

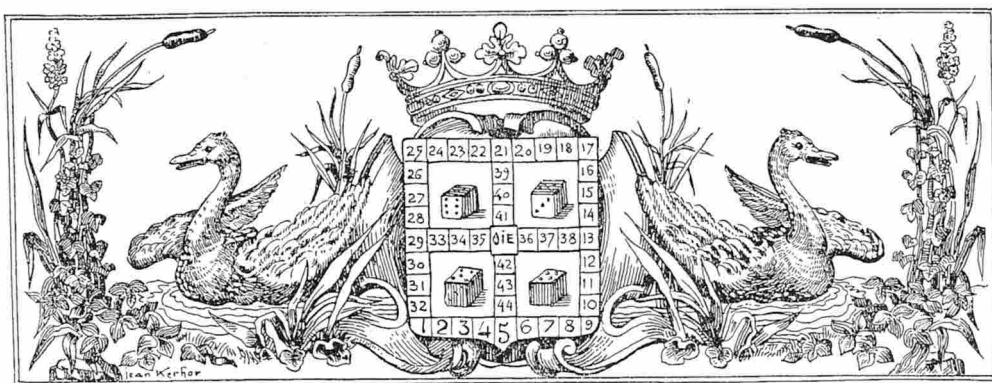
HISTOIRE
DES
JEUX DE L'OIE

PAR
RENÉ POIRIER

SOMMAIRE

- LE JEU DE L'OIE DANS L'HISTOIRE, LA LITTÉRATURE ET L'ART.
PHYSIOLOGIE DE L'OIE ET PHYSIONOMIE DU JEU DE L'OIE.
L'ANTIQUITÉ SUPPOSÉE ET VRAIE DU JEU DE L'OIE.
LA RÈGLE ET LA FORME CLASSIQUES.
VARIATIONS SUR LA RÈGLE ET SUR LA FORME.
 Variations sur la Règle.
 Variations sur la Forme.
LES JEUX ASSIMILÉS ET DÉRIVÉS.
 Le jeux assimilés.
 Les jeux dérivés.
ESSAI ANALYTIQUE SUR LES JEUX DE L'OIE DES ORIGINES CONNUES A NOS JOURS.
 Les jeux didactiques, éducatifs, artistiques et littéraires.
 La Vie humaine, l'Amour et le Mariage.
 Morale, Religion, Occultisme et Mythologie.
 L'Histoire.
 L'Actualité politique.
 La Géographie et les Voyages.
 L'Héraldique, l'Armée et la Marine.
 Les Sciences.
 Agriculture, Industrie, Métiers et Commerces.
 Les grandes Inventions, l'Actualité industrielle et la Publicité.
 Les Spectacles et les Sports.
LE JEU DE L'OIE ET L'IMAGERIE POPULAIRE.
 Procédés et techniques.
 Imagiers de Paris et de province.
 L'Imagerie lorraine
 Vente et colportage.
LES ARTISTES ET LES COLLECTIONNEURS.
LES JEUX DE L'OIE A L'ÉTRANGER.
BIBLIOGRAPHIE.





HISTOIRE DES JEUX DE L' OIE

LE JEU DE L'OIE DANS L'HISTOIRE, LA LITTÉRATURE ET L'ART

SI nous n'avons pu déterminer le qualificatif de « noble » qu'on accole si souvent à notre jeu, nous pouvons dire, cependant, que ce jeu a ses lettres de noblesse dans l'Histoire, la Littérature et l'Art.

Nous le voyons cité pour la première fois dans les *Mémoires* d'Héroard, médecin et mentor du futur roi Louis XIII. Héroard nous dit qu'au milieu de ses jeux bruyants, l'enfant royal aime à se reposer en jouant à l'oie (1), mais il ne donne aucun détail sur ce jeu qui, vraisemblablement, lui est naturel.

Bornons-là nos suppositions en nous transportant à la petite cour de Savoie. Les chroniques du temps nous content qu'au début du xvii^e siècle, le duc Thomas de Savoie-Carignan fit exécuter pour son usage personnel et pour celui de ses commensaux un *Laberinto dell' Ariosto giuoco heroico di cavalieri et dame* (2).

Ce jeu s'inspirait d'un vers du *Roland furieux* :

Ils faisaient, en s'asseyant en cercle, un jeu divertissant.

C'était une grande table ronde capable de recevoir douze personnes (six cavaliers et six dames) qui, sans se lever, pouvaient porter la main jusqu'au centre du jeu. On y jouait avec des petites figurines sculptées, que l'on déplaçait au hasard des dés.

(1) HÉROARD : *Mémoires*. T. II. Année 1612.

(2) Le P. MENESTRIER : voir Bibliographie.

Celui-ci ne comprenait pas moins de 339 cases retraçant les principaux épisodes du chef-d'œuvre de l'Arioste. C'étaient des Roger, des Renaud, des Mandricard, avec cette différence qu'ils ne combattaient qu'avec des cornets et des dés, et l'on nous pardonnera de supposer que leurs partenaires, sous les noms d'Angélique et de Marphise, ne les soumettaient pas à des épreuves aussi rudes que celles des fiers cavaliers du Moyen Âge tout bardés de fer et d'enchantements.

Là, le palais d'Alcine devient le symbole de la vie humaine et le magicien Atlas n'est autre que le monde qui nous déçoit de mille manières; Roger erre dans son palais et Bradamante cherche à le délivrer, ce qui devait probablement arriver à la case 339 et obliger les joueurs à passer une bonne partie de la journée ou de la nuit.

Mais, vers la même époque, à la cour de Louis XIV, si le tableau du jeu se réduit à d'aimables proportions, la qualité est la mesure du roi, et un inventaire de la couronne, dressé en 1673, mentionne la pièce suivante :

Un jeu d'oye peint en miniature à petits personnages vers le milieu duquel est représentée la veüe du chasteau de Versailles, du costé de l'Orangerie, doublé de tabis vert, ce qui nous fait supposer que le jeu devait être bien précieux.

Mais en 1711, dans les tristes années de la fin du règne, tous les jeux cessent à Marly après la mort du Dauphin, fils aîné du roi, et Saint-Simon nous dit que *la dauphine, enfermée dans ses appartements, demanda des consolations au jeu de l'oie* (1), lequel, évidemment, présente des endroits de méditations insignes.

Pourtant, Louis XIV pratiqua ce jeu dans son enfance et son gouverneur, le comte de Brienne, nous raconte qu'il lui offrit *des jeux de cartes de géographie, de blason et d'histoire, qu'on faisait faire exprès, d'après les plus habiles géographes et historiographes du royaume.*

Bien qu'en pleine faveur au XVIII^e siècle, nous ne voyons point figurer le Jeu de l'Oie dans les chroniques, mémoires du temps ou inventaires royaux. Il nous faut arriver à Napoléon pour apprendre que ce jeu était apprécié du vainqueur d'Austerlitz, comme le poète Arnaud (2) nous le raconte ainsi dans ses « Souvenirs » :

... Il s'y donnait avec une ardeur toute méridionale, comptant les cases avec sa marque comme un écolier, se dépitant quand les dés lui étaient contraires, n'entrant au « cabaret » qu'avec humeur, trichant de peur de tomber dans le « puits » ou d'aller en « prison », affrontant la « mort » avec témérité, révélant tout entier, dans les péripéties de cette lutte puérile, son caractère plein de grands contrastes.

Car l'Empereur ne devait point oublier Brienne où il apprit l'Art de la Guerre ou des Fortifications sur le nouveau jeu inventé par le Père d'Anglade, supérieur de l'École militaire de Tournon.

* * *

Si nous n'avons trouvé aucun rapport littéraire entre les *Contes de ma Mère l'Oye* et notre noble jeu nous pouvons assurer qu'il a les honneurs de notre plus brillante épistolière lorsque Mme de Sévigné écrit à l'exilée de Grignan :

Il y avait longtemps que vous étiez abîmée, j'en étais toute triste, mais le jeu de l'oie vous a renouvelée, comme il l'a été par les Grecs. Je voudrais bien que vous n'eussiez joué qu'à l'oie et que vous n'eussiez point perdu tant d'argent. (3).

(1) *Mémoires de Saint-Simon* (t. VIII, p. 440).

(2) ARNAUD (Antoine-Vincent) : *Souvenirs d'un sexagénaire.*

(3) Lettre à Madame de Grignan (9 Mars 1672).

Au théâtre, notre jeu a bonne apparence et Molière le fait figurer dans l'inventaire que la rouerie d'Harpagon propose à la naïveté de Cléante :

Plus un jeu de trou-madame et un damier, avec un jeu de l'oie renouvelé des grecs, fort propre à passer le temps, lorsqu'on n'a que faire (1).

L'Hector du *Joueur*, de Regnard, opinait dans ce sens :

HECTOR

*Tous ces jeux de hasard n'attirent rien de bon.
J'aime les jeux galans où l'esprit se déploie.*

(A Gêronte.)

C'est, Monsieur, par exemple, un joli jeu que l'oie (2).

Après les désastres de la Guerre de Sept ans, au moment du Pacte de Famille, Voltaire écrivait ironiquement à un ami :

La Paix!... La Paix!... Il n'y aura point de paix, c'est un labyrinthe dont on ne peut se tirer. Ah, pauvres français, réjouissez-vous, car vous n'avez pas le sens d'une oie (3).

Jean-Jacques Rousseau aimait aussi l'oie, et sans doute échafaudait-il à son endroit de multiples combinaisons pédagogiques lorsqu'au retour de ses promenades solitaires, il s'y adonnait en agitant le cornet ou en comptant les dés.

Les aimables soirées de Nohant étaient aussi consacrées quelquefois à ce jeu, nous dit un contemporain (4), et George Sand devait se plaire à évoquer silencieusement les avatars de son existence en poussant sa marque sur le jeu établi par son fils Maurice.

C'était un jeu en biscuit orné dans le style pompéien mis à la mode par la princesse Mathilde, et sur lequel était gravé ce quatrain :

*N'entre point qui veut dans le Jardin de l'Oie
Nombreux empêchements le molestent bien fort,
Qui en prison demeure, qui dans le puits se noie,
Heureux qui prêt d'entrer, ne trouve point la mort.*

Le prince Jérôme Napoléon y faisait sa partie et l'enjeu était de 1.000 francs ou de 10 centimes, selon les partenaires, ce qui nous paraît beaucoup ou bien peu, car l'argent n'est guère de mise dans ce jeu. Mais il est toujours tentant d'en gagner, car *La Belle Hélène*, la fameuse opérette de Meilhac et Halévy qui se donnait vers ce temps, nous montre le grand-prêtre Calchas escamotant les drachmes ou les oboles mises au tableau d'un jeu de l'oie, évidemment anachronique.

On ne parle plus guère du jeu de l'oie de nos jours, cependant le délicieux poète Francis Jammes a écrit quelques jolies phrases à son sujet, lorsqu'il s'adresse au gracieux peintre Madeleine Luka qui lui envoyait un tableau représentant une gardeuse d'oie (5).

A la bonne heure!... une vraie oie, une bonne oie, une oie blanche, une oie qui court et qui, dans la campagne d'été qui sent la rivière, permet à sa petite gardeuse de lui jeter les jeux dessus.

(1) *L'Avare*, acte II, scène II.

(2) *Le Joueur*, acte I, scène VII.

(3) Lettre au comte d'Argental, 14 Septembre 1761.

(4) LAUR (Francis). *La Bonne Dame de Nohant*, Paris (1898).

(5) Lettre reproduite avec l'aimable autorisation du correspondant.

*Car, vive le jeu de l'oie renouvelé des grecs !
Voici le pont que vous franchissez, le puits où vous buvez sans y choir, la prison que vous évitez,
voici enfin l'arrivée de Madeleine Luka.
Gagné!...*

* * *

Dans l'art pictural, nous ne connaissons vraiment que le fameux tableau de Chardin : *Le Jeu de l'Oye*, exposé au Salon de 1745, et qui faisait le pendant au *Tour de Cartes* bien connu.

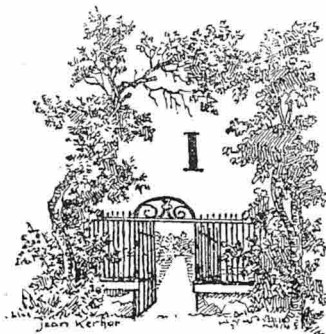
Ce tableau fut acheté par le chevalier Despuechs en 1745, puis fit partie du cabinet de M. Marye de Merval à partir de 1780. Depuis, nous ne savons ce qu'il est devenu, car il ne paraît plus guère figurer dans aucun musée ni collection particulière. Mais il nous reste de ce tableau une fine et délicieuse gravure de P.-L. Surugue le fils (reproduite au début de ce volume) et soulignée d'un quatrain de Danchet bien dans le goût de l'époque :

*Avant que la Carrière à ce jeu soit finie,
Que de risques à craindre et d'écueils à franchir.
Enfants, vous ne pouvez trop tôt y réfléchir,
C'est une image de la vie.*

Cependant il reste deux répliques du tableau de Chardin. L'une fut trouvée après la mort du peintre et figure à sa vente après décès; elle est légèrement plus grande (hauteur 32, largeur 38 cm) et est dénommée : *Des enfants jouent au Jeu de l'Oye*. Elle fut adjugée 35 livres en 1780, puis 40 livres deux ans plus tard dans une vente publique à Toulouse. L'autre réplique appartient à la collection Strauss à Paris et mesure 33×41 cm (1).

Il existe aussi une variante de l'œuvre de Chardin au musée de Chartres, mais qui comprend cinq personnages. M. Gobillot, l'aimable conservateur de ce musée, nous fait part de ses doutes quant à l'authenticité du tableau qui paraît plutôt une composition influencée. Nous l'admettons bien volontiers.

(1) WILDENSTEIN (Georges) : *Chardin*. Paris (1933).



PHYSIOLOGIE DE L'OIE ET PHYSIONOMIE DU JEU DE L'OIE

Nous avons longtemps cherché quels rapports existaient entre cet épais volatile et le jeu gracieux auquel il a donné son nom. Sa démarche claudicante, sa voracité qui l'a fait qualifier par les Anciens de « cochon de la basse-cour », encore que le canard puisse lui contester ce titre, ne semblent offrir qu'un rapport lointain avec ce jeu aimable qui fit les délices des veillées d'antan.

