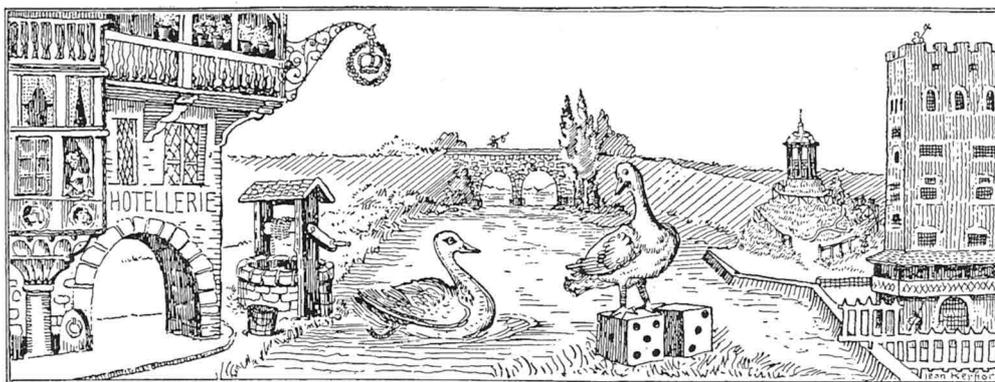


48 TABLEAUX ET NOTICES

DU

NOBLE JEU DE L'OIE



I. JEUX DE L'OIE CLASSIQUES

N^o 1.

JEU DE L'OIE ITALIEN

Inventé par Charles Coriolan, en 1640.

Il a été publié sous le titre de « IL DILETTEVOLE GIOCO DI LOCCA » qu'on peut traduire par « L'agréable jeu de l'oie ». (Hauteur : 36 centimètres ; largeur : 27 centimètres.)

Ce jeu a été publié, en 1640, à Venise, chez Charles Coriolan. L'éditeur a ajouté cette réflexion : « On peut s'en servir en toute circonstance chère, ce qui se comprend de soi-même. » Dans l'angle supérieur gauche, en dessous du titre, est un personnage grotesque tenant une sorte de philactère sur lequel est inscrite cette réflexion : « Combien sont-ils qui parlent de bravoure. Le plus beau de tous s'enfuit de peur. »

Dans l'angle supérieur droit, on invite les joueurs à indiquer quelle est la somme d'argent qu'ils entendent consacrer au gagnant de ce jeu.

Les oies figurent aux cases 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 et 59.

A la case n^o 6, c'est le pont. A la case n^o 26, les deux dés. A la case n^o 31, le puits.

Dans les différentes cases du jeu, on donne les indications habituelles. Par exemple, au n^o 5, on répète le point 5 autres fois. Au n^o 6, on paie le passage du pont et on va au n^o 12. Au n^o 19, il est dit : « Tu paies et tu t'arrêteras jusqu'à ce que tous aient joué une autre fois. » Au n^o 26, il est dit : « Qui, au commencement du jeu, tirera ce point viendra ici. » Au n^o 31, il est dit : « Paie et tu y resteras jusqu'à ce que tu sois délivré. Au n^o 53 où sont les dés, on lit cette légende : « Qui au commencement du jeu, tirera ce point viendra ici. » La plupart des autres cases d'oies invitent le joueur à répéter le point.

Avant la case n^o 1, on voit un personnage tenant une oie dans la main gauche et dans la main droite une sorte de casserole à long manche.

Au centre du tableau est une vignette particulièrement intéressante. Elle représente un personnage la tête couverte d'un grand chapeau à plumes en face duquel est une dame décolletée et en grande toilette. Au second plan, sont trois autres personnages. Tous ces convives semblent occupés à manger l'oie qu'ils viennent d'acheter avec le produit de la cagnotte du jeu.

Le gagnant du jeu est celui qui est arrivé à la case n° 63 et il empochera les mises exposées par les autres joueurs.

Les cases sont séparées les unes des autres par une sorte de pilier feuillagé. La coloration générale est très sobre. L'artiste n'a en effet employé que trois couleurs : un vert passé avec une retouche en marron et quelques taches d'ocre clair.



BALANCE SUR LA PLACE SAINT-GERMAIN-L'AUXERROIS.

N^o 2.

LE NOUVEAU JEU DE L'OIE DÉDIÉ AU BEAU SEXE

Édité à Orléans, vers 1780, chez Letourmy, libraire place du Martroi du côté du Barillet, chez lequel on trouvera un assortiment général de papiers peints, papiers tontisse et tout ce qui concerne la dominoterie. *Bois gravé.*

En dessous du nom et de l'adresse de l'éditeur, cette mention : « Permis d'imprimer, vendre et distribuer. » Signé Miron. (Hauteur : 39, largeur : 47.)

Il n'est peut-être pas superflu de faire observer que par « dominoterie », on entend la fabrication du papier et le commerce du papier colorié utilisé pour certains jeux comme les lotos, le jeu de l'oie, le jeu de dames, etc...

La fabrication des cartes à jouer a été au début du xvi^e siècle, spécialement réservée aux

dominotiers et ce n'est que beaucoup plus tard que cette industrie a été exercée par une corporation spéciale comme celle des cartiers.

Ce jeu est consacré à la coiffure et donne la représentation des couvre-chefs à la mode pour les dames et les hommes au moment où il a été publié.

Les noms donnés aux coiffures sont le reflet des préoccupations artistiques et littéraires de l'époque. C'est ainsi que nous avons la coiffure « A la puce », « La dormeuse », « La bastienne ». Ce nom provient certainement de la vogue dont jouissait alors la pièce de théâtre intitulée « Bastien et Bastienne ». Puis viennent ensuite « Le Chapeau à plume de paon », ensuite « La voluptueuse » et « La frivole ». A côté des coiffures féminines, on voit des désignations de personnages de caractères tels que « L'hypocondre », « Le glouton », « Le joueur », « L'emporté », « Le taciturne », « Le mutin », « Le réjoui » et « L'homme caduc ».

Les angles sont occupés par de petites scènes de genre. On voit par exemple, en bas et à gauche, probablement un auteur occupé à écrire un roman. En bas et à droite, un jeune seigneur qui lutine une paysanne. En haut et à droite, un marin à bord d'un navire et en haut et à gauche, un bon bourgeois occupé à se chauffer devant sa cheminée.

N^o 3.

LE NOBLE JEU DE L'OIE RENOUVELLÉ DES GRECS DÉDIÉ AUX AMATEURS

Édité à Paris, en 1750, chez Daumont, rue Saint-Martin, près Saint-Julien, avec privilège du roi.

A la partie inférieure gauche du tableau, est un petit cartel, agrémenté de fleurs et d'ornements divers, sur lequel on relève cette inscription : « Le sieur Daumont donne avis qu'il a déjà gravé plusieurs jeux de cette grandeur et dans différents genres et qu'il a travaillé à plusieurs autres, lesquels seront dénommés ci-après à mesure qu'ils seront mis en vente. » Suit l'énumération. (Hauteur : 47, largeur : 65.)

Ce jeu comporte 63 cases dont la première est le Temple de l'Amour et la 63^e et dernière représente l'entrée d'un palais devant lequel trône l'oie symbolique.

Chacune des cases du jeu est occupée par de petites scènes finement gravées exécutées dans le goût charmant du XVIII^e siècle.

Dans les angles, sont des ornements feuillagés en forme de culs-de-lampe.

N^o 4.

LE JEU DE LA CHOUETTE

Amusant et récréatif, très facile à jouer comme il est expliqué ci-dessous.

Édité à Paris, en 1775, chez Basset, marchand d'estampes. (Hauteur : 61,5, largeur : 40.)

Ce n'est pas à proprement parler un véritable jeu de l'oie, c'est plus spécialement un jeu de dés et dans la règle gravée en bas du tableau, il est bien spécifié qu'on utilisera trois dés pour suivre la marche du jeu.

Le tableau est formé par six cercles concentriques. Le premier comportant 36 cases à chacune desquelles correspond une division où sont gravés des dés. A l'intérieur du cercle extérieur, se trouve une autre division circulaire contenant des sujets divers surmontant des cases où sont encore gravés des dés. Dans le plus grand cercle extérieur figurent six demi-chouettes et une chouette entière.

Au centre, un médaillon représente une main tenant une corne d'abondance d'où s'échappent de nombreuses pièces d'or et c'est une chouette qui semble la gardienne de ce précieux trésor.

Aux angles, se trouvent des motifs décoratifs agrémentés de pampres de vigne.

La partie inférieure du tableau est occupée par un rectangle où a été gravée en deux colonnes, la règle du jeu.

Dans cette règle, il est amusant de remarquer que *celui qui amène 18 où est la grande chouette et où est écrit TOUT tire tous les jettons qui sont sur le jeu ce qui finit ce jeu*. Tandis que si l'on tombe sur une demi-chouette où est écrit MOITIÉ le dit joueur tirera la moitié des jettons qu'il y a sur le jeu, et l'impair (s'il y a) sera au profit du jeu.





II
L'ENFANCE . L'ÉDUCATION.
LES JEUX.

N° 5.

LE JEU DES ÉCOLIERS

Édité à Paris, vers 1810, chez Jean, rue Saint-Jean de Beauvais, n° 10. (Hauteur : 43,5, largeur : 55,5.)

AVANT de nous occuper plus spécialement des écoliers, il nous a paru intéressant de dire un mot de l'origine de l'Université de Paris.

Ce fut en Normandie que furent installées les écoles les plus illustres, notamment l'école de la cathédrale de Rouen, celle de Saint-Ouen de la Trinité, du Mont-Saint-Michel et surtout celle de l'abbaye du Bec. Bientôt celles de Paris surpassèrent toutes les autres et les plus célèbres tenaient leurs assises sur la montagne Sainte-Geneviève.

