

Jeu de l'oie : Histoire et métamorphoses

Abdelmajid Arrif, Julien Baudry, Emmanuelle Chapron, Pierre-Marie Delpu, Laurent-Sébastien Fournier, Philippe Joutard, Eric Tortochot, Cécile Vergez-Sans

▶ **To cite this version:**

Abdelmajid Arrif, Julien Baudry, Emmanuelle Chapron, Pierre-Marie Delpu, Laurent-Sébastien Fournier, et al.. Jeu de l'oie : Histoire et métamorphoses. 2019. halshs-03364352

HAL Id: halshs-03364352
https://shs.hal.science/halshs-03364352

Submitted on 7 Oct 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License

Exposition virtuelle

Jeu de l'oie : histoire et métamorphoses

L'exposition virtuelle « Jeu de l'oie : histoire et métamorphoses » est le fruit d'un partenariat entre la Maison méditerranéenne des sciences de l'homme (Aix Marseille Université-CNRS) et le Mucem. C'est un des événements mis en place dans le cadre du Festival des sciences de la société et des arts dans la cité, organisé par l'université d'Aix-Marseille du 9 mai au 22 juin 2019.
Elle est placée sous la direction scientifique d'Emmanuelle Chapron, professeur d'histoire moderne (AMU, CNRS, UMR Telemme) et a été réalisée par Abdelmajid Arrif (USR 3125).

Page d'accueil 2
(0) Introduction 2
(1) Cinq siècles d'histoire 3
(1.1) De la cour à la ville 5
(1.2) L'âge industriel 6
(1.3) Le temps des journaux 10
(1.4) Métamorphoses contemporaines 15
(2) Au fil des cases 16
(2.1) L'origine grecque 16
(2.2) Histoires d'oies 17
(2.3) Un parcours de vie 18
(3) Jouer… et aussi 20
(3.1) Enseigner par le jeu 20
(3.2) Un monde en images 21
(3.3) La leçon d'histoire 23
(3.4) La récréation spirituelle 24
(3.5) Lire l'actualité 27
(4) Histoires d'images 32
(4.1) Dominos et bois gravés 32
(4.2) Images d'Épinal 34
(4.3) De la feuille au coffret 35
(4.4) Une oie en cadeau : les jeux publicitaires 36
(4.5) Des jeux grandeur nature 37
(5) Une image frontière 38
(5.1) Le jeu de l'oie au musée 38
(5.2) Jeu de l'oie et littérature 39
(5.3) Un art du dessin 41
(5.4) Jeux de l'oie, jeux d'artiste 44
(5.5) Jeux et apprentissages 46
Ressources 47
Les auteurs 50

Page d'accueil

Jeu de l'oie : histoire et métamorphoses

De nos jours, les pratiques ludiques ont considérablement évolué. Depuis quelques décennies, elles sont notamment marquées par l'essor des jeux vidéo et des jeux en ligne qui ne sont pas pour autant synonymes d'individualisation, si l'on songe aux jeux en réseaux réunissant de très grands groupes ou « Massively Multiplayer Online Role Playing Games » (MMORPG). Pourquoi, alors, s'intéresser encore à des jeux de société traditionnels tels que le jeu de l'oie ? Dans un contexte contemporain qui conjugue la crainte d'une homogénéisation des références culturelles, le risque de déliaison sociale lié aux transformations de la cellule familiale, et des crises économiques entraînant une volonté croissante de « durabilité », sans doute que la référence à un jeu aussi simple qu'ancien a de quoi rassurer en rappelant qu'une feuille de jeu et deux dés suffisent à s'extraire temporairement de la réalité.
De façon plus générale, dans une société qui donne toujours plus de place aux loisirs et au temps libre, le jeu est devenu incontournable. Il a gardé ses vertus pédagogiques, et on lui prête aussi des capacités notables en tant qu'outil de médiation sociale ou pour résoudre certains problèmes psychologiques. De leur côté, les gestionnaires l'ont adapté au monde de l'entreprise à travers des « serious games » qui renforcent la cohésion des équipes ou les amènent à prendre conscience de certaines questions éthiques. Bref, au XXI[e] siècle le jeu n'a pas pris une ride et il résiste particulièrement bien aux attaques que la postmodernité fait régulièrement subir à l'humain.
Ainsi le jeu devient-il ici prétexte à réinventer un collectif qui articule recherche universitaire et enjeux citoyens dans le cadre d'un « festival du jeu de l'oie » où les règles mêmes du jeu peuvent être mises au service d'un projet scientifique et culturel. Par la vertu de ses caractéristiques propres, le jeu de l'oie, parcours de vie métaphorique, labyrinthe semé d'embuches et d'aléas mais ouvrant l'ouïe et la parole, est pensé comme un moyen pour nous métamorphoser en joueurs. À nous de jouer !

L'exposition virtuelle « Jeu de l'oie : histoire et métamorphoses » est le fruit d'un partenariat entre la Maison méditerranéenne des sciences de l'homme (Aix Marseille Université-CNRS) et le Mucem. C'est un des événements mis en place dans le cadre du Festival des sciences de la société et des arts organisé par l'université d'Aix-Marseille du 9 mai au 22 juin 2019. Elle est placée sous la direction d'Emmanuelle Chapron, professeur d'histoire moderne.

Sauf mention contraire, les références des jeux renvoient à des planches conservées au Mucem, qui peuvent facilement être retrouvées à partir du moteur de recherche dans les collections du musée.