L'oie ne figure point dans le bestiaire mythologique à l'instar de ses nobles congénères, le paon ou le cygne. Cependant les Romains l'offraient en sacrifice à Junon et c'est pour ce rite qu'ils en élevaient des troupeaux à l'intérieur du Capitole, mais non pour le garder, comme on a accoutumé de le croire, cette surveillance étant dévolue à des chiens spécialement dressés.

On sait comment l'intrusion de nos vaillants ancêtres dans cette basse-cour tonitruante échoua et nous valut, plus tard, la conquête des Gaules par César et les conséquences que l'on sait.

L'oie était, paraît-il, vénérée par les Égyptiens; elle était l'emblème de la piété filiale et le symbole du dévouement maternel, mais ne sont-ce pas là des traits communs à bien des animaux?

Les Grecs l'ont connue, comme en témoignent de nombreux documents, et l'on peut dire en définitive, que l'oie est un animal domestique qui n'offre guère de particularités ésotériques ou fabuleuses à l'instar du phénix, de l'aigle ou de la harpie, pour ne citer que des oiseaux.

Plus prosaïquement, l'oie jouit d'une renommée gastronomique incontestable et l'hyper-trophie de son foie, qu'on lui inflige artificiellement au surplus, n'est pas le moindre plaisir qu'elle offre à notre gourmandise. D'ailleurs, c'était une coutume fort ancienne dans toutes les classes de la société de manger de l'oie aux grandes fêtes et à l'occasion de certaines cérémonies. L'oie avait même ses rôisseurs spécialisés, et la *rue aux Ours* à Paris n'est que la corruption de la *rue aux Oïes* où se tenaient ces aimables maîtres-queux.

Certains auteurs émettent même l'hypothèse que c'est à cause de ces qualités que l'oie a été prise comme enjeu, ou tout au moins pour l'objet de la cagnotte recueillie au cours des multiples parties de ce jeu, et qu'elle lui a donné son nom pour cette raison. D'ailleurs, nombreux sont les tableaux ou notre palmipède s'offre tout rôti aux joueurs à la dernière case (voir pl. 1).

L'oie avait aussi, hélas ! le triste privilège de servir à un jeu cruel, encore en usage au siècle dernier, lorsque suspendue à une corde, on la tirait à l'arbalète ou lorsqu'on la pourchassait à coup de bâton à travers champs et rivières.

Compagne de notre sommeil, sous la forme de duvet, ses plumes finement préparées et affinées ont été longtemps l'ornement de la coiffure féminine et l'apanage des bicornes guerriers.

Quant à ses grandes rémiges, elles furent pendant des siècles les fidèles auxiliaires des écrivains et des artistes, et nous lui devons d'immortels chefs-d'œuvre du dessin et de l'esprit, jusqu'à ce que le fer, l'or ou la bille d'acier viennent la remplacer sans la faire oublier.

Quels plus beaux titres de gloire pouvait-on demander à cet oiseau si, sous son nom, il n'avait patronné l'un des jeux les plus anciens du monde par sa simplicité et son amabilité.

En effet, ni calculs, ni roueries à ce jeu : le sort commande. On jette les dés, l'oie chemine, s'arrête, avance, recule, inexorablement, cherchant à atteindre la fameuse case 63, son *jardin*.

Si bien qu'on peut dire, ô paradoxe, que le jeu de l'oie est un jeu de hasard tempéré par une fatalité à règles fixes.

Malgré la simplicité de ses combinaisons, nous apprend le Magasin Pittoresque (1), le jeu de l'oie offre, en effet, plus de distraction et de retours que beaucoup d'autres. Il est égayé par les images grossières, mais reconnaissables, qui le composent. Il prête à une série continue de jeux de mots, de surprises, d'espérances remplies ou trompées; il a l'avantage de procéder du hasard et d'égaliser, par conséquent, la force des joueurs. Il donne une leçon aux ambitieux, en leur montrant que celui qui va trop loin peut se trouver forcé de revenir sur ses pas; il devient enfin l'occasion de mille enseignements familiers.

Qui pourrait alors se fâcher, crier, ergoter à ce jeu qui ne peut prêter à la moindre discussion ou immoralité, raisons supérieures qui l'ont fait admettre dans les familles, collèges ou couvents.

Et voilà pourquoi ce jeu qui fut d'abord *de grand plaisir et récréation*, devint peu à peu et sous de multiples influences, jeu pédagogique dans les écoles, jeu de méditation dans les maisons religieuses puis, vers le début du XVIII^e siècle, moyen de propagande à des fins politiques, religieuses et commerciales (2).

Aussi quelle diversité dans sa forme et sa présentation. On l'a mis à toutes les sauces et plié à toutes les fantaisies. Quel jeu y résisterait ?

Et bien, malgré tout, il est resté humble d'apparence et demeure populaire. Il n'est pas de mois sans que la publicité ou les journaux nous offrent un nouveau jeu sur lequel les véritables amateurs — secte assez discrète, — se penchent avec joie et curiosité. Aussi présente-t-il un véritable intérêt pour l'étude de l'histoire, des mœurs et coutumes, des sciences et de l'industrie, qu'il s'agisse des extravagantes coiffures de l'époque Louis XVI, des aérostats ou automobiles, des révolutions ou régimes politiques, il n'est rien qu'il ne nous fasse ignorer.

Débonnaire, satirique, astucieux, naïf, grandiloquent, censeur ou même simplement stupide, disant un jour : *Vive le roi* puis : *Vive l'Empereur* ou : *A bas la République*, vantant les bienfaits du vin, pour en accuser les méfaits le lendemain, il est l'image même de la variété et de la versatilité humaines.

C'est pourquoi ce jeu « mouvant », qui se rattache étroitement à l'imagerie populaire, méritait son histoire à l'instar des échecs, des cartes à jouer ou des vues d'optique.

(1) Voir BIBLIOGRAPHIE.

(2) Ce n'est pas sans une certaine émotion que nous avons découvert à la bibliothèque de l'Association Valentin Haüy, un jeu de l'oie à l'usage des jeunes aveugles. Ce jeu, au format 40 × 50 cm environ fut établi vers 1910 par M. Hirschauer, professeur aveugle d'Angers. De forme traditionnelle, les cases sont numérotées en Braille et les accidents marqués en relief. Ce jeu est également imprimé en caractères normaux pour que les voyants y puissent jouer avec les aveugles. Certaines difficultés, surtout d'ordre financier, empêchèrent la diffusion de ce jeu qui n'a été tiré qu'à quelques exemplaires, vendus 5 francs à l'époque par l'Association.



L'ANTIQUITÉ SUPPOSÉE ET VRAIE DU JEU DE L'OIE

Il est un préjugé dont il faut absolument se débarrasser dès qu'on veut aborder l'origine du jeu de l'oie : c'est la haute antiquité à laquelle on veut le faire remonter. Nous démontrons qu'il ne date guère que de la fin du xvi^e siècle et que le *renouvelé des Grecs* n'est que la réminiscence d'un hellénisme du milieu du siècle, mais déjà passé de mode à cette époque.

L'origine du Jeu de l'Oie est certes une énigme historique, les ouvrages les plus récents effleurent à peine le sujet; Grand-Carteret, Claretie, Dillaye, Parmentier et autres, se gardent bien d'en discourir et renvoient le lecteur à d'improbables références qui s'accordent toutes à montrer : *de Conrart, le silence prudent*.

Aussi devant de telles « omissions », nos recherches ont-elles duré longtemps, et nous prions le lecteur de croire que nous n'avons rien négligé pour approfondir le mystère de cette naissance, puisque mystère il y a.

Cette lacune avait été observée par M. Henry D'Allemagne, et son considérable ouvrage sur les jeux (1) lui parut toujours si incomplet sur ce sujet que trente ans après, il se remettait à colliger les importantes notices du présent ouvrage. Il voulut bien nous en faire part et mettre sa magnifique documentation à notre disposition.

Si nous avons compulsé à peu près tous les nombreux ouvrages tant français qu'étrangers sur les jeux anciens et modernes, nous n'avons pas manqué de consulter oralement ou par écrit, d'éminents archéologues, folkloristes, conservateurs de bibliothèques et de musées, qui de nos jours se sont intéressés à cette question (2).

* * *

Certes, les Grecs ont imaginé beaucoup de jeux, et nous savons que le mot qualifie encore de nos jours les joueurs qui « aident le hasard ». Ne soyons pas méchants !

Hérodote raconte que les Lydiens inventèrent le jeu de dés que Sophocle attribue à Palamède, qui par ailleurs — dit-on — inventa le jeu des échecs alors que Platon fait de ce jeu le régal des dieux d'Égypte. Mais disons tout de suite que le jeu de dés n'est qu'un perfectionnement du jeu des osselets (l'ancien jeu de *l'abacus* chez les Grecs ou des *astragales* chez les Romains), mais qui devait être pratiqué par les enfants mêmes des hommes de Cro-Magnon !

Quoi qu'il en soit, le jeu de dés fut très en honneur dans l'antiquité gréco-latine et nous savons qu'aux pieds du Christ mourant, les soldats de Ponce-Pilate se partagèrent la « Tunique sans couture ».

Ils donnaient à chaque combinaison heureuse ou malheureuse un nom emprunté le plus souvent à la Mythologie ou à l'Histoire; c'est ainsi qu'ils faisaient le coup de Vénus, d'Aphrodite ou de Jupiter, le coup du Chien ou du Vautour, images qui peuvent prêter à quelque analogie avec les accidents de notre Jeu de l'Oie.

On a dit aussi que ce jeu fut inventé par les soldats grecs pour se délasser des fatigues

(1) *Récréations et passe-temps. Paris, Hachette, 1906.*

(2) Nous remercions vivement ici : Mrs Bing, Conservateur du *Warburg Institute* de Londres, et le Pr Frankfort de l'*Université de Londres*, MM. Arnold Van Gennep, directeur de la *Revue des Traditions populaires* et Roger Lecotté, secrétaire de la *Fédération Folklorique de l'Île-de-France* qui nous ont donné oralement ou communiqué de précieux renseignements.

toutes relatives du siège de Troie, et que c'est à la configuration des murs de cette ville que nous devons la forme circulaire du tableau du jeu de l'oie.

Des recherches récentes (1) dans les tombeaux égyptiens ont fait découvrir un *Jeu du Serpent* qui pourrait avoir quelque rapport avec le nôtre.

C'est une tablette rectangulaire, sur laquelle est gravé un serpent dont la tête figure au centre. On y jouait avec des lions et des lionnes sculptés, ainsi qu'avec des boules blanches et noires, mais certainement pas avec des dés car, quoiqu'en dise Platon, les Égyptiens ne connaissent point les dés ou du moins il n'en fut trouvé aucun vestige jusqu'ici.

Ce jeu est analogue à un jeu fort ancien pratiqué en Chine et longuement décrit dans Hyde (2). Intitulé *Jeu de la Promotion* ou du *Mandarin*, il se compose de 89 cases rectangulaires placées en spirale, et dont le centre figure le Palais de l'Empereur. Dans chaque case, sont décrites les promotions (et Dieu sait si les Chinois aiment la complication !) auxquelles doivent accéder successivement : Officiers, Médecins, Philosophes et Mandarins. Les partenaires jouaient chacun à leur tour avec des tessères placées dans un vase, en déplaçant de petites figurines le long du tableau.

Mais ces deux jeux ci-dessus, s'ils ont quelque analogie avec le jeu des échecs, préfigurent tout au moins le Jeu de l'Oie, par leur forme, auquel il ne manquerait que les dés, remplacés par ces figurines dont le hasard du maniement nous reste inconnu.

Rich, ni Becq de Fouquières (3) ne citent de jeux qui, même de loin, pourraient se rapprocher du Jeu de l'Oie, tout au plus parlent-ils du jeu des *latroncules*, ancêtre du jeu de Trictrac, lui-même père du jeu de Jacquet.

Le Musée du Collegio Romano conserve encore une petite tablette de marbre, sur laquelle on jouait avec des dés et qui porte gravée une étoile à six branches avec l'inscription :

Retirez-vous si vous êtes battu, vous ne savez pas le jeu ; cédez la place à qui le sait.

Quoi qu'il en soit, le jeu de dés fut probablement rapporté en France par les Croisés au XIII^e siècle et Joinville raconte qu'un jour *saint Louis se leva du lit où le retenait la maladie et jeta à la mer les dés, les tables et une partie de l'argent qui servait d'enjeu*. Aussi, de retour en France, prohiba-t-il les dés; défense qui n'eut aucun effet, puisque les *déciers*, fabricants de dés, avaient déjà leurs statuts dans le *Livre des Métiers* qu'Étienne Boileau présenta lui-même au Saint Roi.

* * *

Inspirés du célèbre Labyrinthe de Cnossos de l'île de Crète, les architectes des cathédrales du Moyen Âge avaient souvent placé ces figures compliquées sur les dallages des nefes, et que nous voyons encore dans les cathédrales de Chartres ou d'Amiens. Ce n'est pas ici le lieu de dire si ces mosaïques labyrinthiques furent établies à l'image du Temple de Jérusalem, comme le soutiennent les Francs-Maçons, ou s'ils sont la « figure moralisée » de la Voie Dououreuse du Christ; mais ces constructions ne sont pas particulières aux monuments religieux, puisque dès le XV^e siècle, les jardiniers et architectes-paysagistes s'en étaient inspirés aussi bien dans le parc du roi René à Baugé que dans celui de Louis XIV à Versailles.

Aussi connaissons-nous cette application du Labyrinthe à un jeu de tableau connu dès le XV^e siècle, sous le nom de *Jeu de Dédale* ou du *Dédalus*, comme nous le lisons dans Gay (4) qui

(1) MOUTET (Piette). Voir BIBLIOGRAPHIE.

(2) Voir BIBLIOGRAPHIE.

(3) Voir BIBLIOGRAPHIE.