Au XVIII^e siècle, on créa des écoles spéciales dénommées académies qui avaient des buts tout à fait différents. On notait également des académies d'escrime et de jeux divers. Les auteurs du XVIII^e siècle, entre autres, Diderot et d'Alembert, se sont ainsi exprimés sur les jeux d'enfants :

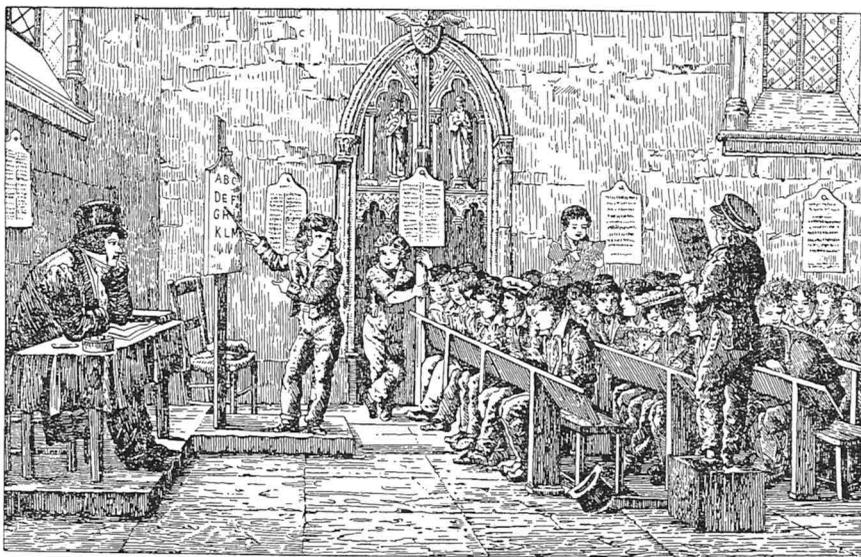
« Tous les enfants, ont-ils écrit, ont des jeux qui ne sont pas indifférents pour faire connaître l'esprit des nations. »

La situation matérielle des écoliers au Moyen Age était quelque peu précaire. Ainsi à Paris, dans la rue du Feurre où s'élevaient plusieurs établissements de l'enseignement public, les écoliers n'avaient d'autres sièges que de la paille. Au surplus, ils partageaient avec les palais royaux cette méthode un peu simpliste de garnir le sol. Pour parler de la matière suggestive employée par les écoliers pour leurs travaux nécessaires à leur éducation, nous voulons parler du parchemin, il existait une foire franche dénommée « la foire aux parchemins » et, à l'occasion de l'ouverture de cette manifestation commerciale, le recteur de l'Université accompagné des

meilleurs écoliers et les régents se rendaient à la foire du Landy qui se tenait au commencement de l'été.

De tout temps, le quartier de la rive gauche de la Seine où s'élèvent les imposantes ruines romaines des thermes de Julien, a été dénommé le Quartier latin. Les maîtres étaient souvent obligés de punir leurs élèves délinquants et ils ne se privaient pas d'user des châtiments corporels. Par contre, pour encourager ceux qui s'étaient montrés les plus assidus, la coutume était, pour les maîtres, d'offrir à leurs élèves des cadeaux connus sous le nom « d'oranges du Portugal ». C'est du moins ce que raconte Jean-Ignace de la Ville dans son journal à la date du 30 Décembre 1770 :

« J'achetai, selon mon usage, des oranges pour donner à mes fils et à mes écoliers. »



ENSEIGNEMENT MUTUEL

Pour parler un peu plus spécialement du jeu qui a donné prétexte à ce long préambule, rappelons que ce tableau est composé de 44 divisions divisées en spirale. Au centre, est la classique règle du jeu. A la première case figure une vignette représentant Minerve et la rentrée en classe. Les cases suivantes sont occupées par les différents modes de jeux adoptés par les enfants, au n° 2, la marelle à cloche-pied, au n° 3 le jeu du parachute, au n° 4 le cheval-fondu sorte de jeu de saute-mouton, au n° 6 la férule où l'écolier délinquant présente au maître l'extrémité de ses doigts pour recevoir des coups de férule.

Au n° 10, on voit l'écolier étudiant sa leçon, au n° 11 les canonnières, au n° 12 le cerf-volant, au n° 13 la leçon de danse.

Parmi les punitions infligées aux jeunes élèves, figurent les oreilles d'âne constituées par deux longs cornets de papier attachés au-dessus des oreilles. Nous ne pouvons malheureusement que passer très rapidement sur les autres cases du jeu, la main-chaude, le diable boiteux, le jeu de la savate, le ballon, le jeu du Siam, le jeu du tonneau, enfin la case 14 et dernière

nous montre la distribution des prix qui consacre pour les enfants la terminaison de l'année scolaire. Dans les angles du jeu, un tourniquet est représenté dans le coin inférieur gauche et dans celui de droite une double bascule, en haut et à droite une leçon d'escrime, à gauche une leçon de déclamation.

Nous possédons un document de premier ordre dans les *Tableaux de Paris* de Marlet, publiés en 1820. La gravure que nous donnons ici, représente une école publique qui se tient dans l'ancien collège de Lisieux.

Marlet s'est attaché à représenter l'enseignement mutuel, car ses quatre bambins n'ont certainement pas encore atteint leur douzième année. Ils s'efforcent de faire entrer dans la tête de leurs jeunes contemporains les notions les plus élémentaires de l'alphabet et aussi de leur apprendre les fables propres à l'éducation des jeunes cerveaux. Les enfants, au nombre d'une trentaine environ, sont assis sur des bancs, ils ont devant eux des pupitres leur permettant d'étaler leurs livres et leurs cahiers. La partie la plus curieuse de cette composition est l'attitude du maître d'école qui, la tête couverte d'un chapeau de haute forme, semble ne s'intéresser que d'une façon très approximative à l'ornementation des esprits des jeunes enfants dont l'instruction lui a été confiée.

N^o 6.

JEU FAMILIER DE LA CIVILITÉ

Pour l'INSTRUCTION des ENFANS, DÉDIÉ à la JEUNESSE STUDIEUSE

Édité à Paris, vers 1815, chez Basset, rue Saint-Jacques, n^o 64 et déposé au bureau des estampes.
(Hauteur : 45, largeur : 60.)

L'auteur de ce jeu a certainement eu l'intention de donner à ses clients d'excellents préceptes découlant tous de la politesse qu'on peut traduire par ces mots : « Honnêteté des manières, façon de vivre, de parler, d'agir conformément à la morale et à l'usage du monde. »

L'inspiration religieuse qui a inspiré l'auteur de ce tableau est absolument évidente.

Les deux premières cases sont surmontées de ce précepte : « La vraie sagesse vient de Dieu. » Et dans la case 63 et dernière, l'auteur déclare ceci : « Adorez et servez Dieu, honorez vos père et mère en ayant pour devise et règle de toutes vos actions : Dieu, le Roi et la Patrie. » Il ne faut pas oublier en effet que ce jeu date de 1814, époque à laquelle Louis XVIII, ayant été appelé pour gouverner la France, s'était nettement appuyé sur le clergé dont il voulait se réserver le concours. C'est pour cette raison que les premières cases du jeu ont été consacrées au respect qui doit être inculqué à la jeunesse vis-à-vis des représentants du culte catholique.

Le jeu, ne fait que moderniser un ancien livre du xvi^e siècle composé par Mathurin Cordier et intitulé *La Civilité honnête pour les enfants*. Paris, 1560.

La réplique, on pourrait même dire une nouvelle édition de ce livre, a paru en 1713, elle a eu pour auteur Jean-Baptiste de la Salle, fondateur de l'institution des frères des écoles chrétiennes.

Outre les préceptes religieux qui tiennent dans notre jeu la première place, nous trouvons des conseils pratiques concernant les soins les plus élémentaires de la propreté de l'enfant et du respect pour lui-même.

Aux conseils de la civilité pure, on rend compte des recommandations qui font quelque peu sourire. Nous lisons en effet ces préceptes : « Ne fais pas de grimace pour faire rire. » — « Ne jouez jamais au bord d'un puits de crainte d'y tomber. » — Parmi les excellents conseils donnés à la jeunesse, nous ne saurions trop approuver le très sage avis ainsi conçu : « Ne parlez pas trop, et donnez aux autres le temps de répondre. » Bien souvent, en effet, au cours d'une discussion, votre interlocuteur a une tendance marquée à vous couper la parole sans même vous laisser le temps matériel d'exprimer votre pensée. Un peu plus loin, l'auteur du jeu blâme les enfants qui, dans une discussion à bout d'arguments, en viennent aux mains. On recommande aux enfants, plus spécialement, de ne pas voûter les épaules en marchant, de ne pas mettre



LE JOUR DE L'AN

leur chapeau sur le coin de l'oreille ni les poings sur les hanches comme font les poissonnières. En outre, voici un excellent avis : « Lorsque vous faites un cadeau, donnez-le avec grâce, de façon à vous éviter cette réponse : « Est-ce que cela ne vous prive pas. » — Ce à quoi il est bon de répondre : « Si cela ne me privait pas quelque peu, je n'aurais aucun mérite à vous faire ce petit cadeau. » Au point de vue de la tenue à table des enfants, il leur est recommandé de ne pas commencer de manger avant tout le monde, et si la soupe est trop chaude, il est de meilleur goût, au lieu de souffler dessus, d'attendre qu'elle refroidisse quelque peu.

Étant donné l'esprit religieux qui domine ce jeu, on n'est pas étonné de trouver cette recommandation : « Avant de vous mettre au lit, ne manquez pas de faire votre examen de conscience, et de vous remémorer ce qu'au cours de la journée, vous avez pu faire de bien ou de mal. »

Les cases ordinairement réservées aux oies, sont remplacées par des allégories rappelant que la science est le fruit des études, que l'éloquence est la morale du discours et qu'enfin, la politesse, l'amabilité et la civilité constituent les liens de la société.

