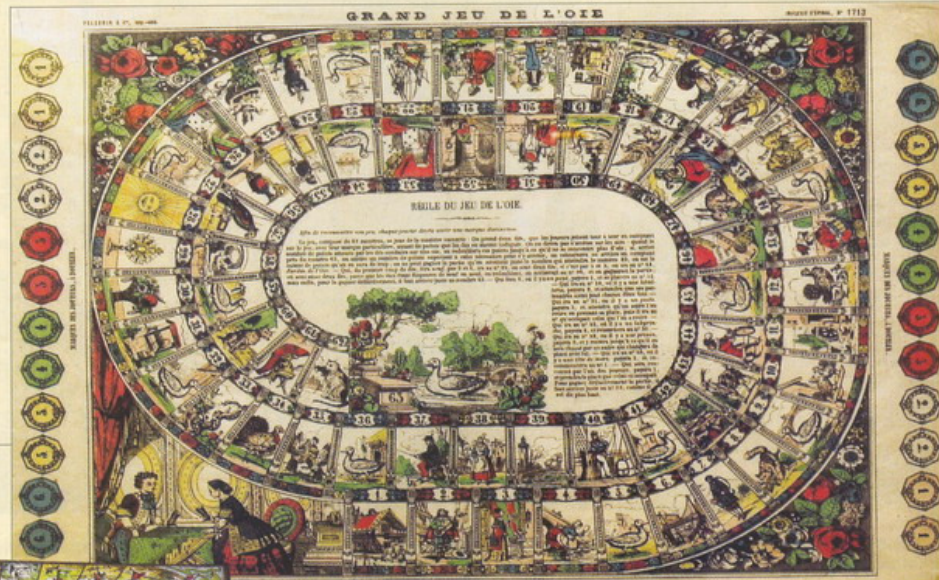
De la simple feuille aux coffrets

Les jeux mentionnent souvent un nom d'éditeur, notamment Jean rue St-Jacques à Paris, Benoist à Rouen, mais aussi Langlumé ou Basset.

Au 19e siècle, Pellerin à Epinal connaît une belle renommée en marge de ses célèbres images, tout comme John Wallis en Angleterre. Par la suite, apparaîtront sur le jeu la signature des artistes ou les coordonnées de l'imprimeur.

Les jeux de l'oie intègrent également des boîtes de jeux qui portent la marque de firmes de jouets plus ou moins importantes. Au 20e siècle, ces coffrets fabriqués en grand nombre, principalement sous forme de petites valises, proposent des jeux de dames, lotos, roulettes... Et sur une des faces, un parcours classique de jeu de l'oie.

Sur ce jeu de l'oie d'Epinal ● signé Pellerin en 1890, les pions à découper sont imprimés sur les côtés. En bas à gauche, une scène montre des enfants jouant au jeu de l'oie.



● Cette mallette en tôle lithographiée contient plusieurs jeux, dont un jeu de l'oie sur le couvercle. Elle fut éditée, dans la première moitié du 20e siècle, pour la chicorée supérieure "Casiez Bourgeois", fabricant à Cambrai.



Aujourd'hui les parcours de jeu de l'oie se retrouvent généralement dans des valises comprenant de multiples activités ludiques, comme sur le modèle Dujardin à gauche ou le Dada-Oie en bois de Vilac, ci-dessous.

en décors illustrés une boutique de mode, l'académie des coiffures, les Champs-Élysées.

Le joueur part alors du bonnet rond en case 1, pour arriver en 63 à la grande robe ajustée, sommet de l'élégance.

Toutes les cases présentent des femmes en buste, sauf celles dévolues aux oies dans le jeu classique, où les femmes apparaissent alors en pied.

Témoins historiques

L'actualité contemporaine de chaque époque s'étale aussi sur les cartonnages.

Tout au long de l'histoire, seront déclinés des jeux spécifiques traitant de différents événements, de guerres comme celles menées par Napoléon, de l'arrivée des cosaques à Paris en 1814, des révolutions de 1830 et 1848, de l'alliance franco-russe...

Mais aussi de scandales, comme en 1901, "le jeu de la grande Thérèse", dessiné par Fernand Fau. Ce jeu de l'oie fut inspiré d'une des plus fameuses escroqueries du début du 20e siècle, et dont la case 63 aboutit à Panama.