(0) Introduction

[0.1] *Nouveau jeu de l'oie illustré par Benjamin Rabier*, série *Les jeux de la phosphatine Falières*, Paris, Devambez (grav. impr.), 1906.

Désuets, curieux, drôles ou émouvants, les jeux de l'oie semblent nous renvoyer au temps de l'enfance, la nôtre et celle des hommes et femmes du passé, mais c'est bien dans le monde des adultes qu'ils nous font pénétrer. D'abord parce que ces jeux sont le témoignage, fort et original, de la manière dont les sociétés d'hier et d'aujourd'hui ont produit des images et leur ont prêté une efficacité à divertir, à éduquer et à convaincre. Ensuite parce que beaucoup des jeux que l'on va voir ne sont pas destinés aux enfants, ou pas à eux seul, soit qu'ils jouent sur la connivence que crée la référence à un jeu d'enfance assez universellement partagé, soit qu'ils proposent un message à double niveau.

Les jeux de l'oie constituent une famille d'images dont la parenté se reconnaît au premier coup d'œil. Ils obéissent – même lorsqu'ils y dérogent – à un ensemble de contraintes formelles, celles d'un itinéraire enroulé en soixante-trois cases et scandé d'événements récurrents (les oies) ou ponctuels (le pont, le puits, l'auberge, le labyrinthe, la mort). Ils présentent ainsi le paradoxe d'une trame narrative qu'aucun joueur ne suivra linéairement, soumis qu'il est au verdict des dés, mais que tous peuvent lire en même temps qu'ils jouent, ou en attendant de jouer. Les jeux de l'oie appartiennent ainsi pleinement au flot des images qui circulent dans une société et à une époque donnée. Ils donnent à voir les contraintes techniques et économiques qui régulent la production des images de masse, celle des dominotiers de l'Ancien Régime et des imagiers d'Épinal du XIX^e^ siècle, des journaux et des agences publicitaires du XX^e^ siècle. Ils témoignent aussi des rôles assignés à cette production iconographique. Parce que c'est un jeu qui ne cache rien, on lui a confié de tout révéler : les connaissances nécessaires aux enfants, les vérités célestes, les arcanes du pouvoir, les bienfaits de la consommation. Le jeu de l'oie nous convie enfin à interroger de très près la fabrique des images. Beaucoup de ces jeux frappent par leur inventivité, signe de la créativité associée à la réinterprétation personnelle des contraintes du modèle. Œuvre de graveurs inconnus ou d'illustrateurs célèbres, le jeu de l'oie est un « dessin frontière », en constant dialogue avec les arts décoratifs, la caricature, le dessin humoristique, l'album pour enfants ou la bande dessinée.

Le jeu de l'oie est un objet qu'il faut interroger à la croisée des disciplines : histoire et anthropologie, littérature et arts graphiques, sciences de l'éducation. C'est le pari de cette exposition, qui propose cinq parcours pour en découvrir les différentes facettes. Le premier pose les grands jalons de ses 450 ans d'histoire, jusqu'à ses avatars les plus contemporains. Le second le présente comme une construction métaphorique où affleure la longue durée des représentations sociales occidentales, puisant à un réservoir de motifs séculaires. Le troisième parcours présente les fonctions dont le jeu de l'oie a été investi. Dans le quatrième itinéraire, le jeu est abordé comme un artéfact de papier, témoin des révolutions techniques de la production des images. Enfin, le dernier parcours insiste sur les mutations contemporaines du jeu de l'oie, aujourd'hui utilisé par les enseignants dans une approche ludique des premiers apprentissages, mais aussi par les associations militantes ou les psychologues. Autrefois voué au pur hasard, le jeu de l'oie enseigne aujourd'hui à prendre sa vie en main.

E.C.

(1) Cinq siècles d'histoire

[Vignette]

[1.0] *Jeu de la Révolution française, tracé sur le plan du jeu d'oye renouvelé des Grecs*, [Paris, P. E. Lépine, entre 1790 et 1791] (crédits Gallica) (détail)

(1.1) De la cour à la ville

Vignette et accroche

[1.1.0] *Académie des jeux historiques, contenant les jeux de l'histoire de France, de l'histoire romaine, de la fable, du blason et de la géographie […] par le sieur L. Liger*, Paris, Le Gras, 1718, frontispice gravé (crédits Gallica) (détail)

Entre 1400 et 1600, les divertissements font leur Renaissance. C'est dans ce contexte que naît le jeu de l'oie.

Texte

[1.1.0] *Le jeu royal de l'oye et l'ordre qui se doit observer au dit jeu*, Paris, Didier Aubert, [entre 1735 et 1756 ?], gravure en taille-douce sur cuivre.