(4) Voir BIBLIOGRAPHIE.

nous dit que c'est un jeu dont la marche présente avec le jeu de l'oie beaucoup d'analogie. Nous le supposons bien volontiers avec cet auteur, qui cite dans un compte daté de 1491 :

A Jacques Basnier, la somme de 262 10 s. pour les choses ci-après... La maison de Dédalus, aux quatre bouz de laquelle y en a chascun une tour... au milieu une haye ou est Mynestaurus (le Minotaure) et huit personnages qui jouent avec Dédalus, 6 dez et 13 tumbreaux marquez à 12 carrez chascun.

En effet, ce jeu où ces personnages qui se déplacent avec des dés pourrait bien préfigurer le Jeu de l'Oie, mais si nous avons quelques précisions sur les *tumbreaux*, nous n'en savons aucune sur le jeu du Dédalus, et nous ne connaissons au Musée de Cluny aucun jeu ayant cette apparence, sinon un *merellier* ou jeu de marelle.

* * *

Or, ce jeu de marelle à main n'est que la transposition sur table du jeu de marelle à pied, qui offre de grands points de comparaison avec le Jeu de l'Oie. Nous en rappelons brièvement la construction et les règles :

C'est un tableau de forme rectangulaire ou souvent en spirale, tracé à même le sol à cases bénéfiques ou maléfiques (le Paradis, l'Enfer, le Reposoir, la Lune) et qui figure un circuit que l'on doit parcourir à cloche-pied en poussant un palet qui ne doit point s'arrêter sur les lignes de séparation des cases, qui représentent assez bien les accidents du Jeu de l'Oie, l'adresse du joueur remplaçant ici le hasard des dés.

L'un de nos correspondants, Mme Marty (1) nous dit que les enfants chinois jouent depuis des temps immémoriaux à une sorte de *Jeu du Dragon*, à peu près semblable à notre jeu de marelle. Elle nous dit que ces enfants savent très bien retracer la forme de ce jeu sur un papier, et qu'ils y jouent avec des dés assez analogues aux nôtres, mais à douze faces comportant non des points, mais des figures qui correspondent à celles du jeu. Les renseignements complémentaires que nous lui avons demandés ne nous sont pas parvenus. Il est vrai qu'à l'exemple de Byzance, on a en ce moment à Hong-Kong d'autres préoccupations que « celles du sexe des anges ! »

De nos jours, nous dit Arnold Van Gennep, les écoliers jouent encore dans le Midi de la France à un jeu de billes appelé par eux : *Jeu du Serpent*. Ils font rouler, en les choquant du pouce et de l'index, une bille d'agate le long d'une petite rigole, creusée en spirale à même le sol. Le gagnant est celui qui, après avoir éliminé les billes de ses partenaires en les choquant, arrive à la fin du tracé, l'enjeu étant les billes elles-mêmes.

Mais tels que, ces jeux de marelle aux cases ou de serpent, peuvent fort bien « remonter aux Grecs ».

Un fait à retenir enfin, c'est que de très nombreux jeux portent un nom d'animal : *Jeux de la Truie, de la Guêpe, de la Chèvre*, et l'on a fort bien pu, antan, nommer Jeu de l'Oie la marelle au pied, parce qu'on la joue en sautant sur un pied et en se déhanchant comme font les oies (2).

De là à supposer que notre jeu de l'oie n'est que l'adaptation sur tableau de la marelle à pied, il n'y a — si nous osons dire — qu'un pas à franchir.

Mais quand, où, et par qui fut-il fait ?

Il faudrait le demander à l'inventeur de la roue, ou à celui qui imagina les étriers pour se mieux tenir à cheval. Mais si nous ignorons ces hommes géniaux, nous pouvons déterminer

(1) Mme MARTY, attaché à la *British University* de Hong-Kong (Chine).

(2) Il est à noter que le *Jeu du Serpent*, désigne couramment en Angleterre et aux Pays-Bas, notre propre jeu de l'oie, mais probablement en raison de sa forme spirale et par analogie à cet animal lové sur lui-même.

par l'archéologie et l'histoire, les dates qui en fixent l'emploi, de leurs créations à nos jours. C'est cette méthode que nous appliquerons à notre Jeu de l'Oie.

Nous ne connaissons aucune représentation ni de scènes à son propos, dans les miniatures des manuscrits, à l'instar des jeux d'échecs, de dames ou de trictrac, si souvent figurés.

Les traités des Jeux, aussi bien que ceux de l'époque incunable que ceux du xvi^e siècle sont muets à ce sujet, alors qu'ils parlent d'abondance de toutes sortes de jeux de sociétés ou de tableaux. Rabelais l'ignore parmi les deux cents et quelques divertissements du jeune Gargantua, qui joue cependant à la marelle.

Le premier ouvrage sur les jeux mentionnant le Jeu de l'Oie est celui de De la Marinière paru en 1654 (1). Il comprend un important chapitre dont l'intitulé fait penser que le jeu est nouveau pour l'époque : *Le Jeu de l'Oye comme il se joue à présent*.

Sans refaire l'histoire de l'Imagerie Populaire en France, nous savons que les premières xylographies (2) ne remontent pas au delà du xiv^e siècle, sont toutes d'inspiration religieuse, et que les premières images profanes n'apparaissent guère que tout à fait à la fin du xvi^e siècle. Le premier catalogue d'imagerie connu est en effet, celui de Michel-Ange Vaccari (de Rome), paru en 1614 et qui mentionne pour la première fois un *Jeu de l'Oie* et un *Jeu de la Chouette* (3).

Or, le tableau de l'oie est l'instrument essentiel du jeu, les dés n'étant qu'accessoires connus de tous temps comme nous l'avons dit.

Aussi, dès l'invention de l'imprimerie et la diffusion des images populaires, le Jeu de l'Oie *nouvellement inventé* devenait-il le moins coûteux des jeux de table, puisque les cartes à jouer avec leurs nombreuses couleurs et leur façonnage étaient déjà d'un prix dispendieux.

Aussi pouvons-nous affirmer que le Jeu de l'Oie sous sa forme graphique généralement connue ne peut remonter au delà de la création de Gutenberg.

- Psychologiquement, voici d'autres arguments qui sembleraient étayer notre thèse :

Transformer un jeu de plein air en jeu d'intérieur offre de nombreux exemples : tennis et croquet de table pour ne citer que ceux-ci.

Transporter sur table à la portée de tous, un jeu qui n'offre ni réflexion ni calcul, et auquel on peut associer des partenaires de tout âge, ne sachant même lire, ni même compter puisqu'il suffit de lire les points des dés un à un, en suivant les cases du jeu, en faisait la panacée des divertissements.

Y prendre un plaisir sans restriction à une époque où l'État et l'Église surveillaient de près les jeux de hasard (cartes et dés), outre les moyens de propagande qu'il pouvait offrir, faisaient du Jeu de l'Oie un divertissement de tout repos à l'égard des mœurs et de la tranquillité publique.

Enfin, son prix peu élevé, la facilité avec laquelle on pouvait le remplacer et même en modifier la règle et la forme, pouvaient faire espérer que le Jeu de l'Oie allait avoir un immense succès à une époque où l'Imagerie Populaire connaissait la réussite que l'on sait.

* * *

Ces arguments historiques, psychologiques ou archéologiques, s'ils démontrent que les jeux de l'Antiquité ou du Moyen Age n'approchent que de très loin le Jeu de l'Oie, ne prouvent aucunement l'existence de celui-ci au delà de ceux qui sont venus à notre connais-

(1) Voir BIBLIOGRAPHIE.

(2) Le Bois Protat, le plus ancien bois connu, date de 1390.

(3) Ce catalogue est conservé à la Bibliothèque de Mantoue. Cité d'après A. Bertarelli. (Voir BIBLIOGRAPHIE).

sance, c'est-à-dire fin xvi^e ou début xvii^e siècle (1). Il faut donc admettre une bonne fois, contre toute tradition, que notre jeu est d'invention relativement moderne, et que le fameux *renouvelé des Grecs* qu'on lui a toujours accolé, n'est qu'un argument sans valeur sinon plaisant, ou encore une astuce commerciale tendant à donner à un jeu effectivement *nouveau*, une parenté supposée bien dans le goût des « classiques » et dont Palamède et le siège de Troie sont certainement innocents !



LA RÈGLE ET LA FORME CLASSIQUES

La règle et la forme du Jeu de l'Oie classique n'ont guère évolués depuis sa création. Ce jeu se compose, on le sait, d'un tableau de dimensions fort variables, de deux dés et accessoirement d'un cornet ainsi que de plusieurs jetons ou marques, qui sont quelquefois de petites oies sculptées ou moulées.

Le tableau se divise en 63 cases alignées en spirale comme un long ruban où les oies furent d'abord disposées de 9 en 9 cases, puis de 5 en 4, les accidents étant au nombre de huit, et la case 63 représentant le *Jardin de l'Oie*. Les autres cases sont muettes (c'est le cas de la plupart des jeux du xvii^e siècle) ou figurées par des animaux, plantes, objets inspirés de l'actualité, n'ayant pour la plupart aucun rapport avec le jeu.

On s'est demandé pourquoi on avait ainsi dédoublé le nombre des oies en les posant de 5 en 5 et de 4 en 4 alternativement. Le P. Ménestrier en donne une explication quelque peu embrouillée qu'il étaye d'une fumeuse mathématique, mais nous croyons que c'était plutôt pour rompre la monotonie des cases muettes.

La règle figure traditionnellement au centre et quelquefois dans les coins, ou bien elle est imprimée au verso du jeu et même quelquefois à part comme c'est souvent le cas dans les jeux publiés par les journaux ou revues.

Le *Jardin de l'Oie* est un lac, ou un étang, ou évolue notre gracieux palmipède, à moins que celui-ci ne soit parfois posé sur un socle ou un coussin, et couronné de fleurs.

Les coins sont ordinairement ornés de petits tableaux, de fleurs où d'entrelacs, ou encore soulignés de vers ou de maximes.

Les accidents sont *Le Pont*, au n^o 6 souvent répété au n^o 12, *l'Hôtellerie* ou *l'Auberge*, au n^o 19, les *Deux dés* (par 6 et 3) au n^o 26, répétés au 53 (2), le *Puits*, au n^o 31, le *Labyrinthe* au

(1) Le jeu cité par Héroard est antérieur à 1612, et les jeux édités par Vaccari à 1614.

(2) Il est bien évident que le joueur chanceux qui fait neuf au début de la partie gagnerait automatiquement la partie en redoublant ses points; aussi la règle du jeu l'arrête-t-elle sagement à ces deux endroits.

n° 42, la *Prison* au n° 52, la *Mort* au n° 58. Nous ne donnerons pas la règle du jeu qui est dans toutes les mémoires, mais ajoutons cependant que la première case représente généralement une porte, un portique, une entrée de château, un arc de triomphe, etc.

* * *

Cependant la question nous a été souvent posée. Pourquoi ce nombre fatidique et consacré de soixante-trois cases?

C'est que le Jeu de l'Oie est un peu l'image de la vie humaine, dont la porte liminaire est l'allégorie et dont les « accidents » figurent les péripéties, sinon les vicissitudes.

Or, il était une croyance fort répandue dans l'Antiquité aussi bien qu'au Moyen Age, c'est que la métamorphose de l'individu avait lieu tous les sept ans, et l'on avait arbitrairement divisé la vie par tranches septénaires dont l'année finale se nommait *climatérique*. Si l'âge de sept ans était celui de la Sagesse, celui de quatorze était celui de l'Adolescence, celui de vingt et un, celui de la Jeunesse, ainsi de sept en sept ans comme nous l'avons vu figurer dans les nombreux *Degrés des Ages* contemporains des Jeux de l'Oie. A 63, c'est l'année critique et climatérique, dit le P. Ménestrier, laquelle, quand on peut passer, il semble que l'on n'ait plus rien à craindre, etc., que l'on peut atteindre une douce vieillesse, jusqu'à la décrépitude.

Aussi nos ancêtres s'inquiétaient-ils particulièrement d'enjamber la septième et dernière année d'un âge qui pouvait leur laisser quelque regret ou leur donner des espoirs. Ainsi croyaient-ils franchir sans trop d'appréhension les huit premiers cycles. Mais la neuvième climatérique, c'est-à-dire la soixante-troisième année, dite la « grande climatérique » était particulièrement redoutée, et ce produit de 7 par 9 qui, comme on le sait, sont des nombres cabalistiques, entraînait pas mal de superstitions dont on n'est pas encore débarrassé de nos jours (1).

Cette explication des années climatériques si ingénieuse que nous la croyons, n'est toutefois qu'une hypothèse, mais on sait combien est grand le nombre des jeux anciens qui semblent s'inspirer d'un certain ésotérisme, parfois bien difficile à expliquer.

Quant aux accidents au nombre de sept, (si nous ne comptons les deux cases de dés que pour une figure), ils représentent encore le nombre 7 magique et sont maléfiques, alors que les sept oies ou leurs doubles figurent les chiffres bénéfiques, puisqu'elles font redoubler les points. Ces accidents, qui n'ont aucun rapport entre eux, ni avec aucun autre jeu connu, ne sont que des symboles très simples de quelques-uns de la vie, et dont le plus grave est évidemment le dernier. Toutefois le Labyrinthe pourrait rappeler l'ancien *Jeu du Dédalus*.

On pourrait évidemment épiloguer longtemps sur ces chiffres et leurs symboles, mais nous nous contenterons de ces raisonnables suppositions pour rester dans la tradition d'un jeu qui s'offre avant tout *plaisant et récréatif*, et non point abscons et mystérieux.

* * *

Outre les dés, on pouvait aussi jouer à l'oie avec un *toton* à douze facettes, tel celui que nous voyons dans le célèbre tableau de Chardin, ou avec un dé à douze facettes, dit aussi *tumbreau* (au Moyen Age), *dodécaèdre*, *cochonnet* ou *pirouette* (aux XVII^e et XVIII^e siècles).

(1) L'Empereur Auguste craignait particulièrement cette Grande Climatérique et l'un de ses historiens (Aulu-Gelle) nous raconte qu'il envoya des lettres à ses amis pour se féliciter d'être entré dans sa soixante-quatrième année. On sait qu'il en vécut soixante-dix-sept !

Ces derniers accessoires sont simultanément en usage, même jusqu'à nos jours, et seront plutôt utilisés pour les jeux moraux et religieux employés dans les collèges et les couvents, puisque les dés y étaient interdits.