On conclut en dernier lieu que la reconnaissance est la marque d'un bon cœur et que l'expérience ne s'acquiert que par le temps, l'étude et la pratique.

Dans l'angle inférieur gauche est une scène symbolique indiquant la bienveillance à l'égard des créatures. En bas et à droite, un sujet antique comporte cette légende : « La sagesse humaine est un faux guide ». En haut et à droite, c'est une composition assez étrange comme symbolisme, la légende en est ainsi conçue : « La sagesse est de toute éternité devant Dieu. » En haut et à gauche, une galère porte une figuré antique, probablement Minerve, avec cette légende : « La sagesse est la boussole du monde. »



LES JEUX DES CERCLES AU LUXEMBOURG

NZ

« LES ÉPINES CHANGÉES EN ROSES »

Édité à Paris, en 1773, chez Crépy, rue Saint-Jacques près de la rue de la Parcheminerie.
Avec privilège du roi. (Hauteur : 48, largeur : 67.)

Le titre exact de ce jeu est ainsi conçu :

« JEU NOUVELLEMENT INVENTÉ pour APPRENDRE à LIRE aux ENFANS EN TRÈS PEU de TEMPS et MIS au JOUR par Mlle Duteil qui s'en est servi avec succès avant de le donner au public. »

Ce jeu est une des nombreuses inventions du xviii^e siècle par lesquelles on espérait instruire les enfants tout en les amusant. C'était une pensée généreuse, mais il ne semble pas qu'à la suite, ce mode d'instruction ait joui d'un succès réel.

Ce jeu comporte 71 cases. Il débute par l'étude des consonnes labiales ou qui se pro-

noncent avec les lèvres (case 2) : BÉCASSE, BOMBE. On étudie ensuite les grandes voyelles (case 5) les diphtongues (cases 6, 7, 8, 9), telles que : TIARE, ÉPÉVIER, RIVIÈRE et PIEU. Viennent un peu plus loin les consonnes sifflantes (cases 17, 18) : OURS, SERIN et ZÈBRE. Enfin toutes les autres consonnes gutturales, sifflantes, mouillées et palatales : DEMOISELLE, TIGRE et LÉZARD.

Ce jeu se termine par la case n° 71 et dernière qui représente une bibliothèque insérée dans une construction d'ordre ionique et intitulée : « Palais de la Lecture ».

N° 8.

LA PIROUETTE INSTRUCTIVE

Édité à Paris, vers 1805, chez Basset. (Hauteur : 45, largeur : 45.)

Le titre complet de ce jeu est ainsi conçu :

« La piroquette instructive contenant les jeux de lettres, de mots, de pair-impair et des symboles pour amuser utilement la jeunesse pendant les récréations pluvieuses ou sédentaires. » 2^e édition par M. Fréville.

Dans l'angle supérieur gauche du jeu, on lit cette indication : Genet, rue de Thionville, Le Normand imprimeur libraire, rue des Prêtres, Saint-Germain-l'Auxerrois.

Puis le nom d'un autre libraire dépositaire du jeu :

« Renard, libraire, rue de Caumartin, n° 10 et rue de l'Université près celle des Saints-Pères. »

Voici encore une autre indication de dépositaire :

« Croisey, papetier, rue de la Huchette, n° 19. »

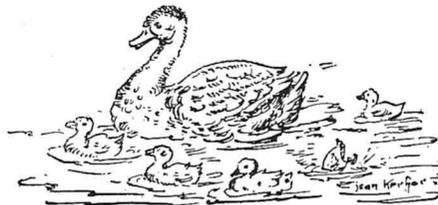
Ensuite, encore un autre nom :

« Lebourg, au palais du Tribunal, galeries de bois. »

Dans les angles inférieurs droite et gauche, sont gravées les indications nécessaires pour pouvoir utiliser ce tableau.

Ce jeu est de forme circulaire. Il comprend deux cercles concentriques dans lesquels sont inscrits des mots correspondant à des états d'âme. Le second cercle intérieur, est occupé par de grandes lettres entourant un tableau circulaire où sont figurés des allusions aux animaux et aux différents états d'âme des joueurs.

Les cases n°s 31 et 32 sont occupées par des vignettes ovales représentant l'une la piété filiale, principe des vertus et l'autre l'amitié correspondant à l'estime, à l'appui et à la consolation.





III.
L'AMOUR. LE MARIAGE.
LA VIE HUMAINE.

N. 9.

VOYAGE DE L'ISLE DE CYTHÈRE

Édité à Paris, vers 1780, chez Crépy, rue Saint-Jacques, à Saint-Pierre, près de la rue de la Parcheminerie.
(Hauteur : 37, largeur : 46,5.)

AVANT de parler de ce jeu en détail, rappelons que cette île située dans la mer Méditerranée, se trouve entre l'île de Crète et le Péloponèse. Suivant la légende, Vénus, formée de l'écume de la mer, y fut portée sur une conque marine.

Les habitants de Cythère ont consacré un temple superbe à cette déesse sous le nom de Vénus Urania.

Ce jeu rectangulaire est un fort joli tableau rehaussé de couleurs et formé d'une bande-roule disposée en spirale.

Les cases ordinairement occupées par les oies sont : la première, L'embarquement pour l'île de Cythère représenté par un navire à trois mâts dans lequel vont s'embarquer des couples de jeunes gens et de jeunes filles. Viennent ensuite le Temple de la Jalousie, la Fontaine de Jouvence et entre le premier et le second temple de Vénus, a pris place le temple de la Constance. L'auteur de ce tableau s'est complu à mélanger les souvenirs de l'antiquité avec l'art maritime de la fin du XVIII^e siècle. C'est dans cet esprit qu'à la case n^o 60 et dernière, un navire à trois mâts salue son arrivée dans l'île de Cythère par des salves d'artillerie. On aperçoit des passagers s'appêtant à aborder un rivage protégé par des fortifications à la Vauban. Il ne reste plus rien aujourd'hui du souvenir enchanteur célébré par les auteurs antiques et, à l'heure actuelle, l'île de Cythère n'est qu'une île habitée misérablement par quelques familles de marins et de pêcheurs.

Observons enfin que le nom de Cythère est employé presque proverbialement en littérature et c'est ainsi qu'on désigne couramment sous le nom de « jeux de cythère » les plaisirs de l'amour.

N^o.

LE JEU DES BONS ENFANTS VIVANS (*sic*)

SANS SOUCY NI SANS CHAGRIN où sont les INTRIGUES de la VIE,
nouvellement inventé, mis au jour par les Chevaliers de la table ronde.

Édité à Paris, vers 1725, chez Jacques Chereau, rue Saint-Jacques, « Aux deux colonnes »,
n^o 257.

Il a été fait une autre édition de ce jeu ou peut-être même est-ce la même planche qui porte comme indication :

« A Paris, chez Chrépy, rue Saint-Jacques, à Saint-Pierre. »
mais il est évident que ce nom de Chrépy remplace une ancienne inscription qui commençait par la lettre « F ». (Hauteur : 51, largeur : 35.)

Toute cette histoire, assez embrouillée, fait allusion au ballet de la Mère Gigogne qui a été dansé à la foire Saint-Germain au début du xvii^e siècle par la troupe des Enfants sans soucy. Le graveur a pris soin d'indiquer le nom des personnages typiques des dits Enfants sans soucy. Ce sont : Dame Mecette, Dame Ragonde, Le Cornard malheureux.

Ce jeu, de facture assez grossière, ne paraît pas avoir survécu au delà du xviii^e siècle.

« Les enfans sans soucy » présidés par le Prince des Sots jouaient des pièces ou plutôt des farces d'un goût douteux auquel le menu peuple prenait un vif plaisir.

Dans l'angle inférieur gauche est un cornet servant à agiter les dés, et à droite une bourse munie d'un large cordon terminé par des glands. En haut et à gauche, ce sont des dés à jouer et à droite une série de plats portant des provisions.

N^o.

LE NOUVEAU JEU DE LA VIE HUMAINE

Édité à Paris, en 1775, chez Crépy, rue Saint-Jacques à Saint-Pierre, près de la rue de la Parcheminerie.
(Hauteur : 47, largeur : 69,5.)

Dans la règle du jeu, ce tableau est ainsi présenté :

« L'homme immortel, dont la carrière a duré 84 ans, a semblé digne, par ses talents et son mérite, de devenir le modèle de la fin d'une vie qui ne doit se terminer que par l'éternité. »

Chacune des 84 cases est destinée à caractériser l'état d'âme du petit personnage qui débute dans la case n^o 1 par l'enfance, et passe successivement par toutes les périodes de l'existence. L'auteur a adopté ce procédé pour pouvoir caractériser nettement les états d'âme de son sujet, les qualités et les défauts de son caractère.

La case n^o 84 et dernière représente évidemment Voltaire marchant appuyé sur une canne. Au-dessus du personnage est une couronne formée d'étoiles.

Dans l'angle inférieur gauche, est une scène représentant l'enfant qui vient de naître

et qui est présenté à son père figuré par un savant assis devant une table surchargée de papiers; à côté de ce meuble est une mappemonde.

Dans l'angle inférieur droit, c'est l'adolescence caractérisée par des jeux d'enfants. En haut et à droite, la jeunesse est symbolisée par un grand personnage, la tête couverte d'une perruque et portant l'épée au côté. En haut et à gauche, la virilité se montre sous forme d'un noble seigneur descendant péniblement d'une embarcation pour recevoir les hommages des gens venant à sa rencontre, sorte de délégation des personnages de la ville.



LE MONT DE PIÉTÉ

N^o 12.