Aux XV^e^ et XVI^e^ siècles, les pratiques ludiques changent profondément en Europe. De nouveaux jeux apparaissent, comme les cartes, la loterie ou le jeu de dames, tandis que d'autres plus anciens, comme les échecs, se transforment. C'est dans ce contexte que naît le jeu de l'oie. Si ses origines ne sont pas précisément connues, les premiers indices que l'on rencontre pointent tous vers l'Italie centrale et septentrionale des dernières décennies du XVI^e^ siècle. C'est dans les années 1580 que les témoignages se font plus précis et que les traces matérielles se multiplient. À cette époque, le jeu a déjà acquis la forme et les règles qu'on lui connaît aujourd'hui.
Selon le sicilien Pietro Carrera, auteur d'un traité des échecs publié en 1617, le jeu de l'oie aurait été *ritrovato*, c'est-à-dire « retrouvé » ou « inventé » à Florence « aux temps de nos pères », c'est-à-dire dans le troisième quart du XVI^e^ siècle. On le voit d'abord circuler dans le monde des cours européennes sillonnées par les noblesses, les diplomates et les marchands. Toujours selon Carrera, c'est le grand-duc François de Médicis lui-même qui aurait offert le jeu à Philippe II d'Espagne. De fait, c'est probablement dans les bagages du diplomate toscan Luigi Dovara que le jeu gagne Madrid en juin 1585. Peu après l'arrivée de Dovara, le nain de cour Gonzalo de Liaño raconte dans une lettre à François de Médicis qu'il a perdu plus de quarante écus dans une partie de ce jeu « qui se joue en Toscane » contre le prince et l'infante d'Espagne ! Du ton libre et enjoué que l'on attend du fou de la cour, il s'emporte contre ce « jeu démoniaque que l'on appelle jeu de l'oie qui se joue avec deux dés ». Les règles qu'il mentionne sont déjà celles que l'on connaît : les dés qui font six mènent au pont, à l'auberge on attend deux tours, et la mort fait retourner au départ. En 1589, le cousin du souverain espagnol, Charles II d'Autriche, fait graver un jeu de la fortune orné de portées musicales.

[1.1.2] *Académie des jeux historiques, contenant les jeux de l'histoire de France, de l'histoire romaine, de la fable, du blason et de la géographie […] par le sieur L. Liger*, Paris, Le Gras, 1718, frontispice gravé (crédits Gallica)

Dès les années 1590, le jeu de l'oie sort du monde des cours et gagne les capitales européennes. Les marchands d'estampes s'emparent de l'image du jeu en spirale. À Paris et en province, ils produisent des feuilles gravées plus ou moins fines, à la portée de toutes les bourses. Les cases

blanches du jeu se meublent progressivement de motifs floraux, pour les plus modestes, ou d'autres contenus, pour les plus élaborés. C'est en effet dès les années 1640 que l'on trouve en France les premiers jeux de l'oie éducatifs, satiriques ou politiques, inaugurant une veine dont on trouve encore les traces aujourd'hui.
Ne nécessitant qu'un faible équipement – une feuille gravée, deux dés, quelques jetons pour la mise –, obéissant à des règles simples et connues de tous, le jeu est pratiqué dans tous les milieux sociaux. On y joue à la cour, dans les châteaux de la noblesse provinciale, dans les maisons bourgeoises. Le frontispice gravé de l'*Académie des jeux historiques* (1718) représente trois joueurs attablés autour d'une feuille gravée de grand format, qui sert de plateau de jeu. Autour d'eux, dans cette académie idéale, ouverte sur la campagne, d'autres groupes jouent au billard ou aux cartes. À une époque où la noblesse joue avec passion, où les gains et les dettes de jeu peuvent atteindre des montants considérables, où la monarchie s'efforce vainement d'en contrôler les débordements, le jeu de l'oie fait partie des jeux considérés comme inoffensifs et largement toléré, car l'assuétude est limitée et les mises sont modérées. M^me^ de Sévigné le recommande à sa fille : « je voudrais bien que vous n'eussiez joué qu'à l'oie et que vous n'eussiez point perdu tant d'argent », lui écrit-elle en 1672. Les milieux populaires le pratiquent sans doute aussi, même si les indices matériels sont plus minces, car les inventaires après décès n'ont pas conservé la trace de ces feuilles sans valeur. Enfin, même l'Église, hostile aux jeux de hasard, ne trouve pas grand-chose à redire à ce jeu dont les utilisations catéchétiques sont attestées, dans les couvents ou auprès des protestants que l'on tâchait alors de convertir. En 1683, un chanoine de Toul est toutefois réprimandé par son chapitre pour y avoir joué en pleine rue, ce qui contrevenait évidemment à la dignité ecclésiastique.
Divertissement d'adultes, le jeu de l'oie est aussi pratiqué par les enfants. Comme le rappelle Philippe Ariès, « l'enfant joue alors aux mêmes jeux que les adultes, tantôt entre enfants, tantôt mêlé aux adultes ». À l'adolescence et au début de l'âge adulte, le jeune Louis XIII joue à l'oie avec les grands de son entourage, de même qu'il joue à la paume, aux cartes ou au billard. Au milieu du XVIII^e^ siècle, Jean Siméon Chardin fixe une scène devenue familière. Debout autour d'une table à tréteaux couverte d'une nappe longue, un garçonnet d'environ huit ans, une jeune fille et un jeune garçon, soigneusement vêtus, sont plongés dans une partie de l'oie. La jeune fille tient le cornet à dés, le jeune garçon déplace son pion en comptant les cases, sous le regard attentif de l'enfant, accoudé les bras croisés sur la table. La scène nous semble familière, même si les trois joueurs sont légèrement plus âgés que ceux que l'on s'attendrait à voir, aujourd'hui, devant un jeu de l'oie. Le temps est comme suspendu, les enfants sont calmes, attentifs : comme pour l'*Enfant au toton* ou pour celui qui fait des bulles de savon à côté de sa mère blanchisseuse, le jeu est une affaire sérieuse, exprimant toutes les capacités de concentration de cet âge.
E.C.

https://art.rmngp.fr/fr/library/artworks/pierre-louis-de-surugue_le-jeu-de-l-oie_burin-estampe_eau-forte

(1.2) L'âge industriel

Vignette et accroche

[1.2.0] *Jeu du chemin de fer*, Metz, Delhalt, v. 1880 (détail)

Au XIX^e^ siècle, le jeu de l'oie est devenu l'une des distractions familiales les plus courantes du monde occidental. L'industrialisation de la production change l'ampleur de la circulation des images et donne au jeu un formidable pouvoir sur les opinions publiques.