Certains Jeux de l'Oie étaient vendus collés sur toile de manière à être repliés dans d'élégantes pochettes de carton ou de cuir permettant de les transporter aisément avec soi lorsqu'on allait faire sa partie dans les veillées.

Comme nous l'avons vu, on en fera des représentations peintes ou gravées, mais évidemment à l'usage d'amateurs riches et somptueux. De nos jours, on a imprimé des jeux sur tissu, soit pochettes pour le veston ou foulards enserrant la tête, qui ne sont naturellement que de simples prétextes décoratifs, mais démontrent l'indéniable vitalité du Jeu de l'Oie.



VARIATIONS SUR LA RÈGLE ET SUR LA FORME

Jeu *mouvant* à l'instar de tous jeux et d'ailleurs de toute imagerie, celui de l'oie devait connaître de par son propre succès les modifications et innovations plus ou moins ingénieuses que la mode apporte en toutes circonstances.

Le hasard qu'on lui proposait par le truchement des dés, cette spirale inscrite sempiternellement à l'intérieur d'un rectangle et tracée à peu près selon les foyers d'une ellipse, allaient éveiller l'imagination de nombreux inventeurs. Aussi ceux-ci lui imposèrent-ils des *variations* de règle et de forme dont il est extrêmement amusant de constater l'habileté et qui n'ont que le mérite d'une érudition laborieuse. C'est ainsi qu'on adapta au Jeu de l'Oie les *cartes à jouer*, les *dominos* et le *loto*, ce dernier devant lui-même succéder à notre jeu avec une vogue inimaginable dès la fin du XVIII^e siècle.

VARIATIONS SUR LA RÈGLE

LES JEUX AVEC CARTES A JOUER sont de forme rectangulaire, comprenant 52 cases correspondantes aux 52 cartes d'un jeu et placées selon la formule spirale. (Voir *Carte méthodique pour apprendre le Blason* (pl. 30), ou *Jeu de la Guerre* (1697.)) On y joue avec des dés comme au Jeu de l'Oie, ou bien avec un jeu de 52 cartes, et qui donne à gagner ou à perdre un enjeu, lorsque chacun des joueurs tire une carte au hasard du paquet.

Dans les JEUX AVEC BOULES DE LOTO (Voir *Jeu de la Pagode*), chacune des six pistes est coloriée et l'on joue comme au jeu de Loto, le gagnant étant celui qui couvre entièrement les cases numérotées de sa piste. Sur le *Jeu de Paris en Miniature* (pl. 24), on peut jouer aussi avec des boules de loto que chaque partenaire tire à son tour, chacun des numéros de celles-ci

correspondant à une case amenant un gain ou une perte, mais le n° 90 sorti en cours de jeu rafle tous les enjeux du tableau.

VARIATIONS SUR LA FORME

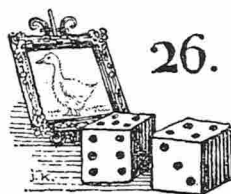
En dehors de la forme elliptique traditionnelle, on peut classer à peu près les tableaux « à l'oie » sous ces trois variantes essentielles :

LES JEUX COMPOSÉS OU A SUITES : voir *Nouveau Jeu d'Histoire Universelle* (1745). La spirale est divisée en deux séries de numéros, les deux parties se jouant à la suite; ou bien encore, voir *Tableau chronologique de l'Histoire Universelle* (1715), il y a un autre jeu à l'intérieur que l'on continue après avoir terminé celui de la grande spirale.

LES JEUX FIGURATIFS : voir *Le Vrai Jeu de l'Oie* (Moronval, 1900), *Jeu de la Tour Eiffel*. Les cases sont figurées sur l'objet lui-même au moyen de petits cercles de couleurs marqués d'un numéro que l'on doit parcourir comme au Jeu de l'Oie avec les accidents expliqués. Ou bien encore, il y a deux pistes marquées de cercles rouges ou bleus (*Jeu de la Forteresse*, v. 1880) et sur lesquelles avancent les partenaires, le gagnant étant celui qui arrive le premier au n° 63 commun aux deux pistes.

LES JEUX MI-PARTIS (voir *Jeu de l'Oie parlementaire*). Le jeu est en forme d'éventail divisé en deux parties, *Jeu de la Droite* et *Jeu de la Gauche* sur lesquels on peut jouer alternativement ou indifféremment, à moins qu'on ne fasse la compétition en même temps par deux groupes de joueurs. Le *Jeu de la Redoute* est un jeu figuratif et mi-parti dont nous donnons à sa place l'essentiel de la règle.

Mais toutes ces règles et formes sont très variables et bien souvent encore particulières à chaque jeu.



LES JEUX ASSIMILÉS ET DÉRIVÉS

Certains jeux de table s'apparentent nettement au Jeu de l'Oie et ont fourni eux-mêmes de nombreuses variantes sous leur titre générique. Nous les y avons incorporés, comme jeu avec dés sur un tableau à figures.

Si les JEUX ASSIMILÉS ont en réalité des règles très voisines de celles du noble jeu, celles des JEUX DÉRIVÉS s'en éloignent sensiblement comme on le verra. Néanmoins, et malgré des observations qui nous ont été faites, nous n'avons pas cru devoir les éloigner de nos descriptions et nomenclatures en raison de leur caractère pictural et graphique de mêmes inspiration et origine imagière que les Jeux de l'Oie.

LES JEUX ASSIMILÉS

Le Jeu des Singes, formés de 63 médaillons circulaires assemblés eux-mêmes selon une spirale circulaire avec une scène de singes au milieu n'est, en réalité qu'un jeu de l'oie avec les mêmes accidents, les singes placés au lieu des oies aux endroits habituels. Il en parut de nombreux spécimens et variantes vers 1850 dans l'imagerie lorraine qui semble en avoir le monopole ainsi que l'imagerie alsacienne et allemande.

Le Jeu du Steeple-chase (voir pl. 48) ou encore les Jeux de *Voyage*, de *Course* ou de *Chasse* ont sensiblement la même configuration circulaire ou ellipsoïde; ils représentent invariablement un hippodrome à plusieurs pistes comportant numéros et vignettes figurant des accidents (haies, fossés et autres obstacles à franchir). Chaque joueur occupe une piste, et le premier arrivé au poteau ou au but est le gagnant. Nous en connaissons des quantités au Cabinet des Estampes depuis 1860-1865, dates de leur apparition et de la vogue des courses en France.

LES JEUX DÉRIVÉS

Le Jeu de la Chouette (voir pl. 4), est aussi ancien que le Jeu de l'Oie. C'est plutôt un jeu de loterie où l'on met ou retire un enjeu selon la valeur faciale de trois dés indiquée dans chaque case; celui qui amène 3 fois 6 ramassant tous les enjeux.

Ce jeu, qui fut aussi populaire que le Jeu de l'Oie aux XVII^e et XVIII^e siècles, disparaît complètement dès le début du XIX^e siècle. Il se peut qu'il ait été alors interdit en raison de son caractère spéculatif, puisqu'on pouvait remplacer les jetons par un enjeu d'argent.

Le Jeu des Juifs est le prototype de nombreux jeux des XVIII^e et XIX^e siècles (voir *Jeu du Cheval Pégase*, des *Héros de l'Empire Français* (pl. 32), des *Aérostats* (pl. 41)). C'est plutôt un jeu de loterie à onze cases alignées sur un rond, ovale ou un rectangle. On met sur chaque numéro un enjeu correspondant à la valeur faciale de deux dés, et celui qui amène 12 ramasse tous les enjeux. Nous ignorons l'origine et la raison de l'intitulé de ce jeu.



ESSAI ANALYTIQUE SUR LES JEUX DE L'OIE DES ORIGINES CONNUES A NOS JOURS

Véritable Protée, le Jeu de l'Oie a revêtu, comme nous l'avons dit, et dès son origine, toutes les formes possibles du divertissement, de l'enseignement et de la propagande. Nous en analyserons succinctement chaque forme, en indiquant les plus intéressantes et les plus caractéristiques cependant que, par ailleurs, chacune des planches présentées dans cet ouvrage fait l'objet d'une notice détaillée qui fait suite à la présente étude générale. Nous avons complété cet essai analytique d'une importante iconographie, comportant la description de plus de 450 Jeux de l'Oie venus à notre connaissance et que nous croyons la plus complète, parue jusqu'à ce jour.

Toutefois, il n'est pas inutile de dire que certains titres de ces Jeux de l'Oie semblent s'inspirer des jeux de sociétés venus de l'Italie mis à la mode vers 1550 et qu'a décrits longuement Rhingier, dans son amusant ouvrage (1). Ces jeux, souvent gracieux, quelquefois grivois, étaient pratiqués dans les salons ou en plein air par quelque noble assemblée de *Dames* et de *Cavaliers*, tels ces termes sont restés dans les figures de danse ou dans les *petits jeux* du siècle dernier.

Prétextes à gages plus ou moins innocents, ou encore à quelques récitations de vers amphigouriques, propres aux Cours d'Amour de la Renaissance, ces jeux s'intitulaient : *Jeu du Héraut, de la Paix, de la Guerre, de l'Époux et de l'Épouse, de l'Amant et de l'Amante, du Pèlerin, de la Chouette*. Nous en retrouverons bien souvent le titre, l'accent et même la règle dans les descriptions qui vont suivre.

LES JEUX DIDACTIQUES, ÉDUCATIFS, ARTISTIQUES ET LITTÉRAIRES

En s'adressant à de jeunes enfants, les éducateurs ont le naturel souci de leur ouvrir l'intelligence par l'image, l'exemple et la répétition. Aussi les règles peu compliquées du Jeu de l'Oie, son esprit de compétition et sa présentation amusante en firent par excellence un instrument attractif qui s'opposait à l'aridité de manuels qui n'avaient guère évolué depuis la sévère scholastique du Moyen Age.

D'autre part l'*Émile* de Jean-Jacques Rousseau avait mis l'éducation à la mode à une époque où le Jeu de l'Oie connaissait sa plus grande popularité. C'est cette conjoncture qui fit que ces jeux didactiques eurent un extraordinaire succès à la fin du xviii^e siècle.

Sans examiner le bien-fondé ni le mécanisme de ces jeux particulièrement décrits dans les notices, on peut dire cependant qu'ils sont un peu le germe, sinon la base de nos meilleurs systèmes d'éducation modernes par la vision directe et la mémoire des sens.

Si le jeu des *Épines changées en roses* nous paraît encore un peu compliqué, il préfigure une méthode utilisée actuellement dans les écoles maternelles de négliger l'étude préalable de l'alphabet en sériant diphtongues et syllabes selon les difficultés de la prononciation.

(1) Voir BIBLIOGRAPHIE.

Si la *Pirouette instructive* est plutôt un agréable monument typographique; le *Jeu étymologique et mnémonique* (qui ne comprend pas moins de 200 cases, sous un titre qui ne peut s'abstraire de pédantisme), est un véritable dictionnaire vivant, puisque avec le hasard d'un coup de dés, il permet de constituer de nombreux mots à l'aide des racines grecques et latines chères au *Jardin* du père Lancelot !

Mais ces jeux pour enfants ne sont pas seulement didactiques, la bienséance et la conversation leur sont enseignées également par ces truchements, et on ne manque pas aussi d'y associer leurs jouets ou livres d'images comme dans ceux de *La Poupée modèle* ou du *Pingouin Alfred*.

Les arts d'agrément étant le complément obligatoire d'une éducation parfaite, la Musique se met à l'oie et le *Jeu d'Apollon* nous enseigne l'art du contrepoint et de l'accord parfait, qui — on le sait — doit régner entre tous les joueurs.

* * *

Les éléments d'une œuvre littéraire, recueil de fables ou invention romanesque, pouvaient fort bien être mis en jeu par figures à la manière des dessins animés ou des *digestes* tant à la mode. Aussi les *Fables* de La Fontaine ou d'Ésope deviennent-elles prétextes à des petits jardins zoologiques, soulignés de distiques ou de moralités que les connaisseurs doivent énoncer au cours du jeu, les ignorants étant à l'amende. Mais quelle gloire que celle d'atteindre la case 63 le premier où l'on voit le fabuliste grec « composant ses œuvres », *un livre à la main* !

Mais si les jeunes se peuvent mieux distraire en jouant à Don Quichotte ou au Philéas Fogg du *Tour du Monde en Quatre-Vingts jours*, leurs parents — nos propres aïeux — aimaient mieux frémir aux aventures du Prince Rodolphe et de Dagobert sur les jeux des *Mystères de Paris* ou du *Juif errant* dont un siècle n'a pas encore épuisé le succès.

La littérature actuelle se prend très au sérieux et nous ne sachons pas que la *Scarlett d'Autant en emporte le vent* ait été mise en jeu; mais nos humoristes ont spirituellement raillé les Prix Goncourt et nos officieux académiciens, moins à l'aise dans la spirale qu'autour de la table ronde du Restaurant Drouant !

LA VIE HUMAINE, L'AMOUR ET LE MARIAGE

La Vie Humaine faite à l'image du jeu de l'oie était un sujet qui devait naturellement se proposer à l'attention des imagiers. Cependant le premier jeu connu : *Le Nouveau Jeu de la Vie Humaine*, ne date que de 1775 et n'a aucun rapport comme on pourrait le supposer avec les nombreux *Degrés des Ages*, déjà répandus dans toutes les classes de la société depuis une centaine d'années.

C'est un mélange assez hétéroclite de petites gravures sur les qualités, défauts et vices de notre terrestre comportement sans aucune logique, tout comme le *Jeu des Ages ou des Vices* (1810) qui nous présente plutôt des bustes empruntés au cabinet phrénologique du D^r Gall ou au Musée des Cires du D^r Curtius.

Cependant le *Jeu de la Fortune* est plaisant et badin en rejoignant agréablement les jeux sur l'Amour qui nous offrent d'excellents échantillons.

Les *Étrennes de la Jeunesse* (petit jeu d'amour !) est formé de deux cercles à motifs floraux, l'un pour les Cavaliers, l'autre pour les Dames, ayant chacun des règles particulières qui se

gouvernent comme le jeu de l'oie. Au lieu de gagner ou perdre les enjeux, les partenaires doivent se donner des gages plus ou moins innocents :

Le berger baisera le bas de la robe de la bergère et la brossera bien. — Le berger fidèle s'assoiera sur les genoux de sa bergère et y restera jusqu'à ce que chacun ait joué deux fois. — La bergère présentera sa jarretière au berger qui la lui remettra proprement, etc...