RÈGLE DU JEU DE LA FORTUNE

Édité à Paris, en 1812, chez Basset, rue Saint-Jacques, n^o 64, et déposé à la direction de la librairie.
Une autre édition a été faite en 1818 par Noël. (Hauteur : 42, largeur : 52,5.)

Chez les anciens, la fortune était une divinité qui présidait à tous les événements, distribuant indifféremment les biens et les maux suivant son caprice.

On ne saurait parler de la fortune, sans dire un mot de l'extension qui a été donnée à cette expression quand on veut parler de la fortune d'amour accolée au nom d'un homme dit « à bonnes fortunes » et servant à désigner une passion douce et tendre que la fortune finit par combler de toutes ses faveurs.

Les cases ordinairement réservées aux oies, sont occupées par la représentation d'une fortune montée sur une roue ailée. La déesse tient d'une main une corne d'abondance et de l'autre une couronne.

Les cases typiques de ce jeu peuvent être ainsi désignées : « Le port de Cythère », « L'amour fait passer le temps », « La fortune qui vient du jeu, s'en retourne par la même porte », « Le puits d'amour ou la cruche cassée », « La prison où l'on punit les crimes ». Les deux dés figurent la fin d'un joueur, et nous trouvons cette réflexion sur la mort : « Tous courent à la mort avec précipitation, rois, comme bergers, petits comme grands. »

Dans les angles sont des représentations de la fortune figurée tantôt par une roue ailée, tantôt par des cornes d'abondance d'où s'échappent, mélangés à des louis d'or, les dés avec lesquels on vient de tenter la fortune.





IV.
HISTOIRE RELIGIEUSE
ET RELIGION

N^o 13.

JEU DU POINT AU POINT

POUR LA FUITE DES VICES ET LA PRATIQUE DES VERTUS

Édité à Dijon, en 1640, chez Le Bossu, graveur attitré de Monseigneur le duc de Bourgogne au bas du Bourg avec privilège du roi.

Une longue dédicace gravée en dessous de l'angle supérieur droit indique que ce jeu a été fait en hommage à Mme de Rouvil, abbesse de Saint-Julien.

Dans un style quelque peu emphatique, l'auteur déclare à Mme de Rouvil que ce jeu de nouvelle invention lui permettra de délasser son esprit. « On ne saurait, ajoute-t-il, trop admirer la douceur avec laquelle Mme de Rouvil sait accueillir tous ceux qui se présentent à elle. » (Hauteur : 66, largeur : 52.)

On joue à ce jeu comme à celui de l'oie avec une boulette à deux faces ou deux dés. L'esprit de ce jeu consiste à partir du baptême, qui est à proprement parler, l'entrée du jeu, comme celle de l'église. Si, par malheur, le joueur tombe sur la case du péché mortel, il devra reculer jusqu'à la pénitence, il y restera longtemps, car les rechutes méritent une punition exemplaire. Le joueur qui tombe sur la case du mariage, devra y rester un certain temps pour payer les droits du curé. Si votre bonne fortune vous fait arriver à la grâce dernière, on parviendra ainsi à la bonne mort et de là, on montera tout droit au paradis. Dans ce rapide exposé, on se rend compte que chacune des 72 cases du jeu représente soit un sacrement, soit une bonne ou une mauvaise action.

Ce jeu d'une très grande dimension, est admirablement gravé et est un des plus beaux spécimens de la série des jeux de l'oie.

Dans les angles, sont des quatrains en français et en dessous desquels se trouve une citation latine qui s'y rapporte. Le dernier de ces quatrains, dans l'angle inférieur droit, est ainsi conçu :

Qu'importe que le grave ou le divertissant,
Porte l'homme aux vertus et l'éloigne des vices,
L'attrait du fort n'est pas celui d'un languissant,
Cette table présente à chacun ces limites.

Tanquam parvulis in Christo fac vobis potum dedi.

Dans l'angle inférieur gauche, on trouve ces quatre vers :

La sagesse se fit un plaisir autrefois,
De jouer devant Dieu, sur la terre et sur l'onde,
J'en fais un de ce jeu qui sacré par ses lois
Peut la faire régner sur la face du monde.

Delectabar per singulos dies...

Dans l'angle supérieur droit, on trouve ce quatrain :

Ce jeu mystérieux que le hasard conduit,
Bien que jeu de hasard par la rechute aux crimes...
Te fait voir au travers de l'ombre qui le suit,
Qu'il n'en va moins au ciel qu'il n'en tombe aux abymes.

Multi vocati, pauci vero electi.

Dans l'angle supérieur gauche, voici un autre quatrain:

Cours du point de la vie au grand point de la mort,
Et suis si justement la ligne de la lice,
Qu'au bout qui pour toujours règle à chacun son sort,
Le tien te porte au trône et non pas au supplice.

Ne scitis quod...

N^o 14.

RÉCRÉATION SPIRITUELLE

Édité à Paris, vers 1830, chez Basset, rue Saint-Jacques, n^o 64. Se vend chez Vaugeois, tabletier,
« Au Singe Vert », rue des Arcis, Paris. (Hauteur : 47, largeur : 59,5.)

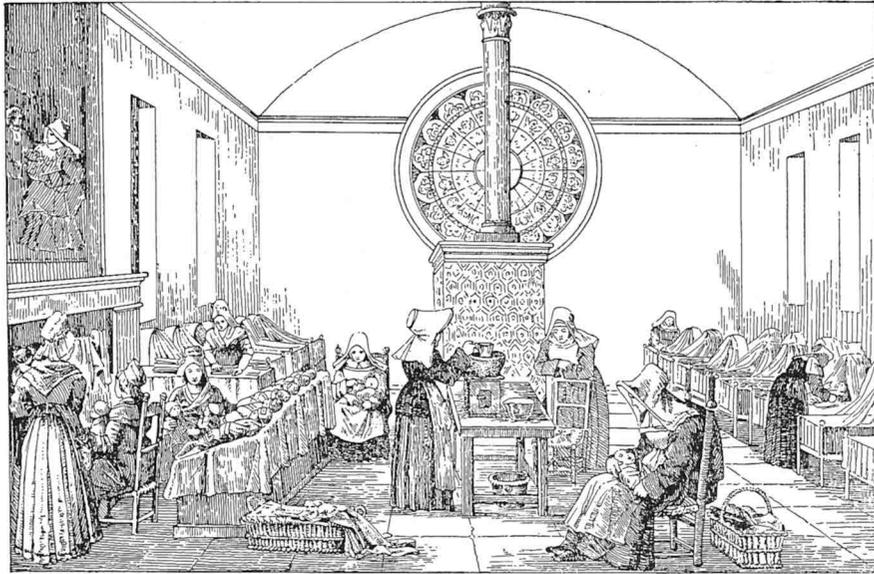
On a édité à Paris un grand nombre de jeux à l'usage des religieuses dans le but de les récréer, mais aussi de leur faciliter leurs devoirs. Ce jeu a aussi la prétention de les mettre en garde contre tout ce qui pourrait troubler leur conscience au cours de leur vie religieuse.

Nous manquons un peu de renseignements sur le rôle que, dans la société en général, ces

femmes pieuses auraient pu jouer. Mais nous avons des renseignements assez précis sur les services qu'elles ont rendus à la société du début du XIX^e siècle.

La gravure ci-dessous de Marlet, nous fait assister à la vue de ces hospitalières dans une salle destinée à la maternité. On voit là une demi-douzaine de ces servantes du Seigneur occupées à pouponner une quinzaine de nouveau-nés dont les berceaux sont alignés le long des murs de la salle.

Le jeu de la Récréation Spirituelle comporte 106 cases. Il commence au n^o 1 par le « Mépris du monde » figuré par un cloître religieux. Il se termine à la case 106 et dernière où



LES ENFANTS TROUVÉS

est figurée l'entrée emblématique de la salle du Céleste Époux, représentée par une galerie circulaire dont les piliers sont reliés par des arcs brisés.

Les cases du jeu sont assez monotones. Elles sont remplies alternativement par des cœurs enflammés et des draperies où sont inscrites les recommandations prodiguées aux personnes qui ont décidé de consacrer au Bon Dieu toute leur existence.

Ce jeu se joue avec une boule taillée à douze facettes numérotées depuis un jusqu'à douze.

Pour utiliser ce jeu, il n'y a qu'à se reporter à la marche des jeux de l'oie ordinaires où, suivant le numéro amené par le joueur, ce dernier progresse de quelques cases où en cas de malchance est obligé de rétrograder et de recommencer son périple.

Toutefois, contrairement à la règle générale, lorsqu'il arrive dans les derniers numéros, à partir du 101, « *Établissement Solide dans la Vertu* », il ne peut plus rétrograder, mais doit avancer *dans la vertu du premier au second degré, puis au troisième*, jusqu'à ce qu'il puisse gagner la Salle du Céleste Époux par un coup heureux de dés, portant obligatoirement un des nombres 3, 6, 9 ou 12.

Les angles du jeu sont garnis soit par des emblèmes de la Passion, soit par des motifs empruntés au mobilier religieux des autels.

N^o 15

CHEMIN DE LA CROIX OU RÉCRÉATION SPIRITUELLE

Édité à Paris, vers 1830, chez M. V. Turgis, rue Saint-Jacques, n^o 16, et à Toulouse, rue Saint-Rone, n^o 36. (Hauteur : 39, largeur : 47.)

Le titre complet de ce jeu est « Chemin de la Croix ou récréation spirituelle. » — « C'est par ce délassement de l'esprit que la jeunesse apprendra ce que Notre-Seigneur Jésus-Christ a souffert pour racheter nos péchés. »

Ce jeu comprend 63 cases qui commencent à la case n^o 1 par le portrait du Christ



PROCESSION DE LA FÊTE-DIEU, PAROISSE SAINT-GERMAIN-L'AUXERROIS

représenté avec une longue chevelure bouclée qui lui tombe sur les épaules. Il se termine à la case n^o 63 par « La mise au tombeau ».