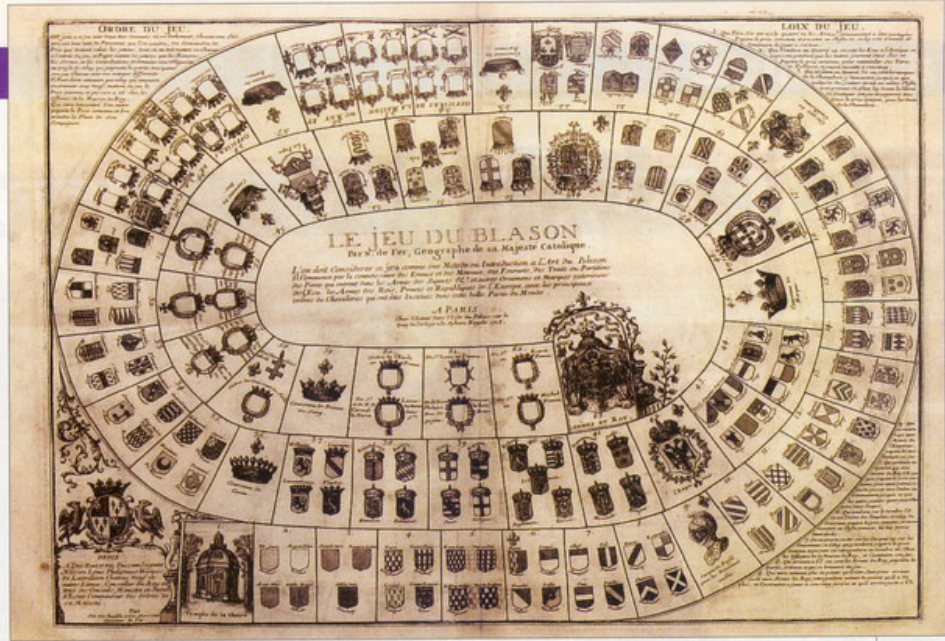
Un jeu de 1814 intitulé "le jeu des monuments de Paris" permet au gré des lancements de dés, la visite de bâtiments célèbres, dont certains ont disparu aujourd'hui.

Dans le respect de la tradition (lire notre encadré "Déjouez les nombreux pièges !"), la case 38 est un puits, celui de Bicêtre (construit dans cette commune au 18e siècle et profond de 57 m !), et la 58 un cimetière, le Père-Lachaise.

Claude Franck
(Photos Julien Chamoux)

Avec les précieux conseils de Thierry Corcelle et de Elodie Tizon du musée de Rambouillet.

Le nouveau jeu des modes françaises édité à Londres par Robert Sayer en 1780. Les cases occupées par des oies sont prises par des personnages en pied. Les autres présentent un éventail de coiffures, bonnets, chapeaux. Les quatre coins sont illustrés par des scènes soulignant l'élégance de l'époque.



Jeu de Zig et Puce dessiné par Alain Saint-Ogan en 1930 (éditions parisiennes les Idées Réunies). Le pingouin part de Strasbourg et doit parcourir tout l'hexagone.



Le "jeu du blason", imprimé en 1718 à Paris, était très répandu dans les établissements formant les futurs officiers. Sur ce jeu, les couronnes et ordres de chevalerie rythment le parcours dans les cases ordinairement occupées par les oies. Il s'achève en case 63 avec les armes du Roi de France.

L'oie de la presse...



● Le "Dimanche Illustré" daté du 23 décembre 1928 proposait ce "Jeu du pingouin" conçu par Alain Saint-Ogan qui met en scène certains de ses personnages de bande dessinée. Sept bustes de ses héros sont à découper pour servir de pions. Une publicité pour l'aspirine Bayer barre le bas du plateau.

Le jeu de l'oie de Marie-Claire proposé dans le journal du même nom du 8 avril 1938. Ce jeu de 49 cases, dessiné par Beuville, est dédié à la femme moderne.

De nombreux journaux ont édité des jeux de l'oie dans leurs pages, pour promouvoir leurs numéros consacrés à des événements politiques, scientifiques, techniques ou encore à des fins publicitaires.

Le *Camard Enchaîné* a eu souvent recours à ce type de divertissement en le détournant de manière satirique.

Au fil du temps, les jeux se sont fait l'écho des modes et des événements. Ainsi trouve-t-on dans *Le Figaro* de 1890 "Le jeu de l'oie du général Boulanger"; "France Russie" dans *Le Journal Illustré* de janvier 1892; "La course Michelin" dans la *Revue Encyclopédique* de mai 1894; "Le jeu du pingouin Alfred" d'Alain Saint-Ogan dans *Dimanche Illustré* de décembre 1928.

De Marie-Claire à Pif

Les exemples sont encore nombreux, comme le "Jeu du code de la route" sponsorisé par la firme automobile Hotchkiss dans *L'Illustration* de juillet 1931, le "Jeu de loi électorale" dans *L'Humanité* de février 1949.

Marie-Claire, en avril 1938, développe un jeu illustré par Beuville sur l'émancipation de la

femme et, en 1945, un autre pour le retour du combattant après la guerre. Les magazines

pour enfants, *Tintin* ou *Spirou* tout comme *Mickey* ou *Pif*, se sont retrouvés, dans leurs paru-

tions respectives, sur les parcours de jeux de l'oie, aménagés pour eux.