Texte

[1.2.1] *Jeu du chemin de fer*, Metz, Delhalt, v. 1880.

Au XIX^e^ siècle, le jeu de l'oie est devenu l'une des distractions familiales les plus courantes du monde occidental. Le passage des techniques d'imprimerie à l'âge industriel a changé l'ampleur de la production et de la circulation des images. Si les éditeurs parisiens, comme Paul-André Basset ou Pierre Jean, se signalent toujours par la qualité et l'inventivité de leurs planches, le jeu de l'oie prend désormais plus souvent l'allure d'une image d'Épinal. Le développement de la lithographie s'est accompagné d'une concentration des imprimeurs d'images dans le nord-est de la France, à Épinal bien sûr, mais aussi à Montbéliard, à Metz, à Wissembourg ou à Pont-à-Mousson. Les jeux de l'oie y sortent des presses en même temps que des planches de lotos, des ombres chinoises, des théâtres, des alphabets, beaucoup d'images pieuses et des armées de petits soldats à découper. Dans la seconde moitié du siècle, les élites évoquent avec un brin de condescendance ce « noble jeu de l'oie où l'esprit se déploie », que l'on tire pour amuser les enfants sages et dans les soirées où l'on s'ennuie un peu. C'est pourtant à cette époque que les potentialités politiques du jeu de l'oie commencent à se manifester. Vendu à un prix modique, le jeu de l'oie pénètre facilement dans les foyers, même les plus pauvres. Utilisé dans un cadre familial, il touche les enfants comme les adultes. Sous des allures anodines, il participe à la construction de références partagées et à la diffusion des messages politiques.

[1.2.2] *Jeu historique de la France militaire*, Épinal, Pellerin, vers 1860.

Ce *Jeu historique de la France militaire* date du milieu du Second Empire. C'est le moment où l'imprimerie Pellerin, spécialisée dans l'imagerie dite « d'Épinal », connaît ses principaux développements économiques, liés au pouvoir impérial dont elle a contribué à la propagande visuelle. Dans un contexte où le nouveau régime s'est engagé dans des guerres extérieures (Crimée en 1854-1856, puis Italie en 1859-1860) qui entrent en contradiction avec les ambitions pacifistes initiales de Napoléon III, l'image valorise ici la geste militaire nationale, présentée de manière diachronique. Elle s'inscrit dans la continuité des récits historiques qui ont mis en scène la construction de la nation française depuis ses origines franques présumées et le rôle du fait guerrier dans ce processus (écrits des frères Thierry dans les années 1820, et surtout l'*Histoire de France* de Jules Michelet parue de 1833 à 1841).
Le plateau de jeu présente donc une histoire téléologique de la France militaire, des « invasions barbares » des premiers siècles du Moyen Âge à la légende militaire de Napoléon, exploitée par le régime du Second Empire comme un instrument de légitimation d'un pouvoir usurpé. La référence aux conflits récents auxquels la France a participé, représentés dans les quatre angles du plateau, mettent en évidence la place des guerres dans la construction de la nation française et dans la consolidation de son assise internationale. Les victoires militaires en Italie et le traité de

Villafranca de 1859 d'une part, les guerres coloniales de l'autre représentent l'essentiel des efforts militaires dans lesquels la France s'est impliquée sous le Second Empire. Elles montrent donc la capacité de l'armée à permettre le rayonnement international de la France, dans un contexte d'importants débats sur le fonctionnement de la conscription, alors que se multiplient les remplacements d'appelés par le versement de compensations financières.

[1.2.3] *Jeu historique de la France militaire*, Épinal, Pellerin, vers 1860 (détail) : un rappel des victoires militaires de l'Empire, le traité de Villafranca (1859).

L'histoire militaire de la France ici présentée s'appuie sur une série d'événements intégrés au légendaire national qui donnent l'image d'une nation éternelle et triomphante, à l'image de la victoire de Charles Martel à Poitiers en 732 (n° 5) ou de la soumission des Saxons par Charlemagne en 785 (n° 6). Les Croisades, la guerre de Cent-Ans, les guerres d'Italie du XVI^e^ siècle, les guerres de Louis XIV se situent dans la continuité de ces premières victoires, témoignant des succès continus dont l'armée française a pu se prévaloir.

[1.2.4] *Jeu historique de la France militaire*, Épinal, Pellerin, vers 1860 (détail) : un succès militaire parmi d'autres, la prise de Jérusalem.