Pour répondre au titre, on n'a pas manqué de faire figurer toutes les stations du Chemin de la Croix entremêlées par la représentation de saints personnages dont le plus remarquable est saint Vincent de Paul.

Le Chemin de la Croix nous amène tout naturellement à parler des processions, et il ne faut pas oublier que l'idée de la marche processionnelle remonte à une très haute antiquité. Pendant tout le Moyen Age, le transfert des reliques a donné lieu à ce genre de manifestations qui se font maintenant d'une manière régulière.

Les processions qui se déroulent avec le plus de pompe et d'éclat, sont celles des Rameaux, des Rogations, de l'Ascension, de la Fête-Dieu et de l'Assomption.

Au xvi^e siècle, les processions se sont parfois écartées de leur caractère religieux. Noto-

entre autres, la curieuse procession des Rosaïres qui, au Moyen Age, se déroulait à Venise où, pour donner plus d'éclat à cette manifestation, on faisait participer les plus beaux jeunes gens de la ville représentant les anges et les saints tandis que les plus belles jeunes filles figuraient les saintes et les vierges.

Entre les files des processionnaires circulait un grand gaillard. Il était déguisé en diable et muni de cornes et de griffes. Son rôle consistait à essayer de distraire, par des gambades ridicules et des postures grotesques, les fidèles qui suivaient la procession.

La révolution de 1789, en proclamant la liberté de conscience et des cultes, devait apporter des restrictions à des manifestations religieuses extérieures qui auraient pu être cause de protestations de la part de dissidents.

Quand les esprits furent revenus un peu plus au calme, les processions reprirent de plus belle. On sait par exemple que Charles X suivit à pied avec les princesses de la cour la procession de la Fête-Dieu.

C'est évidemment à une manifestation de ce genre que se rapporte la gravure empruntée aux *Tableaux* de Marlet, que nous reproduisons ci-contre. Le cortège religieux défile devant le palais du Louvre se rendant à un reposoir surmonté d'un écusson fleurdelisé.

Les angles du jeu sont ornés de cartouches rappelant au milieu d'ornements stylisés les noms des quatre évangélistes : saint Luc, saint Mathieu, saint Marc et saint Jean.

N^o 16.

LES RÈGLES DU JEU DE LA CONSTITUTION

Sur l'AIR du « BRANLE DE METS ».

Édité à Paris, en 1721, sans indication de graveur ni d'éditeur. (Hauteur : 44, largeur : 59.)

Ce jeu présente une disposition tout à fait spéciale. Le tableau central est accoté, à droite et à gauche, de deux pilastres sur lesquels sont gravées les règles du jeu. Chacun des pilastres est surmonté d'un cartouche rectangulaire contenant chacun une vignette où les oies semblent être en grande conférence. Il y a certainement dans cette disposition un esprit de critique religieux et politique.

Ce jeu renferme 63 cases. Il commence au n^o 1 par l' « Arche de Noé » sous le déluge et se termine à la case n^o 63 par la représentation du Concile de Rome qui condamna les 101 propositions.

Ce jeu est toute l'histoire du Jansénisme au début du xviii^e siècle, mais elle est loin d'être complète.

Sans entrer dans tous les détails de ce schisme, rappelons brièvement qu'il a eu pour point de départ, en 1702, l'opuscule intitulé *Cas de conscience*.

La Sorbonne ayant déclaré que l'absolution était valable dans le *Cas de conscience* soulevé par l'opuscule sus-nommé, le pape, Clément XI, par sa bulle *Vineam domini* 1705, ralluma la controverse. Les persécutions continuèrent contre les religieuses de Port-Royal, leur maison fut démolie et on alla jusqu'à déterrer les corps qui se trouvaient dans le cimetière. Louis XIV entraîné par les Jésuites, demanda à Rome la condamnation des *Réflexions morales*, de Quesnel, reproduisant les erreurs du jansénisme, et il l'obtint. Sous l'instigation

du père Le Tellier, confesseur du roi, les persécutions contre les Jansénistes continuèrent et le cardinal de Noailles fut le premier frappé.

La Compagnie de Jésus envoya à Rome 103 propositions et le Saint-Office en condamna 101.

La France entière en fut troublée et bientôt une église schismatique et indépendante fut constituée en Hollande, ce qui nous valut ce même jeu de l'oie publié dans ce pays.

Un opuscule intitulé *Essais du nouveau conte de ma mère l'Oye*, est attribué par Barbier à l'abbé Debonnaire, prêtre oratorien né à Rancrupt (Aube) et mort à Paris en 1752. La première édition fut publiée en 1722 et la seconde édition parut en 1723.

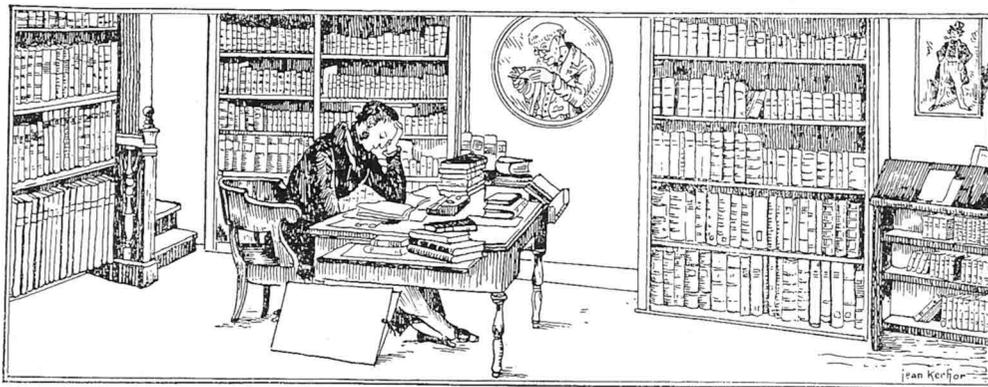
L'ouvrage est dédié à Madame D. et on y lit les rapports que l'auteur du jeu a trouvés entre le renouvelé des Grecs et les siens qui lui font présager, dit-il, qu'un jour toute l'histoire de la Constitution ne sera plus qu'un conte de ma mère l'Oye.

Ce jeu a été publié contre les jansénistes et on se demande pourquoi l'auteur, l'éditeur et le graveur ont préféré garder l'anonymat.

Toutefois, il est bon d'observer qu'au début du règne de Louis XV, les jansénistes avaient de puissants adeptes à la cour dans le haut clergé.

Si on lit avec attention les règles du jeu, on voit que l'auteur les a établies d'une manière assez touffue et irrespectueuse. En effet, le nombre des apôtres est égal à celui des oies. Ces mêmes règles du jeu sont répétées en vers dans les colonnes latérales de la planche.





V.
ŒUVRES LITTÉRAIRES

N° 172

JEU HISTORIQUE DES AVANTURES DE TÉLÉMAQUE

FILS D'ULYSSE, FAISANT SUITE au IV^e LIVRE de l'ODISSÉE d'HOMÈRE

Publié à Paris, en 1814, chez Basset, rue de Seine, n° 33 et déposé au bureau des estampes en 1814.
 (Hauteur : 44, largeur : 60.)

CE jeu, à l'imitation de la forme classique des jeux de l'oie, comprend 63 cases. Le joueur devra se souvenir des leçons de sagesse qui guidèrent Télémaque dans sa vie aventureuse au cours de laquelle il n'a pas dû se rebuter des difficultés qu'il avait à vaincre au cours de son parcours.

Les cases occupées ordinairement par les oies sont remplies par des ovales renfermant la représentation des dieux, des déesses ainsi que de leurs attributs.

La case n° 5 représente Harpocratès, dieu du Silence, qui est figuré sous les traits d'un enfant portant à ses lèvres sa main droite, geste qui, chez les Égyptiens, était le symbole du premier âge et par conséquent commun à tous les dieux enfants... Les Grecs et les Romains, trompés par ce symbole, firent d'Harpocratès le dieu du Silence.

A la case n° 9, Isis, déesse des Égyptiens, est caractérisée par une femme tenant à la main un hochet, tandis que de l'autre bras, elle maintient un panier d'où sort un serpent. Elle formait avec Osiris, à la fois son frère et son époux, ainsi qu'avec Horus, leur fils, une sorte de triamithique. Elle avait pour mère la Terre et était supposée avoir appris au peuple l'usage du froment, de l'orge et des grains, aussi les Grecs se hâtèrent-ils de l'assimiler à Cérés. A la case n° 1 sont les attributs de la royauté, représentés par un trône sur lequel reposent un glaive, une main de justice et la couronne de fer au centre, entourée de branches de lauriers.

On ne manque pas de faire allusion à l'Amour qui est figuré par un trophée composé d'un carquois rempli de flèches, d'un arc et d'une torche.

Les vices sont représentés par une tête de Gorgone ailée qui caractérise les pouvoirs néfastes de Méduse. Cette dernière avait le pouvoir de changer en pierre les mortels qui avaient l'imprudence de la regarder en face. C'est certainement de là qu'est venue l'expression : « être médusé », ce qui signifie qu'on a été frappé d'un étonnement qui dépasse toutes limites.

Au point de vue moralisateur, l'auteur du jeu a représenté la Paix victorieuse et brûlant tous les instruments de la guerre. Parmi eux se trouvait le bouclier de Télémaque orné d'un trophée d'armes guerrières surmonté d'un casque antique.