Le *Voyage de l'Isle de Cythère* et le *Jeu agréable et récréatif des Amours* sont de ravissants spécimens de gravure de l'époque et d'un cachet plus artistique que le *Jeu des Bons Enfants vivants sans soucy*, d'accent beaucoup plus populaire.

Celui-ci emprunte ses accidents et ses personnages au fameux *Théâtre des Enfants sans soucis* qui montaient leurs tréteaux à Paris au début du xvii^e siècle ; assez paillard, il nous apprend que nul ne peut arriver au n^o 63 *s'il n'est délivré du cocuage?*

Les quelques jeux sur l'amour publiés au xix^e siècle, n'ont ni la grâce, ni même la franche grivoiserie de leurs ancêtres : ils sont simplement grossiers !

MORALE, RELIGION, OCCULTISME ET MYTHOLOGIE

Est-il vain de dire que les jeux de l'oie moraux le sont hautement et qu'ils n'offrent guère d'autres caractéristiques que celles que l'on peut supposer à des divertissements établis pour les écoles ou les couvents ?

C'est ainsi que se présente *Le Nouveau Jeu des Vertus récompensées et des Vices punis* (1753) avec 77 légendes et maximes du style le plus rébarbatif :

*Une morale nue apporte de l'ennui,
Le conte fait passer le précepte avec lui!*

disait le bon La Fontaine, c'est ce qu'essaya de faire Gangel dans son *Jeu moral et instructif*, mais qui ne réussit en fait qu'à lithographier une image solennellement inspirée de la rue Saint-Sulpice et non de la rue Saint-Jacques.

* * *

Les jeux religieux se divisent en trois catégories, les jeux historiques, les jeux édifiants, auxquels nous ajouterons les jeux de propagande.

LES JEUX HISTORIQUES : Jeux de l'*Ancien, du Nouveau Testament ou de l'Histoire Sainte* s'apparentent à ceux sur l'histoire profane avec, bien entendu, des citations extraites de la Genèse aux Pères de l'Église, dont ils sont en réalité l'illustration. L'un de ces jeux : *Le Prix d'Histoire Sainte* réalise même en cinq planches une somme historique et imagée farcie de lourds commentaires au recto et au verso. Mais nous devons citer à part le *Jeu historique de l'Ancien Testament*, belle gravure lyonnaise datée de 1763 due au P. Bernon, jésuite, pour le texte, et à Mathieu Ogier pour le dessin ; la règle du jeu est décrite en quinze plaisants distiques débutant ainsi :

*Du Jeu Sacré, voici les Loix
L'on y sauroit jouer plus de dix, moins de trois.*

et qui se terminent par ces vers cornéliens :

*Enfin quoyqu'on soit prêt à finir la Carrière,
Si le point est trop grand, l'on retourne en arrière;
Et celui la tire tout,
Qui par un dez heureux arrive juste au bout.*

* * *

Les JEUX ÉDIFIANTS fort nombreux, spécialement destinés aux maisons conventuelles, en particulier à celles des religieuses, ne comportent pas pour la plupart de figures profanes qui pourraient induire nos recluses aux tentations du dehors. De même, on se servira d'un toton à douze faces car l'usage des dés est officiellement interdit dans les couvents depuis saint Louis.

Dans ces jeux dits de *Récréation Spirituelle*, on part du *Mépris du monde* ou de l'*Entrée en religion* pour aboutir à la *Salle du Céleste Époux* ou à la *Salle des noces de l'Agneau où sont reçues les Vierges*, sur un parcours de cœurs enflammés soulignés d'une maxime, d'une mortification ou d'une date de l'histoire monastique.

Le *Jeu du Chrétien tiré de la carte emblématique* ne comprend pas moins de 144 cases d'un style gothique très Napoléon III avec une règle compliquée à faire pâlir les plus grands casuistes de l'ordre de saint Ignace de Loyola.

* * *

On a voulu utiliser le Jeu de l'Oie comme un moyen de propagande pour amener à la religion ceux qui ne la connaissaient pas ou qui s'en étaient éloignés; nous trouvons à ce sujet dans Le Ber (1) la curieuse anecdote suivante :

Le Père N..., jésuite en Arménie à la fin du XVII^e siècle avait fait éditer un jeu d'oie qui était un véritable catéchisme où il avait figuré les principes de la Doctrine Chrétienne réduits au nombre et aux proportions des cases de ce jeu. Ce tableau fait sur une feuille de papier assez forte, était composé de 46 ronds qui se suivaient en spirale redoublée; chaque rond-chiffre contenait un emblème ou devise qui expliquait un mystère ou une des grandes vérités du christianisme et le joueur plaçait sa marque sur le rond portant le chiffre donné par son coup de dés (2).

Ainsi le bon Père n'avait pas jugé nécessaire d'écarter de cette œuvre de piété, les dés si sévèrement condamnés par l'Église, ce qui n'empêcha point que son jeu n'eut le plus grand succès, relativement au but que se proposaient les missionnaires. On en grava le tableau à Paris sur l'original envoyé par l'auteur et des milliers d'épreuves « en furent répandues dans l'Orient où elles portèrent leurs fruits ».

Comme autre jeu de propagande, mais plus spécialement destiné à l'intention des hérétiques, nous ne connaissons que le *Jeu de la Constitution* décrit longuement à sa notice (pl. 16), et publié à l'occasion de la fameuse bulle *Unigenitus* fulminée contre les jansénistes. Mais les missions protestantes ont édité, ces dernières années, des tableaux à l'usage de leurs catéchumènes, et qui ne le cèdent en rien à la banalité des jeux catholiques romains de la rue Saint-Sulpice.

* * *

(1) LE BER. Voyage d'un missionnaire de la Compagnie de Jésus, en Arménie, en Perse... depuis 1688. Paris, 1730.

(2) Nous n'avons pas rencontré d'exemplaires de ce jeu.

L'histoire fabuleuse des Déesses, des Héros de l'Olympe nous a valu antan quelques beaux jeux sur la Mythologie finement gravés, mais qui ne présentent guère d'originalité; citons cependant le *Jeu des Antiques* et le *Jeu du Phénix*, qui sont de particulières réussites de Basset et de Jean.

* * *

Bien entendu, il n'était pas question sous l'Ancien Régime d'éditer de jeux sur la sorcellerie, ni à une quelconque prétention ésotérique. Mais comme il fallait que le Diable s'en mêlât, nous devons à l'imagerie lorraine un *Grand Jeu du Sorcier*, bien anodin et qui ne vouera ses adeptes aux Ténèbres Extérieures.

Plus humoristique est le *Jeu du Grand Etteila, oracle du destin*, jeu badin qui vaticine au hasard des coups de dés. Cet Etteila est le nom retourné d'Aliette, auteur supposé de quantités de petits ouvrages sur la cartomancie, répandus dans les campagnes par les colporteurs de la fameuse Bibliothèque Bleue aux XVII^e et XVIII^e siècles.

L'HISTOIRE

L'Histoire enseignée par le Jeu de l'Oie est d'une lecture moins sévère que celle des in-folio du Père Anselme ou du Dictionnaire des Dates.

Divisée en cases ou en siècles, soulignés de légendes naïves ou sans pédanterie, elle nous présente sans les critiquer : Clovis sur son pavois, saint Louis sous son chêne, François I^{er} fait chevalier par Bayard; événements tellement traditionnels qu'ils viennent sous le burin du point graveur comme le *Pont*, le *Labyrinthe*, l'*Auberge* ou la *Mort*!

Dans le *Jeu chronologique* de Mariette (le plus ancien des Jeux de l'Oie français, daté 1638), on fixe pour la commodité du jeu, la création d'Adam à l'an 4000 avant Jésus-Christ, la case 1 l'affirmant sans discussion possible : *Adam fut créé le 6^e jour... véquit (sic) 930 ans et engendra Seth à l'âge de 130 ans*, ce qui le fait contemporain de Noé, lequel naquit en 956...

Notre ère commence avec Jules César (1); *qui se rendit Seigneur de l'Empire romain* et l'*Histoire merveilleuse de nos rois* débute sacramentellement à Pharamond, pour se terminer bien entendu au Roi régnant sous son qualificatif usuel : Louis XIV est *Grand*, Louis XV est *Bien-Aimé*, Louis XVI est *Bienfaisant* et Louis XVIII est *Désiré*.

Il y a bien de-ci ou de-là quelques entorses à la vérité historique ou à la généalogie : Louis XV gagne en personne la bataille de Fontenoy, Louis XVII meurt au Temple et Napoléon disparaît sous Louis XVIII, qui succède tout naturellement à l'Enfant-Roi.

Certains de ces jeux comme le *Jeu des Français et des Espagnols pour la Paix*, ont par contre une réelle valeur documentaire et historique, en nous racontant sous forme de cartes et de courtes légendes la fin de la Guerre de Trente Ans jusqu'au Traité des Pyrénées.

D'autres sont par ailleurs d'une fort belle exécution, tel l'*Abrégé chronologique des Rois de France*, qui est plutôt une magnifique estampe du plus pur style Louis XV.

Mais le Jeu de l'Oie, brûlant ce qu'il a adoré, devient naturellement révolutionnaire en 1791 où les *jeux royaux* deviennent *nationaux*, les *Parlements* remplacent les *Oies*, le *Pont* devient celui

(1) Cette deuxième partie du jeu qui comprend 17 cases ou siècles est la figuration d'un quatrain que l'on faisait apprendre par cœur aux jeunes élèves des collèges du début du XVII^e siècle et qui énumérait la suite de ces siècles sous des qualifications assez arbitraires.

de la *Liberté*, et la *Prison*, celle de l'*Abbaye*. Cependant le bon roi Henri trouve grâce, il est vrai qu'il est l'inventeur d'une « Poule au Pot », que l'on croyait enfin advenue. Son nom est alors souvent associé à celui du père Gérard, simple cultivateur de l'Ouest, membre de la Constituante et que son costume breton et sa naïveté avaient rendu fort populaire.

La chaîne symbolisant l'Ancien Régime de ces jeux révolutionnaires allait bien entendu disparaître avec l'Empire qui verra la vogue des jeux militaires : pourtant nous ne connaissons point de jeux sur la biographie du vainqueur d'Austerlitz. Ceux-ci n'apparaîtront surtout qu'après 1830, en même temps que toute l'imagerie d'Épinal consacrée au Petit Caporal.

Si vers 1815, Napoléon disparaît de la liste des Souverains (pour réparaître après 1830) les imagiers — surtout Basset — effacent peu courageusement de leurs cuivres l'Ordre de la Réunion (créé en 1812), remplacent les Aigles par les Lys, ou barbouillent les Trois Couleurs du drapeau d'une gouache blanche fort légitimiste.

Le Second Empire annexera aussi l'histoire en y joignant bien entendu ses propres fastes guerriers, qui donneront à ses jeux un aspect plutôt militaire qu'historique.

Dès sa chute en 1871, le *Jeu de l'Oie parlementaire* — dit aussi le *Jeu de la Droite et de la Gauche* — offre un avant-goût de ce que sera désormais le Jeu de l'Oie historique : le vrai reflet de l'actualité politique.

L'ACTUALITÉ POLITIQUE

Le Seize-Mai, le Panama, le Boulangisme, l'Affaire Dreyfus, l'Alliance Franco-Russe sont autant de prétextes à promener les oies sur un jeu qui menaçait de s'anémier à la fin de la belle époque de l'Imagerie, et prêtent à toute propagande chez des joueurs prompts à discuter entre deux coups de dés (1).

Mais point de querelles quand l'ennemi est à nos frontières. Le jeu de l'Oie fait aussitôt l'Union Sacrée et devient « jusqu'aboutiste », un peu prématurément, semble-t-il, puisque l'un deux nous fait assister dès 1915 (à la case 63) à l'entrée des troupes russes à Berlin (aux côtés des Alliés). Le jeu sert aussi notre cause en Suisse et aux Pays-Bas où des éditeurs avisés et sûrs d'eux en font des images de propagande. Mais la satire ne perd pas ses droits et Guy Arnoux nous grave un *Jeu du Pas de l'Oie imité des Boches*, cependant qu'avec son *Jeu du Poilu*, Gus Bofa et Pierre Mac Orlan nous initient à la vie des tranchées non sans une bonne humeur ironique.

Si l'affaire Stavisky évoque de pénibles et burlesques souvenirs dans le *Jeu de l'Escargot* de Lucien Boucher, le *Jeu de la Perme* évoque la « drôle de guerre » qui s'achève, hélas ! par l'« Occupation allemande ».

Pendant celle-ci, le Gouvernement de Vichy édite pour sa propagande un *Jeu de la Francisque* largement répandu en zone libre et dans les camps de prisonniers en Allemagne, au moment où les civils affamés serrent leur ceinture d'un cran en poussant des oies — devenues rares au naturel — sur un *Jeu du Rutabaga* sous-titré sans ironie : *Noël du Maréchal, distribué par le Secours National!*

En 1944, paraît naturellement un *Jeu de la Libération* d'un bel optimisme... mais dès 1949, un journal d'extrême-gauche publie un *Jeu de Loi... électorale* farouchement anti-gaulliste et anti-américain, probablement inspiré d'un jeu soviétique de même tendance et de la même année dont nous avons ouï parler.

(1) Tous ces jeux sont particulièrement décrits dans notre iconographie.

Ceci est la preuve — s'il en faut une — de l'admirable neutralité du Jeu de l'Oie, objectivité que Voltaire n'eut point désavouée lorsqu'il écrivait à Mme du Deffand :

... et voilà comme on écrit l'Histoire, puis fiez-vous aux savants !

Mais la Marquise jouait-elle au Jeu de l'Oie ?

LA GÉOGRAPHIE ET LES VOYAGES

Les jeux de l'oie géographiques ne sont pas moins intéressants puisqu'ils nous nous présentent un état fort exact des connaissances cartographiques de l'époque.