Une part importante du plateau de jeu est consacrée à l'après-1789, où cette institution a connu d'importantes réformes dont le Second Empire est l'héritier. Près de la moitié des vignettes sont ainsi consacrées à cette histoire récente marquée par le modèle de la « nation en armes ». Les batailles associées au légendaire napoléonien en sont l'expression, qu'il s'agisse de ses premières conquêtes au temps du Directoire (Arcole, en 1796, n° 38, Austerlitz, en 1805, n° 44, ou Iéna, en 1806, n° 46). Mais ces victoires coexistent avec un épisode plus polémique, la bataille de Waterloo de 1815 (n° 55), seule défaite mentionnée ici. Elle relève d'une mémoire complexe et polémique, en partie récupérée par l'opposition républicaine au pouvoir, mais elle suscite des efforts de la part du pouvoir impérial pour donner aux victimes des campagnes napoléoniennes de 1815 toute leur place dans la nation. Les acteurs de cette expansion militaire sont également représentés, à travers des figures d'officiers victorieux, principalement pour les guerres de la Révolution et de l'Empire (généraux Kellermann, Kléber, Desaix, maréchaux Augereau, Lannes et Soult) dont certains ont accédé à des dignités nationales (maréchal Lannes admis au Panthéon en 1810, n° 47). Le duc de Magenta Patrice de Mac-Mahon, mentionné à la fin du parcours (n° 60), en représente l'aboutissement chronologique, alors qu'il constitue l'une des principales figures militaires du Second Empire. Combattant en Algérie puis en Crimée et en Italie, il s'est notamment illustré lors de la victoire française à Magenta (1859) qui lui a valu le titre de maréchal.

[1.2.5] *Jeu historique de la France militaire*, Épinal, Pellerin, vers 1860 (détail) : une bataille napoléonienne, Iéna (1806).

Ce jeu de l'oie relève donc de la propagande du pouvoir impérial et veut illustrer la politique internationale entreprise par le régime, en la replaçant dans la continuité de l'histoire longue de la nation. Ces objectifs expliquent la continuité téléologique mise en évidence entre les États latins d'Orient du Moyen Âge (vignettes n° 11 et n° 12) et la politique coloniale de la France du XIX^e^ siècle, à laquelle le Second Empire donne une inflexion décisive (poursuite des conquêtes

territoriales en Afrique, organisation administrative de l'Algérie française, début de l'expansion en Indochine à partir de 1858). Il s'agit donc d'un outil de promotion politique qui donne à voir la symbolique du bonapartisme guerrier : l'arc de Triomphe, l'aigle impérial flanqué de la couronne impériale, le drapeau tricolore orné des noms des victoires napoléoniennes inscrivent la politique extérieure de Napoléon III dans la continuité du légendaire du Premier Empire. Ils donnent à voir l'identification du régime impérial à la nation et la place décisive qu'occupe l'armée dans la promotion du thème national.

[1.2.6] *Jeu historique de la France militaire*, Épinal, Pellerin, vers 1860 (détail) : la promotion du bonapartisme guerrier : la symbolique militaire.

[accordéon à placer à la fin de la page 1.2, après l'image 1.2.6]

À la même époque, d'autres jeux produit par l'imprimerie d'Épinal soulignent la place centrale de l'armée et des victoires militaires dans la légitimité acquise par le régime et dans la formation de l'esprit national. Ils encouragent les jeunes Français à prendre part à la conscription, en soulignant l'attractivité sociale et la reconnaissance symbolique de la carrière militaire.

[titre fixe] Entrez dans le jeu !

[titre de l'onglet dépliant] *De la conscription au maréchalat, la belle carrière militaire*

[image 1.2.7] *Jeu du conscrit*, Épinal, Pellerin, v. 1880 (réimpression du jeu édité par Pinot et Sagaire, v. 1860)

Cette gravure publiée par l'entreprise typographique Pellerin date du début des années 1860. Elle relève des stratégies de mise en scène du régime du Second Empire, dont les imprimeries Pellerin ont été parmi les principaux relais. Installé à la suite d'un coup d'État en 1852, ce régime a cherché à faire valoir sa légitimité en s'appuyant sur l'héritage politique et militaire du Premier Empire. Dès le milieu des années 1850, la France a ainsi connu une série d'expéditions militaires à l'étranger, notamment en Crimée (1854-1856) et en Italie (1859-1860). Le fonctionnement de l'armée française fait alors coexister une armée de métier, permanente, et des corps de conscrits dont les principes fondateurs, établis pendant la période révolutionnaire autour de l'idéal de la « nation en armes », ont été réformés après le retour au trône des Bourbons en 1818. Les contingents levés sont limités, mais le temps de service est allongé à sept ans et ne concerne que des citoyens tirés au sort, qui ont la possibilité de se faire remplacer en échange d'une indemnité. Ce fonctionnement reste en vigueur jusqu'au retour du service obligatoire de deux ans en 1872.
Le fonctionnement de la conscription et les efforts déployés par le régime du Second Empire pour faire de la France une puissance militaire et diplomatique européenne font de l'armée un sujet de débat social, en contradiction avec les prétentions pacifistes de Napoléon III dans les premières années du régime. Le système de recrutement des conscrits est l'objet de critiques, y compris de la part de l'empereur lui-même, mais les priorités induites par les guerres des années 1850 ont empêché la mise en œuvre d'une réelle réforme. L'état-major est conscient que les victoires françaises en Crimée et en Italie sont surtout dues à la faiblesse militaire des adversaires, et les résistances à la conscription sont devenues épisodiques, limitées à quelques départements