L'histoire de Télémaque est racontée tout au long dans les 63 cases et se termine par ce dialogue du livre XVI de Télémaque ainsi conçu :

« Je vous quitte, dit Mentor, ô fils d'Ulysse, mais ma sagesse ne vous quittera point pour que vous sentiez toujours que vous ne pouvez rien sans elle... »

Dans les angles, sont représentées les funérailles de Sésostris qui mourut en 1260 avant Jésus-Christ. Puis vient le triomphe d'Amphitrite, reine de la mer et femme de Neptune. Ailleurs, on voit Aristodème qui fut couronné roi de Crète par le suffrage du peuple assemblé, et la mort d'Hercule sur son bûcher, lorsqu'il lui devint impossible de supporter les souffrances qu'il endurait depuis qu'il avait revêtu la tunique teinte du sang de Nessus qui lui avait été envoyée par Déjanire.

N^o 18

NOUVEAU JEU DES FABLES DE LA FONTAINE

Édité à Paris, vers 1810, chez Jean, rue Jean-de-Beauvais, n° 10. (Hauteur : 34,5, largeur : 41,5.)

Le tableau de jeu est de forme rectangulaire. Il comprend 63 cases dans un ovale limité par des pans coupés.

On commence à la case n° 1 par « La Mère, l'Enfant et le Loup ». La case n° 63 et dernière est une allégorie représentant le buste de La Fontaine sur une sorte de colonne d'où s'échappe un jet d'eau avec cette inscription : « La fable puisant de l'eau à la Fontaine ».

Dans chacune des cases se trouve une vignette inspirée de l'une des fables du célèbre fabuliste. Au n° 29, nous voyons un curé aspergeant d'eau bénite un cercueil recouvert d'un drap noir garni de têtes de mort et de larmes : « La Mort et le Curé ».

Dans les angles, sont représentés : « Le coq et la pierre précieuse », « Le renard et la grenouille », « Le chien et son ombre » et « Le renard et les raisins ».

On a publié sur ce sujet un autre jeu, en 1809, chez Basset marchand d'estampes et fabricant de papier peint rue Saint-Jacques au coin de celle des Mathurins.

N. 19.

LE JEU DE LA PETITE CENDRILLON

Édité à Paris, en 1812, chez la Veuve Chereau, 10, rue Saint-Jacques, à Paris « Aux deux colonnes », près de la Fontaine Saint-Séverin. (Hauteur : 40, largeur : 45.)

L'histoire de Cendrillon est tirée d'une légende antique qui veut que Rodope, qui avait été la plus belle courtisane d'Égypte, fut remarquée par le prince Psaméticus auquel un aigle avait apporté un soulier de Rodope. Psaméticus, charmé par la délicatesse de cette mignonne chaussure, fit rechercher dans toutes les villes la femme à laquelle elle avait appartenu. Aussitôt qu'elle fut connue, Psaméticus la prit pour femme. C'est de cette légende que s'est inspiré



LECTURE DES JOURNAUX AUX « THUILLERIES »

Perrault dans son conte, lequel conte a été mis à la scène plusieurs fois. En 1759, il fut joué à la Foire Saint-Germain sous la forme d'un opéra-comique. En 1810, ce texte fut transformé en un opéra féerie. La légende de Cendrillon passa, en 1817, au théâtre italien et de là, elle émigra au théâtre du Gymnase. Enfin, en 1866, Cendrillon transformée en féerie, jouit d'une vogue considérable au théâtre du Châtelet.

Dans ce jeu, les oies sont remplacées par des fées et pour faciliter l'identification des cases, on les a marquées d'un F majuscule, tandis que les cases de rencontre étaient indiquées par un grand R. Ce sont : « Peau-d'Ane », « La belle au bois dormant », « L'adroite princesse qui roule un galant dans un tonneau », « Le Petit Chaperon Rouge », « L'Ogresse » et « Barbe-Bleue ».

Les autres cases sont occupées par les vicissitudes, agréments ou plaisirs, qui jalonnent la vie des écoliers.

Dans trois des angles se voient des scènes empruntées à la pièce de Cendrillon quand elle fut jouée au théâtre de l'Odéon, au théâtre des Variétés, et enfin, au théâtre Feydeau.

Dans le quatrième angle est gravée une scène tirée de la pièce des « Six pantoufles » qui, à cette époque, obtint un véritable succès au théâtre du Vaudeville.

N^o 20.

JEU DU TOUR DU MONDE

Lithographie en couleur. Coyen éditeur, à Paris, vers 1875. (Hauteur : 42,5, largeur : 55.)

Ce jeu a été inspiré par le célèbre roman d'aventures de Jules Verne qui a paru en 1873. Il appartient à la série d'ouvrages amusants et d'anticipation dont il est probablement le plus populaire.

Jules Verne s'était fait une spécialité de ce genre de ce que pourrait fournir la science unie à l'industrie et les ouvrages de Jules Verne ont fait les délices de tous les jeunes gens appartenant au dernier quart du XIX^e siècle.

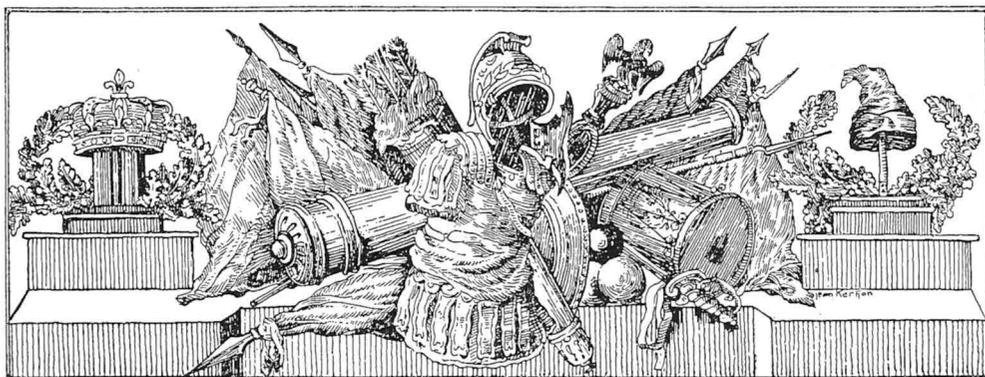
Le théâtre, et après lui le cinéma, ont mis à la scène le célèbre « Tour du Monde » et le théâtre du Châtelet lui a dû ses plus fructueuses recettes.

Le jeu de l'oie que nous avons sous les yeux ne pouvait manquer au cours de ses 63 figures de représenter les divers incidents et accidents du célèbre voyageur Philéas Fogg. Il ne faut pas oublier que ce dernier ne dut le succès de son entreprise que parce qu'il avait gagné un jour sur l'horaire prévu en se dirigeant toujours vers l'Est.

La case n^o 1 représente Philéas Fogg accoudé sur le globe terrestre et la case n^o 63 figure le retour du célèbre voyageur à Londres, faisant sa rentrée dans le cercle qui avait financé son entreprise.

Dans les angles, sont représentées les quatre parties du monde avec les animaux qui en sont les hôtes habituels.





VI. L'HISTOIRE.

N^o 21.

JEU DE L'HISTOIRE DE FRANCE

Édité à Paris, en 1837, chez Basset, rue Saint-Jacques, n^o 64, et déposé au bureau des estampes.
(Hauteur : 45,5, largeur : 62.)

L'AUTEUR de ce jeu n'a ni la prétention de l'exactitude des dates, ni de la chronologie des faits, mais il cherche à nous montrer en raccourci toutes les vicissitudes par lesquelles est passé notre pays. Il nous représente tout d'abord au n^o 1 le baptême de Clovis, au n^o 4 Cherebert ou Childebert qui répudie Ingoberge, cette reine qui, incapable de souffrir les assiduités de son époux auprès de Miroflède, fille d'un simple ouvrier en laine, adressa à son royal époux de vifs reproches. Childebert supportant mal ces justes observations, répudia, à titre de représailles, Ingoberge et épousa ensuite Miroflède. Cette dernière union fut de courte durée car Childebert répudia, à son tour, Miroflède pour épouser Marcovèle, la propre sœur d'Ingoberge.

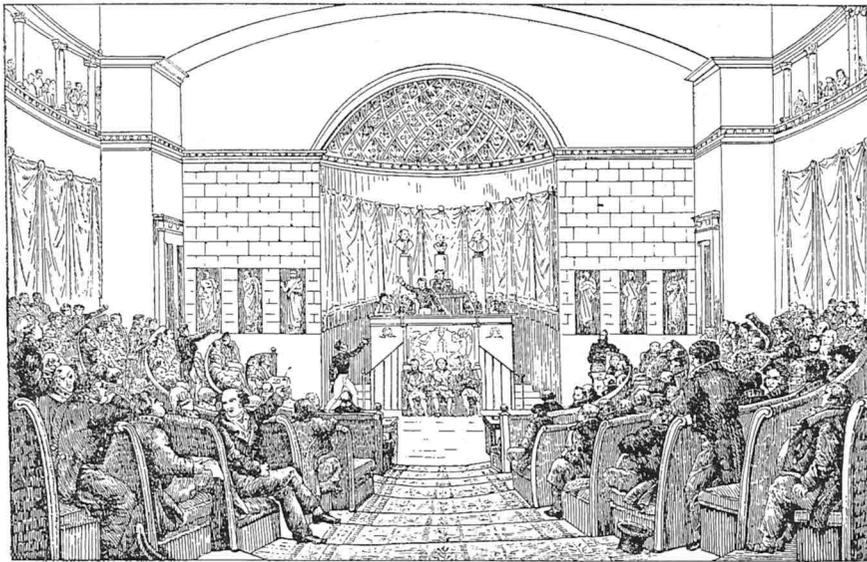
C'est ensuite Clotaire II qui se fit couronner par Dagobert II, puis vient Childebert III déposé par Pépin le Bref, fils de Charles Martel le dernier des Mérovingiens.

Après le défilé des rois, on arrive à Philippe le Bel, qui jaloux de l'influence des Templiers, mais surtout dans le but de s'emparer de leurs biens, les fit, en 1314, monter en grande partie sur le bûcher (case 41).