Les premières cartes gravées en France ne datent guère que du milieu du XVI^e siècle et nous les devons à Oronce Finé qui fut, on le sait, hautement protégé par François I^{er}.

Aussi l'un des premiers jeux qui nous soit connu est-il certainement le *Jeu du Monde* gravé par Pierre Du Val (1618-1683), géographe du Roi fort estimé et qui a laissé par ailleurs de précieux ouvrages cartographiques.

Les jeux de Du Val sont caractérisés par la finesse de leur gravure, l'élégance de la mise en page avec l'exactitude toute relative des cartes de cette époque. Mais cent ans plus tard, Maurille-Antoine Moithey (1752-1810), mathématicien et géographe, publiera de fort belles cartes chez Crêpy, gravées d'après les plus récents travaux des Cassini, et dans lesquelles apparaissent, longitudes et altitudes, pour la première fois. Ces jeux, ornés dans le goût du temps, sont de précieux documents et le *Jeu de la Mappemonde*, par exemple, est en réalité un atlas très complet de toutes les parties du monde connues alors que l'*Émulation française* nous indique avec beaucoup de précision les généralités, pays et provinces de France.

Ces dernières sont naturellement remplacées par les départements en 1794 dès leur institution par la Convention, le nombre de ceux-ci subira quelques variations jusque vers 1850, époque à laquelle les jeux cartographiques semblent tomber en complète désuétude.

*
* *
*

Moins austères sont ceux sur les voyages et les monuments, mais ils offrent d'utiles renseignements sur l'architecture des villes et réalisent en fait, les premiers essais de cartes postales illustrées !

Ville chère à tous les imagiers, Paris est leur sujet favori et l'étude attentive de ces tableaux nous restituent avec fidélité des monuments aujourd'hui disparus comme les fontaines de la place de la Bastille, du Châtelet, des Invalides ou du Gros-Caillou ou l'ancienne de la place Saint-Sulpice.

Dès 1889, la Tour Eiffel eut son jeu et de nos jours Madeleine Luka vient de graver sur pierre un jeu bien charmant sur le Paris moderne avec ses nouveaux monuments, ses moyens de transports, ses types populaires et ses coins pittoresques. Les *Enseignes et les Cris de Paris*, inspireront aussi bien entendu nos imagiers, et nous en parlerons plus longuement au chapitre « Agriculture, Industrie et Commerce ».

Nous connaissons encore quelques jeux sur les voyages qui furent remplacés vers 1860 par d'innombrables *steeple-chase* de peu d'intérêt au point de vue documentaire, mais qui forment cependant une division *assimilée* importante des jeux de l'oie (voir page 51).

L'HÉRALDIQUE, L'ARMÉE ET LA MARINE

Les jeux héraldiques et militaires étaient fort répandus dans les collèges nobles et les établissements qui formaient les futurs officiers, car ils offraient sous d'aimables aspects des rudiments de connaissances fort ingrats à de jeunes cerveaux.

Déjà, au début du xviii^e siècle, on avait fait un Jeu du Blason à l'aide de cartes à jouer, mais les princes désignés sous le titre de « valets » valurent à son auteur « quelques affaires », dit le P. Méneestrier, et ces jeux furent modifiés sinon supprimés.

Les jeux héraldiques sont en général d'une grande finesse et d'une rigoureuse exactitude, ils enseignent l'art de blasonner et de reconnaître les armoiries des nobles maisons, et les graveurs ne manquent jamais de les dédier à quelque illustre personnage dont l'écu figure en bonne place.

L'un d'eux : *Le Chemin de l'Honneur* mérite une mention spéciale en raison de sa règle du jeu très particulière ; les six faces des dés représentent chacune un métal ou un émail (1 pour or, 2 pour argent, etc.) ; les coups « bons » sont ceux qui offrent sur la face de chacun des dés, un métal ou un émail, tandis que sont « perdus » les coups qui donnent deux émaux ou deux métaux, suivant en cela la règle primordiale de l'art du blason.

En parlant des Jeux de Blason « à l'oie », le P. Méneestrier ajoute : *Ces jeux frappent d'abord par leur nouveauté et par leurs images, mais ils instruisent peu car, l'application que demandent quelques-uns empêche trop le divertissement pour ne pas les rendre ennuyeux.*

Ces jeux disparurent complètement à la Révolution, et il est curieux de constater que nous n'en connaissons point à l'usage des nouveaux anoblis de la Cour Impériale. Il est vrai que l'Empereur ne laissait guère de loisirs à ses maréchaux pour se plonger dans les arcanes de la science chère à d'Hozier.

* * *

Nous avons dit au début de cet historique, combien le Petit Caporal aimait se souvenir des années de Brienne en jouant aux Tuileries sur le *Jeu des Fortifications*, qu'il avait fort pratiqué dès que le Père de Langlade l'avait inventé à l'usage des Écoles Militaires.

Enseignement bien symbolique, cette technique de la guerre, faite sous les auspices d'un cornet à dés qui, selon Mallarmé « n'abolira jamais le hasard » !

Ces jeux se présentaient sous la forme de tableaux à 52 cases sur lesquelles on pouvait jouer avec des cartes ou dés ou encore dans la forme traditionnelle à 63 cases qui présente peu ou prou les mêmes accidents que les jeux classiques. Nous y lisons par exemple : *que celui qui tombe au n° 58 est tué, on l'emporte pour recommencer*, formule qui illustrerait vraiment l'adage fameux dans toutes les armées du monde : *Ce sont toujours les mêmes qui se font tuer !*

Dans la seconde moitié du xix^e siècle, signalons parmi les jeux originaux, le *Jeu de la Grande Redoute*, à la règle bien particulière : c'est un cercle divisé en quatre secteurs de couleurs différentes, occupés par chacun des quatre joueurs qui doivent s'efforcer d'occuper une redoute placée au centre.

Un autre tableau : *Jeu de Forteresse*, figure un fort à la Vauban sur lequel on joue à deux pistes marquées de ronds noirs et rouges aboutissant au centre de la place. Ce système est imité dans le jeu qui lui fait suite dans notre iconographie.

Les jeux sur l'armée ou à uniformes militaires sont fort nombreux et présentent un intérêt plus documentaire que didactique.

Les *Jeux de la Guerre* de Basset ou Chéreau à 12 cases ne sont pas des jeux de l'oie proprement dits, mais leur gravure et leur esprit s'apparentent à ces jeux. Notre bon imagier Guy Arnoux s'en inspira dans son *Jeu du Soldat français* (1917).

Les jeux d'Épinal sont d'un accent tout autre que les jeux de Basset, Chéreau et surtout de Jean, lesquels sont d'une fidélité très réputée. Ils sont dans le ton de toutes les images militaires publiées sous le Second Empire à la gloire de l'Oncle ou du Neveu et ne sont que prétextes à propagande. Un jeu bien amusant est le *Jeu du Conscrit* (pl. 31), lequel franchit avec une mâle assurance — et toutes les neuf cases — les grades de l'armée jusqu'à la dignité de maréchal de France, carrière pas si extraordinaire et qui n'est que l'exemple imagé de celle de Bugeaud, « l'homme à la casquette » qui, simple grenadier à vingt ans, fut maréchal à soixante ans !

* * *

Les jeux sur la Marine sont moins communs, nous n'en connaissons qu'au début du XVIII^e siècle; comme les jeux sur l'armée, ils sont d'ordre didactique et nous enseignent les parties du navire, l'ordre des officiers et l'art de la navigation avec, dans les coins, le légendaire *Départ et retour du marin*.

Par contre, ils ne nous donnent guère de renseignements sur les uniformes, dont l'ordonnance est moins rigoureuse dans la marine que dans l'armée.

LES SCIENCES

Ces jeux, formant une partie distincte des jeux didactiques, sont peu nombreux. Le plus ancien en date et le plus intéressant que nous connaissons est le *Jeu de la Sphère et de l'Univers* (pl. 25) daté de 1661 et gravé par De Vouillemont. C'est une planche de belle facture et dont la forme elliptique essaie de figurer un univers symbolique inspiré des travaux relativement récents du grand astronome danois Tycho-Brahé, sans omettre, bien entendu, au centre, la vieille figuration de l'univers ptolémaïque !

Les autres jeux sont surtout consacrés aux sciences naturelles, en particulier aux animaux et aux plantes, représentées par de beaux spécimens de fleurs (pl. 36 et 37) et dans lesquels l'imagier courtisan Basset — le bien nommé — ne craint pas selon sa coutume (voir le *Jeu instructif des Fleurs*) de faire figurer naturellement un lis à la case 63 souligné d'une fameuse légende : *Gloire au Lis*, qui sent son royaliste de fraîche date.

La Géologie, avec avalanche, inondation, éruption volcanique et tremblement de terre est représentée par le *Jeu instructif des Merveilles de la Nature* (pl. 38) dû au même ineffable Basset. Ces jeux disparaîtront vers 1840, remplacés par des tableaux sur les inventions nouvelles beaucoup plus attractives.

L'AGRICULTURE, L'INDUSTRIE, LES MÉTIERS ET LE COMMERCE

Si l'agriculture n'est représentée que par un peu commun *Jeu de l'Agriculture et du Commerce* (pl. 40), et qui n'est qu'un prétexte à belles images symboliques, les jeux sur les petits métiers et les *Cris de Paris* sont abondants, car Paris est, nous l'avons dit déjà, une ville chère au cœur des imagiers.

Le *Jeu de Paris en Miniature* (pl. 27) est le plus intéressant en raison des précieux renseignements qu'il nous donne sur les *Enseignes*, dont quelques-unes existent encore de nos jours telles celles : *Au plat d'Étain*, *Aux forges de Vulcain*, *Aux Deux-Magots*, magasin de nouveautés aujourd'hui remplacé par le célèbre café littéraire du même nom.

Cependant, Fournier (1) nous cite un jeu sur les Enseignes de Paris, sans d'ailleurs préciser exactement le titre et qui aurait paru vers 1804, ce jeu comprendrait cent cases dont les dizaines seraient figurées par des couvents ou des monuments religieux, et dont la date correspondrait au rétablissement du culte officiel cette année-là.

Il faudra attendre la fin du siècle pour voir le *Grand Jeu du Bœuf-Gras*, jeu figuratif où cet animal est divisé en ses parties comestibles numérotées. Ce jeu, vraisemblablement de propagande est accompagné de recettes culinaires et de vers aussi savoureux que la viande bovine qu'il vante.

*A cette loterie,
Véritable moralité,
Vous apprendrez l'utilité
De cet animal dont la viande
Est nourrissante et friande!*

De nos jours, nous connaissons *La Place du Village* (1949) dont la règle s'inspire du moderne *Monopoly*, jeu encore inspiré du Jeu de l'Oie, mais qui n'a plus sa place ici, en raison de son caractère spéculatif, au sens exact du mot.

LES GRANDES INVENTIONS L'ACTUALITÉ INDUSTRIELLE ET LA PUBLICITÉ

Les grandes inventions et l'actualité industrielle ne paraissent avoir inspiré les imagiers que lorsque l'engouement du public semble leur assurer quelque succès de vente.

Le premier de ces jeux en date est certainement le *Jeu du Canal royal*, publié en 1682 (probablement à Paris), à l'occasion de l'achèvement du Canal du Languedoc auquel le malheureux Riquet ne devait point assister ; mais François Andréossy, son fidèle collaborateur « invente » un jeu à la gloire du canal.

La préface de son livre, qu'il dédie au cardinal de Bonzy est un réel hommage rendu au Jeu de l'Oie par un grand ingénieur :

Depuis que les gens ont inventé le jeu de l'oie, on s'est servi de ses règles pour apprendre la géographie et le blazon. Ce sont les mêmes qui enseignent par le Jeu du Canal tous les noms des escluses et de tous les travaux, afin qu'en se divertissant on apprene toutes les parties qui composent ce grand ouvrage, qui fait connoître à tout l'Univers que nôtre Monarque ne sçait pas seulement vaincre ses ennemis, mais aussi surmonter toutes les difficultez de la nature pour faire dans ce royaume la communication des deux mers.

Nous avons dit dans une notice le succès des aérostats, cependant nous ne connaissons qu'un seul jeu consacré à ceux-ci, c'est celui de la collection Nicholson du Cabinet des Estampes : Le nouveau Jeu des Ballons aérostatiques (pl. 41). En 1863, l'ascension du ballon *Le Géant*

(1) Fournier (Éd.). Histoire des Enseignes de Paris. Paris, 1885.

suscitera un jeu, mais qui n'aura pas davantage d'imitateurs ; cependant aérostats, et ballons, même dirigeables, figurent assez fréquemment dans les cases du Jeu de l'Oie de la fin du XVIII^e à celle du XIX^e siècle.

Les chemins de fer attendront vingt ans leur consécration populaire par le jeu, alors que nous en connaissons un dès 1855 sur les tramways (à chevaux, il est vrai).

Mais depuis nous avons un *Jeu du Métro* !

Le premier jeu sur l'automobile est de 1905, alors que l'Automobile-Club de France date déjà de dix ans, encore Pellerin fait-il marcher le véhicule prudemment à la voile, accouplement assez singulier s'il en fut ! En 1933, le cinéaste Marcel Ichac nous détaille en jeu de l'oie la construction d'une automobile. C'est le premier jeu en date illustré par la photographie que nous connaissons.

L'aviation ne rencontre qu'un succès très relatif et tout récent chez les éditeurs — ne disons plus les imagiers — car cette production est d'une affreuse banalité, bien que patronnée par l'officieuse Ligue Aéronautique de France.

La poste aux lettres est mise en jeu d'une manière ravissante par Burckard (de Wissembourg), mais la philatélie, prétexte à ravissantes figures ne suscite aucun prosélyte. Nous ne doutons point que notre bon ami Jean Kerhor ne mette quelque jour en jeu de l'oie à l'usage des jeunes amateurs, les plus beaux spécimens de sa collection de timbres.

Par contre, les jeux sur le costume sont nombreux à la fin du XVIII^e siècle, et ce sont ainsi de véritables gravures de modes qui seront exportées à l'étranger, même pendant les années sombres de la Révolution et de l'Empire, tellement est grand le rayonnement du goût français.