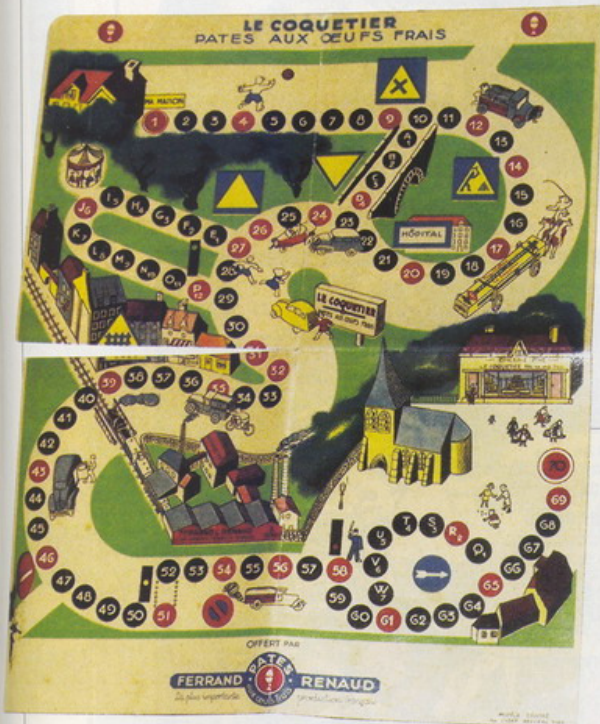
Versions publicitaires

Les fabricants de produits manufacturés et de biens de consommation les plus divers ont édité de nombreux jeux de l'oie ou assimilés, dans le cadre de campagnes publicitaires. En témoignent les jeux de parcours et jeux de l'oie

des pâtes "Milliat Frères" ou "Ferran et Renaud", de la chicorée supérieure "Casiez Bourgeois", des suppositoires "Rectopanbiline", de "Gibbs" et sa gamme pour le rasage, des petits-beurres "Lefevre-Utille", de la "Phosphatine Fallières",

de "La Vache qui Rit", de "Philips", des ampoules "Mazda"...

Si dans les années 1950, une firme de scooters lance son "Tour du monde en Vespa" dans une mallette, la RATP engendre, quant à elle, "le noble jeu de l'oie du Métropolitain de Paris" de Simone Bakhanyi, qui permet de se familiariser avec les stations de métro : le joueur en case 1 saute par-dessus le portillon et termine son parcours à la Porte Dorée pour se rendre au zoo de Vincennes.



● "Jeu de l'oie" (et jeu de mot) proposé par la firme pétrolière Esso dans ses stations, au cours des années 1970.

● Jeu publicitaire de 70 cases "Le coquetier pâtes aux œufs frais" offert par le fabricant Ferrand et Renaud.



Multiples parcours

Le jeu de l'oie a été décliné en de multiples jeux de parcours. Suivant divers thèmes abordés par le jeu, la spirale de cases a été remplacée par diverses formes : d'itinéraires variés aux contours de pays. Certains jeux permettent de parcourir le monde, d'autres relatent des histoires. Quelques jeux mélangent les deux genres comme le jeu "Tintin et Milou dans le monde entier", jeu de l'oie sous forme d'un parcours symbolique à travers les continents.

Certains modèles reprennent le principe du jeu de l'oie, mais les règles sont simplifiées. Le meilleur exemple reste le jeu du serpent : des échelles permettent de franchir de nombreuses cases alors que des ser-

pents font redescendre le joueur vers la case "départ". Autres variantes : des cartes à jouer remplacent les dés sur certains jeux de parcours.



Le jeu de serpents et échelles est une variante du jeu de l'oie. Le but est d'atteindre la dernière case, mais les règles sont simplifiées : seuls les dés, serpents et échelles agissent sur le cours du jeu. Cette litho anglaise sur plateau en bois, ci-contre, est l'œuvre de F.-H. Ayres.



"Tintin et Milou dans le monde" : jeu de l'oie sous forme de parcours à travers les continents.



EN FAMILLE

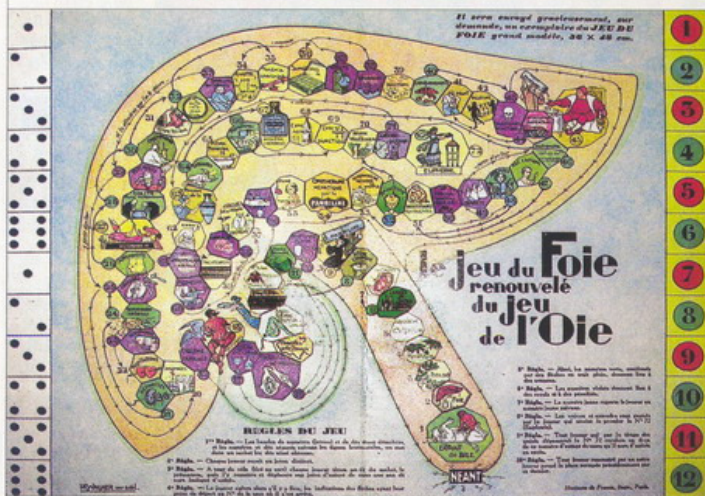


● Parcourez le monde grâce à ce jeu publicitaire de la firme pétrolière Total, offert en station dans les années 1960.