A la case 45, Philippe de Valois reçoit l'hommage d'Édouard VIII, roi d'Angleterre, après la victoire de 1328 sur les Flamands à Cassel.

Ce fut en 1346 qu'eut lieu la fameuse bataille de Crécy si fatale au roi de France. Ce fut là le début de l'interminable guerre de Cent ans qui, pendant plus d'un siècle, désola la France. La case 49 est consacrée à Jeanne d'Arc, la case 50 à Louis XI, la case 53 à François I^{er}. En 1547, le tableau nous montre Henri II blessé au cours d'un tournoi par Montgomery (case 54), puis nous assistons à la prise de la Rochelle défendue par les Calvinistes (case 59). Louis XIV n'a qu'une case (60) de même Louis XV (61) et Louis XVI (62).

La dernière case du Jeu de l'Histoire de France (n^o 63) représente l'arc de l'Étoile surmonté d'une figure symbolique caractérisant la France. A la base du monument, sont quatre



CHAMBRE DES DÉPUTÉS, 1822

médailles : le premier représente Napoléon I^{er} assistant le général Desaix frappé mortellement au cours de la bataille de Marengo, le second médaillon, Louis XVIII auquel on doit la prise de Trocadéro, le troisième la conquête d'Alger sous Charles X.

Enfin dans le 4^e, on nous montre Louis-Philippe qui pacifia l'Algérie et triompha, avec la prise de Constantine, de la résistance des derniers nord-africains.

Les angles du jeu sont occupés par des tableaux rappelant les premiers faits mémorables de l'histoire de France :

En bas, à gauche, Pharamond, chef des Francs, est proclamé roi héréditaire. Il apparaît, hissé sur un bouclier que portent quatre guerriers. A droite, portrait de Clodion le Chevelu et notice le concernant.

En haut, à droite, élection de Mérovée, qui est couronné par ses soldats. A gauche, portrait de Childéric I^{er}, dans un médaillon, et notice sur ce quatrième roi des Francs.

N^o 22.

JEU DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE

Édité en 1791, il porte dans son cadre inférieur cette mention : « Se trouve à Paris, rue des Mathurins, n^o 18 et chez les marchands de nouveautés de Paris; en province chez les libraires et chez les marchands d'estampes. » (Hauteur : 47, largeur : 64,5.)

Ce jeu a la prétention de nous montrer en raccourci tout ce qui s'est passé de mémorable en France depuis 1789 jusqu'aux dernières années de l'ancienne Monarchie.

On ne saurait mieux donner sa caractéristique qu'en analysant l'allégorie constituant la case 63 et dernière : elle représente la réunion des États généraux, véritable tableau en forme de rectangle surmonté de deux personnages, une déesse et un amour couronnant de lauriers un bonnet phrygien : c'est donc une apologie assez ingénieuse de la Révolution.

Conçu dans le goût des jeux de l'oie classiques, il comporte naturellement 63 cases; celles qui sont ordinairement occupées par des oies, le sont par des gens de robe à tête de volatile voulant caractériser ainsi chacun des Parlements de l'ancienne France.

Rappelons en passant que les Parlements sous l'ancien régime étaient de grands corps judiciaires qui, avant 1789, administraient la justice souveraine tout en possédant des pouvoirs politiques et des pouvoirs de police, ce qui augmentait sensiblement leur importance.

Au cours de notre rapide étude, nous ne pouvons songer à donner un aperçu historique, même succinct, des différents Parlements de province. Il est préférable de signaler les événements importants qui figurent dans ce jeu de l'oie.

Le jeu commence par la Prise de la Bastille, fait qui, en lui-même, ne fut que bien peu de chose, mais qui n'a dû son immense vogue qu'au symbole de changement de régime dont il fut le départ.

Dans la case n^o 2, on voit la réunion des trois Ordres; puis la case n^o 3 montre la liberté de la chasse permise à tout le monde.

Case n^o 4 : création de la garde nationale, case n^o 5 : changement de nom du Pont-Royal qui sera à l'avenir le « Pont de la Liberté » pour, au XIX^e siècle, prendre le nom de « Pont de la Concorde ». Il fut commencé en 1787 par le sieur François Prévost qui avait fait un devis s'élevant à trois millions de livres. Sa construction se poursuivit à une allure assez rapide puisqu'en 1790 les voûtes étaient achevées et qu'en 1793 les travaux étaient complètement terminés.

La case n^o 7 représente le don des dames parisiennes. Ces dernières sont figurées par quatre femmes coiffées de chapeaux destinés à indiquer la condition sociale de chacune d'elles. Elles étaient venues déposer sur l'autel de la patrie leurs bijoux qu'elles sacrifiaient ainsi pour la France. La suite des cases nous montre le côté financier et juridique de la Révolution, l'abolition des droits féodaux (case 8), la destruction de la dîme (case 10), la suppression des lettres de cachet (case 11), la reconnaissance comme citoyens français des étrangers qui ont acquis la qualité de propriétaires dans notre pays (case 13), l'attribution à la nation des biens du clergé (case 16), la suppression des corvées (case 17).

Les événements politiques continuent le jeu : case 20, nous voyons les dames de la halle munies de piques accompagner le peuple traînant des pièces d'artillerie : toute cette cohorte se rend à Versailles pour y exposer ses revendications. Case 21 : l'arrivée du roi à Paris le 6 octobre

1789 qui donna lieu à de grandes manifestations d'allégresse. Le jeu reprend ensuite les réformes : case 24 : la vente du sel ; case 26 : la critique sévère des impôts et des maisons de jeu ; case 27 : la division de la France en 83 départements ; case 29 : la suppression des ordres religieux ; case 30 : l'égalité des poids et mesures ; case 33 : l'anéantissement des armoiries ; case 35 : la gratuité de la justice.

En vue de célébrer la fête de la Fédération, on transforme (case 37), le Champ-de-Mars pour y élever la construction d'un immense cirque. Cette fête du 14 juillet 1790 est rappelée case 38. Puis, c'est la suppression du Châtelet de Paris (case 42), mais cette prison ne fut démolie définitivement qu'en 1802. La case 44 rappelle le geste généreux vis-à-vis de tous les Orientaux, Indiens, Turcs ou Mexicains : on nous les représente se promenant à l'abri d'un bouclier tenu par une divinité ailée.

Les cases 46 et 47 indiquent que les charges sont supprimées et que le peuple sera à l'avenir jugé par ses élus.

On prône également la libre circulation des grains dans le royaume (case 48), la responsabilité des Ministres (case 49), l'abondance apportée par la diffusion des assignats (case 53) dont la contre-valeur était représentée par la vente des biens du clergé et par les biens dits nationaux.

Au point de vue militaire, les soldats sont, après trente ans de service, reconnus citoyens actifs (case 55) et ils ont droit à une pension (case 56). L'avant-dernière case nous apprend le retour du roi aux Tuileries et la case 63 est la représentation de l'Assemblée nationale qui s'est tenue dans la salle des Menus Plaisirs à Versailles. L'importance de cette réunion était considérable puisque le nombre de députés aux États généraux était de 1.200 dont 600 représentaient le tiers État et 300 pour chacun des autres ordres privilégiés. « Le bonheur de la France, dit un écusson, est signé le 14 septembre 1791, par Louis XVI, premier Roi constitutionnel des Français. »

N^o 23.

JEU HISTORIQUE DE LA VIE DE NAPOLÉON

Édité à Paris, vers 1835, chez Langlumé, rue du Foin Saint-Jacques, n^o 11. (Hauteur : 43, largeur : 55,5.)

Rompant avec la tradition qui veut que les tableaux du jeu de l'oie soient constitués par 63 cases, le jeu historique de la Vie de Napoléon ne comporte que 45 divisions.

Les cases ordinairement occupées par des oies, sont remplacées par des couronnes au centre desquelles est un « N » ou par des attributs rappelant l'épopée napoléonienne.

Le jeu commence au n^o 1 par le siège de Toulon du 17 décembre 1793. On nous montre Napoléon faisant cette déclaration : « Cette batterie doit rester là, je répons de son effet. »

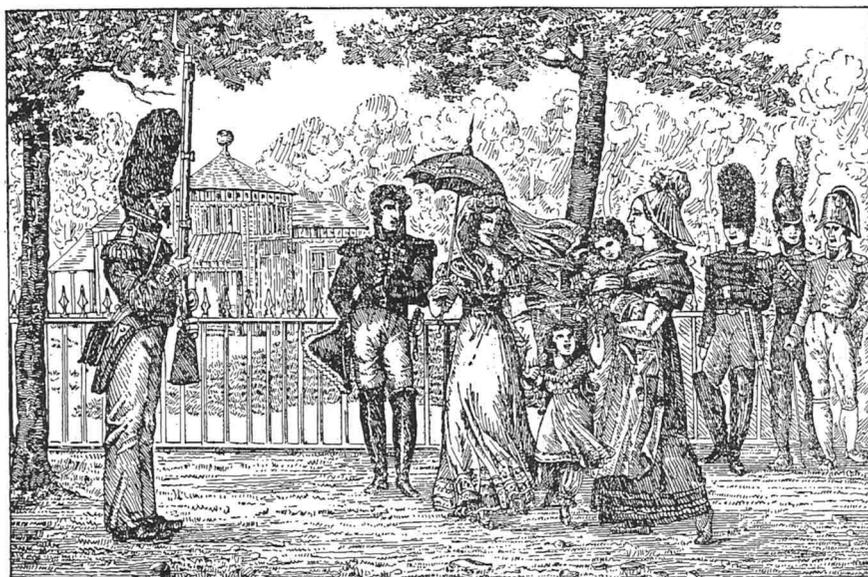
La suite des cases nous fait assister aux différentes journées ou batailles du Consulat et de l'Empire et aux événements mémorables de la vie de Napoléon I^{er}, notamment son divorce avec Joséphine de Beauharnais et son mariage avec Marie-Louise. La case 43 représente sa mort et la case 44 son tombeau à Sainte-Hélène : c'est un monument bien simple, auprès d'une fontaine ombragée de deux saules pleureurs.