Il est même un jeu, *Le nouveau Jeu des Modes françaises* (pl. 43) qui fut édité à Londres chez Sayer pendant que nous faisons une guerre « larvée » à la Grande-Bretagne, il est gravé d'ailleurs sur un cuivre parisien et semblera jouir des mêmes privilèges que la *Pandore* (1).

L'Exposition Universelle de 1867 nous vaut plusieurs jeux, comme celle de 1889 à qui nous devons un *Grand Jeu du Voyage à l'Exposition*, et qui nous conte les amusantes pérégrinations d'une famille nancéienne.

* * *

L'honneur revient à l'État d'avoir le premier utilisé le noble jeu à des fins de publicité commerciale ; en effet, dès le début du XVIII^e siècle, la Loterie Royale éditée de somptueuses estampes chez Langlois, et nous connaissons un *Jeu de la Lotterie* (*sic*) dont le n^o 63 figure naturellement le gros lot, soit 40.000 bonnes livres (en louis d'or) !

De nos jours, si la Loterie Nationale fait de grands efforts publicitaires avec l'aide de nos meilleurs artistes, elle semble vouer ses quelques jeux de l'oie à la pire des imageries.

La Caisse d'Épargne de Paris a tenté dernièrement un effort intéressant et son *Jeu du Livret* — sans prétentions artistiques — nous raconte en 48 cases les inconvénients de la prodigalité et les beautés de l'économie.

(1) Aux XVII^e et XVIII^e siècles, on a appelé *pandores* des poupées que l'on habillait à la mode du jour. A Paris, rue Saint-Honoré, des spécialistes décrétaient quels seraient les modèles des toilettes à la mode. On habillait ainsi des mannequins, l'un pour la grande toilette, dite la *grande pandore*, l'autre pour la toilette simple, la *petite pandore*. Et ces poupées modèles, reproduites à de nombreux exemplaires, étaient expédiées par carrosse ou par vaisseau dans toutes les capitales d'Europe pour donner le ton des modes françaises à l'étranger. Même en état de guerre, la pandore avait droit de passage aux avant-postes des partis ennemis ; aussi bien d'ailleurs que sur les vaisseaux qui les transportaient à travers le « Channel », lesquels portaient pavillon spécial, ce qui leur assurait une neutralité bienveillante admise d'office entre les Cabinets de Londres et de Paris, et pour des raisons de diplomatie secrète que les archives du Quai d'Orsay et du Foreign Office n'ont pas encore terminé de nous dévoiler.

Comme propagande officielle, sinon officieuse, citons encore la *Marche à l'Étoile* éditée (vers 1910) par la Ligue Nationale contre l'Alcoolisme, et qui prône les avantages de l'abstinence :

Si vous économisez 10 centimes par jour, le prix d'un petit verre, plus vingt centimes par jour le prix d'un apéritif, depuis 16 ans jusqu'à 60 ans, vous aurez une rente de 1.527 francs par an.

Il est vrai qu'à la même époque — ou le vin se vendait mal — on nous a signalé que les viticulteurs avaient publié un jeu sur les bienfaits du jus de la treille.

Avec de tels solennels exemples, la publicité privée n'allait point manquer, elle aussi, de recommander ses meilleurs produits sous forme de jeux de l'oie, et nous prions nos lecteurs de croire que les noms énoncés ci-après le sont en toute indépendance.

Il nous paraît que c'est la *Phosphatine Fallières* qui déclenche l'offensive dès 1906 avec le jeu si populaire de Benjamin Rabier. Puis vient celui des *Grands Magasins du Printemps* qui nous présentent 63 de ses meilleurs articles.

Il n'est pas jusqu'à la *Morue*, ni au *Riz d'Indochine* qui ne nous vantent leurs qualités sous la forme de publicité collective.

Plus près de nous, les produits pharmaceutiques, le fromage, la margarine, le cirage, mettent leur propagande en spirale et, si dès le matin en nous lavant les dents, le Jeu de l'Oie se présente à notre pensée sous la forme de la pâte *Gibbs*, nous sommes assurés d'y songer encore le soir en nous endormant sur un air de berceuse chantée *Au Fil des Ondes*, par *Mazda-Radio!*

LES SPECTACLES ET LES SPORTS

Si le *Jeu des Bons enfants*, inspiré du fameux *Théâtre des Enfants sans Souci* est le premier jeu en date sur les spectacles, nous en connaissons quelques autres surtout en vogue de la fin du XVIII^e au début du XIX^e siècle. (*Jeu des Théâtres de Melpomène, Momus et Thalie*, pl. 46, *Jeu de la Petite Cendrillon*, pl. 19, *Le Grand Jeu des Danseurs de Corde*, pl. 47). Ils nous rappellent des opéras, des comédies ou des drames, des pantomimes, des jeux de cirque, bien oubliés de nos jours avec leurs comédiens ou acrobates, mais qui eurent autant de succès que les vedettes de cinéma de nos jours. Les abondantes notices qui leur sont consacrées dans cet ouvrage nous interdisent d'en épiloguer davantage.

Plus près de nous, les *Jeux de Steeple-Chase* ou de *Courses* dont nous avons parlé plus haut (p. 46) sont remplacés par des jeux sur les compétitions automobiles et cyclistes à qui nous ne concédons aucune valeur artistique sinon documentaire.



LE JEU DE L'OIE ET L'IMAGERIE POPULAIRE

PROCÉDÉS ET TECHNIQUES

Les ouvrages consacrés à l'Imagerie populaire ne méconnaissent pas le « Noble Jeu », mais l'importance des sujets traités dans ces études ne permet pas de s'y arrêter particulièrement.

Ce jeu étant populaire par excellence, il s'assimile parfaitement à la production de l'imagier et n'en dépasse nullement le cadre, qu'il soit religieux, récréatif, militaire ou de propagande. Aussi l'imagier utilisera-t-il naturellement les procédés de gravure et les coloris qui lui sont propres, et donnera au tableau l'accent particulier de sa fabrique.

Puis, suivant le sort de toutes les productions imagières, les planches du jeu de l'oie seront modifiées, contrefaites, imitées ou adaptées au goût du jour. Elles iront aussi au gré des associations, des ventes de fonds et des successions, apparaissant encore bien des années après, sous d'autres titres ou de nouveaux noms d'éditeurs.

Encore doit-on ajouter que certains spécialistes du bois, installés en une lointaine province, ne se gêneront nullement pour interpréter à la gouge quelque taille-douce de Paris, transposition très fréquente en ce sens, mais beaucoup plus rare dans l'autre.

IMAGIERS DE PARIS ET DE PROVINCE

L'Imagerie parisienne dite aussi *Imagerie demi-fine* ou *Imagerie de la rue Saint-Jacques*, en raison du nombre d'artisans installés en cette rue, est caractérisée par l'emploi quasi unique de la taille-douce : cuivre ou acier gravé à l'eau-forte ou au burin. Elle a donc traditionnellement adapté son procédé à la fabrication des jeux de l'oie.

Nous devons le premier jeu daté venu à notre connaissance (1638) à Pierre Mariette, installé depuis 1635 et dont la descendance se perpétuera pendant près de cent cinquante ans. Ses petits-fils seront de réputés graveurs, suivant en cela une tradition qui n'est pas particulière à cette famille d'imagiers.

Mais les Basset sont incontestablement les rois de la production parisienne et leur règne s'étendra du milieu du xvii^e siècle jusqu'en 1860. Leurs jeux, de bonne qualité, se déploient dans tous les domaines; ils n'apparaissent qu'à la fin du xviii^e siècle et suivront tous les régimes politiques avec un fidèle à-propos, car Basset par exemple, n'hésite nullement à supprimer Napoléon de la liste des souverains français en 1815, ni à l'y rétablir après 1830. Cet opportunisme aura une sanction méritée, puisque le fonds Basset terminera sa carrière vers 1860 chez Bouasse-Lebel, maison qui s'est faite championne de l'imagerie saint-sulpicienne.

Une autre dynastie célèbre est celle des Crêpy dont la production s'étend durant tout le xviii^e siècle. Les Crêpy ont gravé par ailleurs de magnifiques calendriers muraux, et leurs jeux sont heureusement influencés par cette qualité.

Les Chéreau, vieille maison du xvii^e siècle, ne produisent guère de jeux avant 1810, mais voulant rattraper le temps perdu, ils se laissent aller quelquefois à l'imitation servile de leurs confrères.

Genty et les Jean sont les producteurs de grande classe de la première moitié du

xix^e siècle; spécialisés dans l'estampe fine, leurs jeux de l'oie sont d'une belle exécution dans les fleurs et d'une grande fidélité dans l'uniforme militaire.

Les De Fer, grands spécialistes des estampes sur l'histoire et des cartes géographiques au xvii^e siècle, verront Daumont leur succéder dans ce genre au siècle suivant, et les jeux de ce dernier seront souvent accolés de ceux de Mariette, Basset ou Crêpy.

Parmi les éditeurs de tous genres, citons encore : Bonneville, Langlumé, Lenoir et Pillot, Ulysse-Denis, Roussel et Demonville qui produisent des jeux d'honorable qualité.

Glémarec et Boucquin, qui travaillent quelquefois ensemble, méritent une mention à part. Ce sont les seuls imagiers parisiens qui travaillent sur bois, moins par tradition que pour essayer de concurrencer l'Imagerie lorraine, en plein succès vers 1850.

Avant d'en terminer avec Paris, qui comprend de 1650 à 1850, plus de cinq cents imagiers, constatons avec curiosité que la production des jeux de l'oie s'est limitée à une vingtaine de noms au plus et que d'importantes maisons, telles celles des Martinet, des Aubert, des Langlois ou des Bonnard semblent les avoir complètement ignorés.

Toutes ces fabriques parisiennes disparaissent d'ailleurs à peu près vers le milieu du siècle lorsque la lithographie, la zincographie ou le gillotage, qui demandent un important matériel, auront submergé, puis anéanti la production imagière artisanale par des procédés qui ont sensiblement abaissé son niveau artistique. Ce sera encore bien pis, lorsque au début de notre siècle, s'intensifieront les industries photomécaniques, offset ou héliogravure, qui lui donneront le coup de grâce lorsqu'on verra apparaître des jeux de l'oie faits de photo-montages tirés sur machines rotatives !

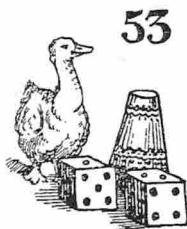


L'Imagerie provinciale aux xvii^e et xviii^e siècles est traditionnellement vouée au bois gravé, que Paris a depuis longtemps abandonné, sans l'avoir d'ailleurs, beaucoup pratiqué.

Orléans est naturellement le plus grand centre imagier avec les Letourmy, les Leblond-Sevestre, les Perdoux qui d'ailleurs, s'imitent copieusement entre eux. Autrement, nous ne connaissons que d'épars jeux de l'oie issus des fabriques de Sainton (Troyes), Allabre (Chartres), Biesse (Lyon), Peyrane (Toulouse), Deckherr (Montbéliard).

Cependant on grave timidement quelques tailles-douces chez Jacquenod et Rusand (Lyon), Le Bossu (Dijon), Fournier (Lyon), mais plus à l'imitation des jeux parisiens que par tradition locale.

Comme la production parisienne et pour les mêmes raisons, la création provinciale tend à disparaître à partir de 1850; mais, avec les centres lorrains, l'Imagerie populaire allait encore briller pendant cinquante ans.



L'IMAGERIE LORRAINE

Nous entendons par Imagerie lorraine, la production issue d'Épinal, Metz, Nancy et Pont-à-Mousson, soit une quinzaine de fabriques qui, actuellement se réduisent à deux par transmissions successives des fonds.

En général, les Images lorraines sont sur papier vergé légèrement teinté crème jusque vers 1837, puis sur papier vélin jusqu'en 1850, date de l'apparition du papier mécanique de nuance bleutée. Les coloris, assez doux au début, deviennent plus violents vers cette dernière date, et encore davantage après l'apparition des couleurs à l'aniline appliquées presque uniformément à partir de 1900.

Vers cette époque, les planches qui, jusqu'ici ont été gravées sur bois, quelquefois sur pierre sont à peu près toutes reportées en lithographie ou en zincographie; les tirages deviennent alors médiocres, gris, empâtés, et sont bien faciles à reconnaître.

Les jeux lorrains comportent souvent un numéro d'éditeur placé au centre ou en dehors du tableau. Certains sont rehaussés d'or; en ce cas l'image est dite *fine* et porte un chiffre différent du tirage dit *ordinaire*. Avant de décrire quelques caractéristiques des ateliers lorrains, ajoutons qu'à l'encontre des planches parisiennes, toutes les images lorraines étaient vendues coloriées.

1. — ÉPINAL : Avant 1780, Pellerin est surtout *marchand-cartier* et ne publie guère d'images avant 1810, ni de jeux de l'oie avant 1820, mais sa production deviendra la plus importante de l'ancien duché. Sa firme a souvent changé de libellé jusqu'à 1890, elle sera désormais et jusqu'à nos jours : Pellerin et C^{ie}, *Imprimeur-Editeur*, puis *Imagerie d'Épinal* N^o... A partir de 1888, il faut incorporer à son fonds celui de Pinot, associé en nom avec Sagaire, qui travaillent depuis 1865.

2. — METZ : Dembour, qui débute en 1835, réimprime les bois de Lacour (de Nancy), s'associe avec Didion vers 1860; Didion resté seul en 1879 cède son fonds à Delhalt qui s'installe à Nancy en 1892.

3. — NANCY : Dans cette ville, travaillent Desfeuilles (de 1820 à 1838) qui cède son fonds à Hinzelin; Lacour (de 1830 à 1835), date à laquelle il cède son fonds à Dembour; Delhalt, fondé en 1879, rachète le fond Dembour et cède son commerce en 1919 aux Arts Graphiques de Jarville; Ferry (de 1880 à 1913) cède également à cette époque son fonds à la même fabrique, qui devient de nos jours « Société des Imprimeries réunies de Jarville-Nancy », laquelle possède maintenant les fonds Dembour, Gangel, Didion, Delhalt, Haguental et Vagné, ces deux dernières maisons de Pont-à-Mousson.

4. — PONT-A-MOUSSON : Haguental (fondé en 1849) cède son fonds en 1880 à son ancien employé Marcel Vagné, dont l'un des fils fondera l'Imagerie de Jarville en 1906 (voir Nancy).