ruraux des périphéries. Dans ce cadre polémique, la propagande du régime a été centrale pour faire accepter l'effort de guerre à la société française.
Le jeu de l'oie met en scène l'horizon professionnel ouvert par la conscription. Il donne à voir le déroulement d'une carrière militaire dans son extension maximale, du recrutement du conscrit au statut de maréchal de France, dignité d'officier la plus haute qui doit une partie de son prestige aux récits de l'aventure napoléonienne, utilisés comme l'un des supports de la légitimité du Second Empire. Cette carrière est rythmée par des étapes qui correspondent aux différents grades militaires, dont l'évocation rejoint celle pratiquée dans l'imagerie patriotique. Mais les auteurs rappellent surtout les principaux aspects de l'activité militaire, faisant référence aux exercices physiques, aux revues, aux valeurs attendues du soldat comme l'assiduité et le sens de la hiérarchie. Ils sont le produit d'un apprentissage effectué dans la caserne, outil de conditionnement des comportements individuels pour les besoins de l'institution.
Alors que la carrière militaire constitue l'un des principaux vecteurs de l'ascension sociale – plusieurs parcours de soldats de la Révolution et de l'Empire ayant accédé au grade de maréchal, comme Joachim Murat ou Jean-de-Dieu Soult, en sont représentatifs –, l'iconographie du jeu insiste sur la reconnaissance sociale et familiale liée au métier des armes, auquel l'aventure napoléonienne a conféré un prestige maintenu tout au long du XIX^{e} siècle.
La référence aux victoires militaires récentes du Second Empire permet d'appuyer l'idée d'une carrière militaire attractive, tout en démontrant la légitimité que le régime a acquise par les armes. Les guerres de Crimée (victoire d'Inkermann et siège de Sébastopol en 1854, prise de Malakoff en 1855) et d'Italie (victoires de Magenta et de Solférino en 1859) constituent les principales références, évocatrices pour les contemporains qui en ont connaissance par la propagande visuelle du régime et par la presse illustrée émergente (l'actualité guerrière est l'un des thèmes récurrents des Unes du journal *L'Illustration*). Placées aux quatre coins du plateau de jeu, ces victoires illustrent le sens donné à la conscription dans la formation d'un esprit national. Les combats coloniaux s'inscrivent dans la continuité de ce processus : ils sont à la fois envisagés comme le prolongement de la construction nationale et comme une étape dans les carrières militaires, comme elle l'est plus largement pour les serviteurs de l'État. L'empire auquel il est ici fait référence est fortement centré sur l'Algérie et sur l'Afrique occidentale qui sont alors les terrains privilégiés de la conquête coloniale. Alors que l'armée contribue à la fois aux conquêtes territoriales et au maintien de l'ordre, le départ pour l'Afrique (vignettes n° 21 et n° 22), le passage à Alger (n° 24) et les « affaires contre les Arabes » (n° 25) font partie des expériences courantes partagées par les soldats du régiment. La mise en place d'un régime militaire dans les départements algériens au début des années 1860 renforce la place de cet espace dans les carrières des militaires français. En exagérant les continuités entre corps de conscrits et armée de métier, en présentant la carrière militaire comme un parcours linéaire mis au service du patriotisme français, ce jeu de l'oie cherche à diffuser auprès d'un large public la légitimité de l'investissement guerrier de la France du Second Empire et à inciter les jeunes Français à prendre part à la conscription, à un moment où les remplacements de recrues se multiplient.
P.-M.D.

(1.3) Le temps des journaux

Vignette et accroche

[1.3.0] *Règle du jeu de l'oie du général [Boulanger]*, Epinal, Pellerin, paru dans *Le Figaro* du 30 mars 1889.

À partir des années 1860 et surtout après la chute du Second Empire, la presse invente de nouvelles manières de communiquer avec son lectorat et de travailler l'opinion publique. Offrir un jeu de l'oie à ses lecteurs devient alors une pratique courante.

Texte

À partir de la fin des années 1860 et surtout après la chute du Second Empire, la presse invente de nouvelles manières de communiquer avec son lectorat et de travailler l'opinion publique. Offrir un jeu de l'oie à ses lecteurs devient alors une pratique courante, qui se perpétue jusqu'après la Seconde guerre mondiale. Cette appropriation permet la production de dessins originaux, bien différents des planches d'Épinal diffusées jusqu'alors.

Les premiers témoignages remontent tous à l'année 1867 : c'est à l'occasion de l'exposition universelle tenue à Paris que *Paris-Magazine* et *La Vie parisienne* offrent à leurs lecteurs un jeu de l'oie consacré à l'événement. C'est aussi cette année-là que le *Journal des enfants* insère dans ses pages un « jeu du grand Buffon » directement inspiré des jeux éducatifs du début du XIX^e^ siècle.

Dès la chute du Second Empire, la presse satirique s'empare du jeu de l'oie, où elle met en scène le monde politique de son époque. Les caricaturistes les plus célèbres se prêtent au jeu, comme Georges Lafosse (1843-1880), connu pour ses « trombines », portraits aux têtes disproportionnées. *Le Charivari* (1872), *Le Sifflet* (1874) ou la feuille monarchiste *Le Triboulet* (1881) montrent la voie, bientôt suivie par la grande presse quotidienne qui donne au procédé une audience bien plus grande. Les jeux inspirés des grandes affaires de l'époque font l'objet de suppléments offerts aux lecteurs, accompagnés de légendes très explicites : l'affaire Boulanger dans *Le Figaro* (1889) (présenté ci-dessous), l'alliance franco-russe dans *Le Petit Journal* (1892), ou l'affaire Dreyfus dans *L'Aurore* (1898).