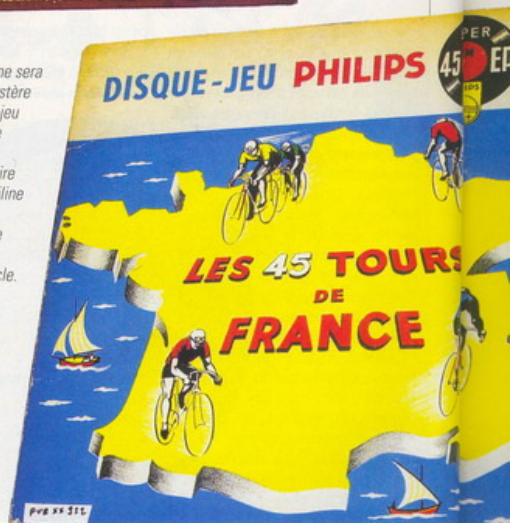


● Valise-jeu "Le Tour du Monde en Vespa" dessiné par Zola Franco et édité par Capiera et Cie à Paris en 1953. Ce jeu de parcours pédagogique met en avant le code de la route et la sécurité en deux roues.

● Pourquoi La Vache qui Rit... rit ? La réponse est peut-être au bout de cette "Course au bon fromage" de la seconde moitié du 20e siècle.



● Le foie ne sera plus un mystère grâce à ce jeu publicitaire édité par le laboratoire de la Panbiline dans la première partie du 20e siècle.



Jeu de la levure Alsa, distribué dans les années 1930.

Étonnant jeu de parcours Philips "Les 45 tours de France" proposé avec un disque et des petits cyclistes à découper. Des accidents sur la carte de 35 cases ralentissent la course.



FICHE PRATIQUE

Où les trouver

Le jeu de l'oie appartient à l'univers des jeux et jouets, mais aussi à celui des papiers anciens. Ainsi, après avoir parcouru les petites annonces de *La Vie du Jouet* qui offrent régulièrement des jeux de l'oie et de parcours, dirigez-vous vers les salons et marchands spécialisés en jouets.

La prospection passe également par la fréquentation assidue des salons voués aux vieux papiers, et la rencontre avec les professionnels

spécialisés dans les livres anciens pour la jeunesse.

Les brocantes et les vide-greniers seront l'occasion de trouver des jeux de l'oie, datant principalement du 20e siècle.

Si du côté des ventes aux enchères, certaines vacations dédiées aux jouets anciens proposent quelques pièces, celles dédiées aux papiers anciens, livres et gravures en sont parfois largement fournies.

Budget

La fourchette des prix des jeux de l'oie et de parcours est des plus larges.

● Les jeux des journaux sont les moins coûteux. Comptez entre 7 € à 30 € (45 F à 200 F) environ, selon l'ancienneté et l'état.

● Les jeux publicitaires des années 1900 à 1960 se situent dans une fourchette de 22 € à 30 € (150 F à 200 F) environ.

● Les productions spécifiques signées Jean à Paris, Basset ou Pellérin à Epinal, de la fin du 19e siècle, se négocient généralement entre 75 € et 230 € (500 F et 1 500 F) environ.

● Enfin, pour acquérir une rare pièce xylographe du 17e siècle, il faut souvent dépasser la barre des 500 € (3 300 F) environ.

Un musée

Musée du jeu de l'oie, Palais du Roi de Rome, 52 rue du Général-de-Gaulle, 78120 Rambouillet.

Ouvert du mardi au dimanche, de 14 h à 18 h. Tél. 01 30 88 73 73. Ce musée présente 85 des 2 500 pièces

de la Collection Dietsch, créées entre le 17e et le 20e siècle. Des modèles rares de tous les pays côtoient des jeux publicitaires ou populaires. Le musée organise également diverses expositions thématiques dans l'année.

A lire

"Le noble jeu de l'oie en France", par Henri d'Allemagne, éditions de la Librairie Gründ. Ce travail d'érudit, paru en 1950, rassemble toutes les informations sur le sujet. Pour le dénicher aujourd'hui, tour-

nez-vous du côté des bouquinistes, des ventes aux enchères de livres et des petites annonces aux enchères sur Internet. Ce livre est également accessible dans de nombreuses bibliothèques.