Dans la dernière case 45, « Apothéose », ascension vers le ciel de l'Empereur enlevé dans une nuée par les aigles de ses drapeaux. Le dessin de l'angle inférieur gauche, montre

l'enfance de Napoléon à l'école de Brienne, celui de l'angle inférieur droit, son arrivée en France avec sa famille dans un léger esquif.

Dans l'angle supérieur droit, c'est la légende de la sentinelle endormie dont Napoléon a pris la place pour monter la garde.

Enfin dans l'angle supérieur gauche, c'est la destruction par le feu des lettres compromettantes pour la fidélité de l'impératrice Marie-Louise.



PROMENADE DE S. A. R. LA DUCHESSE DE BERRI ET LES ENFANTS DE FRANCE
SUR LA TERRASSE DES TUILERIES

N° 24.

JEU DES COSAQUES

Édité à Paris, en 1814, chez Genty, marchand d'estampes, rue Saint-Jacques, n° 14.
(Hauteur : 45; largeur : 61.)

Par une analogie assez troublante avec les durs moments que nous avons connus en France vers 1940, nous voyons l'état d'esprit qui en 1814, avait agité les Parisiens lors du séjour en France des troupes de la Coalition des Alliés.

Ce fut pour la première fois en 1814 que Paris voyait son sol foulé par des soldats russes. Ces militaires venant d'un pays si lointain et étant d'une race si différente de la nôtre, provoquèrent un étonnement bien compréhensible chez les Parisiens.

Le dessinateur de ce jeu sans faire preuve ni d'admiration ni de dédain, laisse cependant percer sur l'ennemi une intention quelque peu satirique qui n'eût point été du goût de la censure allemande si pareil jeu avait été publié pendant l'occupation de 1940.

Les gravures contemporaines et en particulier celles d'Horace Vernet gravées par Debucourt, dénotent l'esprit toujours frondeur des Parisiens. Rappelons à ce sujet que Béranger avait fait chorus avec les détracteurs et n'avait pas craint d'appeler les Russes « nos bons ennemis ».

L'auteur qui a composé les légendes placées sous chacune des cases, baptise sans crainte de noms plus ou moins fantaisistes, les soldats de la Russie d'Europe et ceux de la Russie d'Asie. C'est ainsi qu'aux cases 3 et 12 le cosaque représenté est qualifié de *cosaque calmouk*, au n° 13, *cosaque calmouk de Derbel*, au n° 14 *cosaque de la Tartarie*, au n° 20 *calmouk Soongars*, etc. : il est donc permis de conclure que, dans son esprit, le nom de cosaque est un terme générique appliqué indifféremment à tous les éléments de troupe de la cavalerie russe.

Cet auteur ne paraît pas avoir une sympathie particulière pour les susdits cosaques et il fait plusieurs fois ressortir leur rapacité. Une dizaine de gravures au moins représentent le cavalier russe en maraude dans les fermes auxquelles il ne craint pas de mettre le feu. Il emporte les bestiaux, vole les poules et ce qui est plus grave, enlève une jeune fille (case 64). On dit aujourd'hui encore en Champagne : « j'ai été cosaqué » lorsqu'il s'agit d'un vol. Toutefois, la réaction ne se fait pas attendre et le cosaque de la case 62 est enfin mis en fuite par une troupe de paysans.

L'armement des cosaques est partout assez primitif, car ils sont armés simplement d'arcs, de sabres ou de lances.

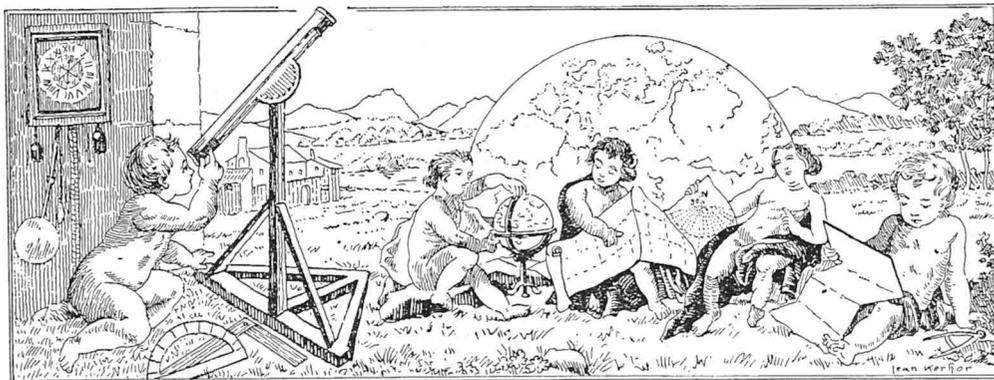
La case n° 5 représente un cosaque de Sibérie *jouant de la cornemuse* : ce n'est en réalité qu'une simple trompe.

La dernière gravure du tableau figure *un camp de cosaques établi aux Champs-Élysées, tel qu'il était le 31 mars 1814*. On y voit l'abri des cavaliers, sorte de tente de peau sous laquelle se tiennent deux soldats occupés à faire chauffer une marmite. Près de là, deux autres vident à la régélation des flacons de vins ou de liqueurs, vraisemblablement maraudés aux alentours.

Les cases ordinairement occupées par les oies sont garnies de pièces d'artillerie, obus et canons accompagnés de leur caisson.

Dans les angles, figurent des vues de Moscou, du Kremlin et la maison de M. Paschkoff. Cette maison devint d'abord la bibliothèque Roumiantzov; elle se nomme de nos jours bibliothèque Lénine.





VII. ASTRONOMIE ET GEOGRAPHIE.

25.

JEU DE LA SPHÈRE OU DE L'UNIVERS

Édité à Paris, en 1661, chez A. De Fer, dans l'Isle du Palais, à l'enseigne « La Sphère royale », avec privilège du roi.

Le graveur a complété cette désignation par les lignes suivantes : « Le tout gravé et mis au jour par Estienne Vouillemont graveur ordinaire du roi pour les cartes géographiques, plans de ville et autres Tailles douces, demeurant à Paris en l'Isle du Palais au coin de la rue du Harlet « A la fontaine de Jouvence » avec privilège de Sa Majesté pour vingt ans ». (Hauteur : 38, largeur : 49,5.)

À u centre du jeu est une carte du ciel portant cette légende : *La disposition du monde suivant Ptolémée.*

Cette carte est accotée à gauche par le titre : « Le jeu de la Sphère ou de l'Univers selon Tico Brahé (*sic*). A droite est une dédicace ainsi conçue : *A très haut et très puissant seigneur messire Pierre Séguier, chevalier chancelier de France, duc de Villemor.* L'auteur du jeu s'est ainsi fait connaître par cette déclaration : *Par son très humble et très obéissant serviteur E. Vouillemont 1661.*

Le jeu présente une disposition tout à fait particulière, il comprend en effet 70 médaillons ronds commençant par la Terre, l'Eau, l'Air et le Feu. Il représente ensuite des planètes, la Lune, Mercure, Vénus, le Soleil, Mars, Jupiter et Saturne. Après, viennent les signes du zodiac et les constellations méridionales. Les trois derniers cercles sont consacrés aux cartes du ciel. Le premier représente : « Le premier mobile » sorte de suspension de cardan ceinturée par les signes du zodiac. Le rond suivant est le « Ciel cristallin » et le dernier rond, n° 70, figure le « Ciel empirée ».

Dans les angles, on trouve l'explication du jeu. En haut et à droite : « Ce jeu contient toutes les parties de l'Univers, les quatre éléments, les sept planètes, etc... », puis l'ordre du jeu : « On peut jouer avec deux dés communs et intéresser deux, trois, quatre, cinq et même six personnes, en haut et à gauche se trouvent les lois particulières du jeu qui sont exactement les mêmes que dans les jeux de l'oie classiques et la suite de ces lois se trouve dans les légendes inférieures de gauche et de droite.

En bas et à droite, une petite réclame est ainsi conçue : *Ceux qui désireront avoir une plus profonde connaissance de tous ces signes ou figures célestes, ils liront Sacro Bosco et Claulus ou Boulanger.* »

N^o 26.

LA RÉCRÉATION EUROPÉENNE OU JEU DES PRINCES DE L'EUROPE

Dédié et présenté à nos Seigneurs « Les Enfants de France », par leur très humble et très obéissant serviteur Moithey, Ing. géographe.

Édité à Paris, en 1770, chez Crépy, rue Saint-Jacques, près la rue de la Parcheminerie à l'enseigne de Saint-Pierre. (Hauteur : 48, largeur : 59.)

Ce jeu comprend 61 cases commençant par une carte de l'Espagne au n^o 1 et se terminant par une carte de la France au n^o 61.

La France est divisée en provinces et tous les pays frontaliers y sont indiqués : Les Pays-Bas, l'Allemagne, la Suisse, l'Italie, l'Espagne et un morceau de l'Angleterre. Les mers sont également nommées.

Dans chacune des autres cases entourée agréablement d'un cadre ferronné et souvent agrémenté d'un ruban, est gravée la carte d'un pays.

Au centre du jeu, est un cartouche rectangulaire qui représente l'Europe divisée « en ses grands États en 1770 ».

Tout à fait en bas du tableau est la petite indication habituelle : « On trouvera chez le sieur Crépy une collection de jeux adaptés à la géographie, l'histoire et à l'art militaire et autres propres à récréer et instruire la jeunesse. »