Ces usages satiriques se poursuivent pendant la Première guerre mondiale, puis dans l'entre-deux-guerres, à un moment où la place du dessinateur de presse commence à s'institutionnaliser. En 1917, rendu infirme par les combats, Gus Bofa dessine un « jeu de la tranchée » pour les poilus lecteurs de *La Baïonnette* dont il est un collaborateur régulier. En 1934, Lucien Boucher dessine pour *La Lessive* un « jeu de l'escargot ou de la justice » qui pointe les lenteurs de la justice dans l'affaire Stavisky. L'habitude ne se perd pas après la Seconde guerre mondiale, comme le montre le jeu paru dans *L'Humanité* en 1949, hostile au général de Gaulle et au plan Marshall.

À côté de ces usages politiques, beaucoup de titres imaginent des jeux thématiques, proches de leur ligne éditoriale : *Comoedia* offre en 1913 un « jeu du tutu » illustré de portraits d'artistes et de danseurs célèbres de l'époque, *Elle* propose en 1949 un jeu de l'oie consacré au cinéma, où le dessin est remplacé – fait nouveau – par la photographie. La presse féminine n'est pas en reste, avec des jeux inspirés du quotidien d'une femme moderne ou de la vie d'un couple, comme dans *Marie-Claire* (1938) ou *Marie-France* (1946).

Ces jeux sont offerts aux lecteurs ou vendus moyennant un petit supplément, souvent à l'occasion des fêtes de Noël. En décembre 1928, *Le Dimanche-Illustré* propose le « Jeu du pingouin » d'Alain Saint-Ogan, le père de Zig et Puce. Le « Jeu de la Perme » dessiné par Raoul Guérin accompagne le numéro du 29 décembre 1939 du *Journal* (présenté ci-dessous). En

décembre 1948, Raymond Peynet dessine pour *Marie-France* un « jeu des bergers et des mages », au moment où l'artiste Jean-Albert Carlotti crée pour *Arts* un « jeu de l'oie pour jouer la nuit de Noël ».

[1.3.0] *Règle du jeu de l'oie du général [Boulanger]*, Épinal, Pellerin, paru dans *Le Figaro* du 30 mars 1889.

Paru en supplément du quotidien conservateur *Le Figaro*, ce jeu de l'oie s'inscrit dans le contexte des débuts difficiles de la III^{e} République. Proclamée dans l'adversité en 1870 mais gouvernée par des républicains en 1879 seulement, elle est à partir de 1886 la cible des critiques d'un mouvement politique inédit, qui rassemble autour de l'ancien ministre de la Guerre Georges Boulanger une constellation hétéroclite de déçus du nouveau régime républicain, venus de factions politiques très diverses. Le 27 janvier 1889, l'élection de Boulanger comme député de la Seine achève une série de victoires électorales aux élections législatives partielles et suscite la vigilance des républicains de gouvernement. L'imagerie ici utilisée met en évidence plusieurs des éléments qui ont contribué à ces succès électoraux : les deux cartouches de la partie supérieure, qui encadrent un portrait du général, soulignent à la fois son rôle de vétéran, notamment intervenu dans les guerres coloniales (conquête de la Tunisie au début des années 1880, ensuite placée sous protectorat français), et sa place centrale dans l'imaginaire patriotique français, incarné par la fête nationale du 14 juillet.

[1.3.2] *Règle du jeu de l'oie du général* (détail) : le général Boulanger, vétéran de la guerre, à la revue du 14 juillet.

La partie supérieure de l'image souligne l'ampleur des soutiens locaux sur lesquels Boulanger a pu compter. Tous occupent ou ont occupé des charges électives en tant que députés ou sénateurs, au sein de divers groupes politiques, et se sont ralliés à partir de 1886 au mouvement boulangiste. Seuls deux acteurs font exception : Paul Déroulède (1846-1914), figure de la Revanche contre l'Allemagne et fondateur en 1882 de la Ligue des Patriotes, et Louis-Gaston Villemer (1842-1892), chansonnier venu de la droite à qui l'on doit notamment, en 1886, le recueil des *Nouvelles chansons boulangistes*. Ni l'un ni l'autre n'ont exercé de responsabilités législatives, mais tous deux ont contribué de façon décisive à la propagande politique du mouvement.

[1.3.3] *Règle du jeu de l'oie du général* (détail) : les soutiens du boulangisme.

Malgré le fait qu'il rassemble des acteurs politiques de sensibilités très diverses, le boulangisme apparaît au *Figaro* comme un courant de gauche, qui entre en contradiction avec ses orientations conservatrices et ses prétentions élitistes affichées. Le portrait que le jeu donne du mouvement s'inscrit donc dans la continuité des efforts entrepris dès 1888 par le patron du journal, Francis Magnard, pour discréditer le boulangisme.
Les lieux présentés sur le plateau de jeu sont chargés d'une forte dimension symbolique ou médiatique au regard du parcours de Boulanger. Le château de Chantilly était celui du duc d'Aumale, héritier de la famille royale des Orléans et son ancien supérieur dans l'armée dans les années 1870. Devenu ministre en 1885, Boulanger parvient à limoger deux ans plus tard à la suite d'un incident diplomatique fortement médiatisé qui a opposé la France et l'Allemagne, l'affaire

Schnaebelé, en invoquant la loi d'exil des princes de 1886, destinée à écarter du territoire les prétendants potentiels à une monarchie. Le Théâtre français, lui, est évoqué ici par référence à l'une de ses actrices, Marguerite de Bonnemains, maîtresse de Boulanger. En rappelant le parcours de militaire de Georges Boulanger, son attitude envers ses anciens supérieurs et son adultère, le *Figaro* cherche à délégitimer cet acteur devenu incontournable du jeu politique français des années 1880.