VENTE ET COLPORTAGE

Comme toute image populaire, les jeux de l'oie, surtout ceux qui avaient quelque apparence de propagande politique ou religieuse étaient, bien entendu soumis aux lois et règlements sur l'imprimerie et le colportage.

Avant la mise en vente, ils devaient être déposés en trois exemplaires au *Bureau de l'Imprimerie et de la Librairie* du Ministère de l'Intérieur, lequel donnait reçu et autorisation à l'imagier avec le timbre : *Vu et approuvé, Paris le...* suivi d'une signature. Ceci n'excluait pas la formalité du Dépôt Légal et nous avons constaté avec étonnement que le portefeuille non classé du Cabinet des Estampes de la Bibliothèque Nationale, ne comprenait ou à peu près que des exemplaires en noir bien que nous sachions pertinemment, que beaucoup de ces jeux fussent vendus coloriés, certains même sont déposés avant la lettre, sans titre et sans règle du jeu; l'imagier faisait ainsi l'économie du coloris, petite parcimonie bien traditionnellement française, l'obligation de dépôt n'exigeant point un tirage achevé.

En province, l'autorisation était donné par la Préfecture, et les jeux lorrains, sous le Second Empire, portent la mention imprimée : *Déposé P. V.* ou *Déposé M. M.*, c'est-à-dire Vosges ou Meurthe-et-Moselle.

Quant aux jeux destinés au colportage, ils étaient revêtus obligatoirement au dos d'un timbre humide : *Sûreté Générale, colportage* et le nom du département.

Les jeux *demi-fins* étaient vendus par les imagiers eux-mêmes tout le long de la célèbre rue Saint-Jacques à Paris et s'offraient en plein vent à la curiosité des acheteurs. Ceux de grande qualité, comme les jeux historiques, géographiques ou sur la mode, étaient gardés en portefeuilles à l'intérieur des boutiques et les De Fer éditaient régulièrement de petits catalogues-prospectus qu'ils remettaient à leurs clients ou envoyaient à leurs revendeurs de province. Ces derniers jeux valaient relativement assez chers, de 3 à 5 livres pour les exemplaires en noir et de 5 à 7 livres pour les planches coloriées.

Les jeux d'accent populaire ou de colportage étaient vendus par les grossistes ou les représentants qui parcouraient la province, à des prix variant de 2 à 5 francs la douzaine. Les images d'Épinal coûtaient moins encore et nous en avons nous-mêmes achetées vers 1935 dans un grand bazar parisien, au prix de cinquante centimes la pièce.

De nos jours, les jeux de l'oie sont rarement vendus en feuilles; présentés sur carton ou sur toile, dans des étuis ou des boîtes plus ou moins luxueuses avec leurs accessoires : cornets, dés et marques — souvent de petites oies moulées — ils sont aussi offerts avec d'autres jeux (cartes dominos, roulettes) dans des coffrets hétéroclites dénommés *Jeux de Société* ou *Jeux des Familles*.

Ces tableaux de jeux de l'oie n'ont aucunement l'aspect populaire et sont reproduits par procédés photomécaniques. Bien souvent, ils portent des noms adaptés aux circonstances ou à la mode qui cherchent à masquer l'humilité du jeu sous les noms de *Jeux de l'Île au Trésor*, *Jeu de Courses*, de *Steeple-Chase*, d'*Automobiles*, de *Sous-Marins* ou d'*Avions*, avec des règles compliquées et savantes. Nous ne connaissons de nos jours que deux essais intéressants, le *Jeu de Paris* dû au pinceau de Madeleine Luka, et le spirituel *Jeu de Ma Mère l'Oie* de l'humoriste Jean Effel.



LES ARTISTES ET LES COLLECTIONNEURS

Les imagiers, tels les Mariette ou les De Fer, qui étaient eux-mêmes d'excellents graveurs n'ont pas manqué de faire appel à des artistes réputés, pour certains jeux dont l'exactitude, la finesse d'exécution ou l'ornementation étaient une garantie de succès.

Si les artisans du bois sont quasi anonymes, quelques graveurs en taille-douce, sinon prestigieux, tout au moins bien connus, n'ont pas dédaigné d'apposer leur griffe au bas d'un tableau de jeu de l'oie.

Aux xvii^e et xviii^e siècles, apogée du cuivre gravé, nous relevons sur des planches venues à notre connaissance les noms de Noël Cochin, demi-frère du grand Charles-Nicolas, de Aveline, de la célèbre lignée des graveurs, de de Phainx et de Pierre Lepautre, qui fut par ailleurs un grand sculpteur.

Par contre, nous ne connaissons aucune signature remarquable à l'époque romantique, pourtant fertile en graveurs, non plus d'ailleurs que dans tout le reste du siècle.

Il nous faut arriver à l'époque contemporaine, pour que les jeux sur l'actualité, la publicité ou la propagande soient signés des noms de nos meilleurs artistes : Benjamin Rabier, Lucien Boucher, Guy Arnoux, ceux-ci imagiers par excellence, ou par nos humoristes : Lucien Métivet, Jacques Touchet, Gus Bofa, Peynet, Henri Monier, Beuville et Jean Effel.

* * *

Son intérêt artistique et sa valeur documentaire n'ont pas échappé aux grands collectionneurs d'estampes sur l'Histoire qui ont ouvert leur précieux cartons aux jeux de l'oie, tels qu'ils figurent dans les recueils du baron Jérôme Pichon, de Hennin ou de De Vinck.

Mais son caractère populaire séduit aussi bien les amateurs d'imageries de notre époque qui lui donnent un rang honorable dans leurs portefeuilles, tels ceux de MM. Aynaud, Duchartre, André Dupuis, P. Prinnet et Saulnier, qui ont bien voulu les entr'ouvrir pour notre documentation et à qui nous renouvelons encore toute notre gratitude.



LES JEUX DE L'OIE A L'ÉTRANGER

Il est difficile de dire si notre jeu est né en France plutôt qu'à l'étranger, ou si cette éclosion appartient plutôt à un pays qu'à un autre.

On nous a signalé en Allemagne un jeu de l'oie « macabre » inspiré de la fameuse *danse* du même nom qui aurait paru au xvii^e siècle, mais nous n'avons pu vérifier exactement le fait.

Strutt (1) et nombre d'auteurs indiquent le Jeu de l'Oie comme étant d'origine allemande, en particulier le P. Ménestrier, qui fait un jeu de mots à propos de *ganz* (oie) et *gang* (marche), parce que l'oie marche sur le tableau... Mais ni lui ni les autres n'étaient sérieusement leurs dires.

Nous connaissons des jeux allemands du xviii^e siècle, en particulier un *Jeu du Tour du Monde* et un jeu figuratif de l'*Homme aux Sept Saucisses*, édités à Nuremberg et analogues au jeu de l'oie, mais aucuns jeux classiques, si ce ne sont, au xix^e siècle, quelques tableaux inspirés de l'Imagerie Lorraine édités à Neu-Ruppin, près de Berlin.

* * *

Nous sommes beaucoup mieux renseignés sur les jeux italiens, et la collection D'Allemagne en possède un bel échantillonnage, dont celui de Coriolano, de Venise (1640), dont nous donnons la reproduction (pl. 1). Il est contemporain des premiers jeux français connus et l'un des plus beaux spécimens que nous ayons vu comme ancienneté et qualité de gravure. C'est pour cette raison que nous l'avons représenté dans cet ouvrage.

Nous avons dit que Vaccari indiquait des Jeux de l'Oie ainsi que des Jeux de la Chouette à son catalogue dès 1614; ceci a pu nous faire supposer que les jeux italiens seraient antérieurs aux nôtres, et auraient été introduits en France pendant les guerres d'Italie, mais l'origine française de Vaccari peut aussi bien nous faire supposer le contraire.

Les jeux italiens sont d'une extrême variété, et nous en connaissons du xvii^e siècle magnifiquement gravés sur bois; cependant, la taille-douce est représentée à cette époque et au xviii^e siècle par de nombreux spécimens dont les règles s'inspirent des Jeux de l'Oie ou de la Chouette : *Jeu de l'Epoux et de l'Epouse*, *Jeu de l'Aigle*, *Jeu du Voleur*, *Jeu de l'Ecrevisse*, la plupart édités par Mitelli de Bologne.

* * *

Les jeux flamands ou néerlandais ne semblent guère apparaître qu'à la fin du xvii^e siècle, et nous possédons de cette époque un jeu figuré par un serpent lové sur lui-même (*slange spel*) et gravé sur bois dans une tradition bien caractéristique. Dans les jeux du xix^e siècle, la règle du jeu est souvent bilingue (flamand et français).

Selon Drost (2), on pratiquait au xiv^e siècle dans le Brabant un jeu nommé aussi Jeu

(1) et (2) Voir BIBLIOGRAPHIE.

de l'Oie (gansspel), lequel jeu fut interdit par les échevins de Bruxelles en raison de son caractère hasardeux et spéculatif; mais cet auteur ajoute qu'il n'a pu trouver aucun renseignement qui permette qu'on l'assimile à notre jeu actuel.

*
* *

Nous ne connaissons que de très rares spécimens anglais sous le nom de *snake-game* (jeu du serpent), tout au plus sont-ils du xviii^e siècle. Les gravures du début du xix^e siècle sont souvent à des fins moralisatrices ou historiques lorsqu'elles ne sont pas des gravures de mode, souvent importées de France, comme nous l'avons dit par ailleurs.

Malgré nos recherches, nous n'avons pu trouver ni décrire de jeux appartenant à l'imagerie espagnole ou russe.





BIBLIOGRAPHIE

LES Académies des Jeux, les Manuels de Sociétés, les ouvrages folkloriques sont à peu près muets sur l'histoire du Jeu de l'Oie. Leurs plus grandes explorations en ce domaine consistent en vagues lieux communs, et les essais les plus sérieux ne sont constitués le plus souvent que par de succinctes descriptions iconographiques incomplètes et quelquefois erronées.

Néanmoins, nous avons consulté quantité de livres et de revues parmi lesquels nous citons plus particulièrement ceux qui nous furent utiles à plusieurs titres.

BLACHETTE (W.). — Das grosse Spielmagazin. *Leipzig*, 1872.

BABEAU (A.). — Les jeux instructifs concernant Paris et imités du Jeu de l'Oie. *Bull. de la Soc. Hist. de Paris et de l'Ile-de-France. T. XXIII*, 1896.

BECQ DE FOUQUIÈRES (L.). — Les Jeux des Anciens. *Paris*, 1869.

BÉNÉZIT (E.). — Dictionnaire des Peintres, Sculpteurs, Dessinateurs et Graveurs. *Paris*, 1939. 3 vol.

BERTARELLI (A.). — L'Imagerie populaire italienne. *Paris*, 1928.

CAIN (Georges). — Anciens Théâtres de Paris. *Paris*, 1906.

D'ALLEMAGNE (H.-R.). — Récréations et passe-temps. *Paris*, 1906.

DÉBONNAIRE (Abbé). — Essai du nouveau conte de Ma Mère l'Oye ou les enluminures du Jeu de la Constitution. *S. l.*, 1722.

[DE LA MARINIÈRE]. — La Maison académique contenant un recueil de tous les jeux divertissants pour se réjouir agréablement dans les bonnes compagnies. *Paris*, 1654.

DICIONNAIRE DES JEUX. *Paris*, 1792, 3 vol.

Le tome III contient les règles et la description du Jeu de l'Oie avec 13 jeux reproduits en fac-similé.

DROST. — Het Nederlandsche Kinderspel. *La Haye*, 1914.

DUCHARTRE (P.) et R. SAULNIER. — L'Imagerie populaire en France. *Paris*, 1925.

DUCHARTRE (P.) et R. SAULNIER. — L'Imagerie parisienne. *Paris*, 1944.

FALKENER (E.). — Games ancient and oriental and her play to them. *London*, 1892.

FRANKLIN (A.). — La Vie privée d'autrefois : L'enfant, la layette, les jouets et les jeux. *Paris*, 1896. (*Notice intéressante avec une description succincte de 35 jeux.*)

GAY (V.). — Glossaire archéologique du Moyen Age et de la Renaissance. *Paris*, 1928. 2 vol.

GRAND-CARTERET (J.). — Vieux papiers, Vieilles images, Cartons d'un Collectionneur. *Paris*, 1896. (*Important article suivi de la description succincte de 146 jeux, avec 3 grav. en noir et 2 pl. en couleurs.*)

HYDE (Th.). — De ludis orientalibus Lib. II. *Oxford*, 1694.

LE BER (M.). — Recueil des meilleures dissertations sur l'Histoire de France. *Paris* 1838, T. X. *Le Magasin pittoresque*. T. XIII. 1845.

MARTIN (A.). — L'Imagerie orléanaise. *Paris*, 1928.

MAUGER (Cap.). — Les Jeux en Chine. *Paris*, 1895.

MÉNESTRIER (Le P.). — Bibliothèque curieuse et instructive de divers ouvrages anciens et modernes de littérature et des arts. *Trévoux*, 1704. 2 vol.

MOUTET (P.). — Les scènes de la vie privée dans les tombeaux égyptiens de l'Ancien Empire. *Strasbourg. Publ. de la Fac. des Lettres*, 1925.

Le Petit Journal. 3 janvier 1892. Important article d'Alfred Barbou au verso du Jeu de l'Alliance Franco-Russe.

RHINGHIER (Innocent). — Cinquante jeux divers et d'honnête entretien inventés par I. Rhinghier et faits françoys par Hubert-Philippe de Villiers ; sçavoir, etc. *Lyon*, 1555.

RICH (A.). — Dictionnaire des Antiquités romaines et grecques. *Paris*, 1873.

STRUTT (J.). — The Sports and Pastimes of the people of England. *Londres*, 1901.

VINCK (Baron de). — Iconographie du Jeu de l'Oie. Catalogue descriptif et raisonné de Jeux formé par le baron de Vinck. *Bruxelles*, 1886. (*Extrait des Annales des Bibliophiles belges*). *Description de 126 Jeux de l'Oie avec commentaires succincts.*

VIRMAITRE (Ch.). — Les Jeux et les Joueurs. *Paris*, 1872.