[1.3.4] *Règle du jeu de l'oie du général* (détail) : le Théâtre français, rappel de l'adultère du général.

Alors qu'il s'inquiète de l'opportunisme du général et de sa pratique très personnalisée de la politique, les auteurs mettent en scène son parcours comme relevant d'un projet plus large de rétablissement d'une monarchie (dernière case du jeu). Cette accusation rejoint les critiques les plus couramment formulées à l'encontre de Boulanger, dont la carrière et les prétentions ont parfois été rapprochées de celles des *libertadores* sud-américains du début du XIX^e^ siècle.

[1.3.5] *Règle du jeu de l'oie du général* (détail) : la tentation monarchiste.

La stratégie discursive dont relève ce jeu de l'oie réexploite les ressorts de l'imagerie populaire du boulangisme. Qualifié *a posteriori* de mouvement populiste, il doit une grande partie de son succès à l'usage qu'il a fait de la culture de masse et notamment de la vente par des colporteurs de lithographies à la gloire du général Boulanger. Les outils utilisés ici sont les mêmes, bien que détournés dans un sens parodique afin de montrer les failles de l'ascension politique rapide de cet ancien officier, stimulée par les discours croissants sur la Revanche qui ont circulé dans la France de l'époque. Lorsque l'imprimerie Pellerin publie pour le *Figaro* ce document anti-boulangiste, elle a déjà contribué activement, au cours des années précédentes, à la propagande visuelle du boulangisme et réactive ainsi certains des dispositifs qu'elle a déjà utilisés en sa faveur. Le détournement permet ainsi d'alerter le lectorat sur les dérives potentielles du boulangisme, en exagérant ses prétentions à détruire une République installée depuis peu et déjà mise en difficulté par un mouvement d'opposition de grande ampleur.

E.C., P.-M.D.

[titre fixe] Entrez dans le jeu !

[titre de l'onglet dépliant] *Un dessin de presse humoristique en forme de jeu de l'oie : le « Jeu de la Perme » de Raoul Guérin*

[1.3.6] *Jeu de la Perme*, dessin de Raoul Guérin, paru dans *Le Journal* (29 décembre 1939)

Le « Jeu de la Perme » de Raoul Guérin, publié le 29 décembre 1939 dans *Le Journal*, est un témoin des évolutions de la place du dessin dans la presse. Fondé en 1892 par Fernand Xau, *Le Journal* fait partie des quatre grands quotidiens français de l'époque ayant dépassé le million d'exemplaires, avec *Le Petit Parisien, Le Matin* et *Le Petit Journal.* Pour fidéliser leur lectorat, tous accueillent dès les années 1920 de nouveaux contenus graphiques, dessins humoristiques, puis plus tard des bandes dessinées (*Les aventures de Mickey* dans *Le Petit Parisien* en 1929, *Prosper l'ours*

d'Alain Saint-Ogan en 1933 dans *Le Matin*, *Le Professeur Nimbus* d'André Daix dans *Le Journal* en 1934). Ces journaux mobilisent leurs dessinateurs humoristes, d'ordinaire habitués à des gags en une case, alors forme dominante du dessin de presse, pour proposer de nouveaux types d'illustrations. Ainsi la tradition du jeu de l'oie, jusque-là cantonnée à la presse spécialisée hebdomadaire ou au dessin publicitaire, trouve sa place dans la grande presse quotidienne à côté de concours ou de contes illustrés, ou des dessins décoratifs et cabochons venus égayer les colonnes de textes.

Les choix de représentations de Guérin sur ce Jeu de la Perme sont caractéristiques de la culture graphique qui s'impose depuis le début du XX^{e} siècle en France. Le format traditionnel de l'imagerie d'Épinal, avec ses cases bien compartimentées, ses couleurs vives et sa recherche d'un semi-réalisme stéréotypé, a cédé du terrain face à un style graphique plus souple, plus subjectif, promu à la fois par les dessinateurs de presse et par les premiers auteurs de la bande dessinée française moderne (Alain Saint-Ogan, Joseph Pinchon, Mat...). La bande dessinée, qui triomphe alors auprès de tous les publics, apporte au jeu de l'oie son lot de nouveautés, comme ici la présence dans l'image de l'écriture manuscrite en regard de la typographie, mais aussi le traitement rythmique de la succession des cases, des frises de carrés reliées par des losanges, qui permet de conserver à chaque case une même taille et d'éviter toute déformation du dessin. Par ailleurs, le style de Guérin, empreint d'un certain minimalisme, évoque bien ce moment de l'art du dessin où la stylisation du réel et l'économie du trait gagnent du terrain sur la virtuosité, l'exactitude et le naturalisme. Le soldat permissionnaire est ici croqué en quelques traits, simplement reconnaissable à son calot et son ample gabardine. Des silhouettes noires et des traits de contour rehaussés d'une bichromie rouge/bleu suffisent pour l'économie d'un tirage de presse plus habitué au noir et blanc typographique.

Raoul Guérin (1890-1984) fait partie de la génération de dessinateurs de presse dits « humoristes », dont la carrière commence pendant ou juste après la Grande Guerre, et s'épanouit entre les deux conflits mondiaux. Fidèle aux tendances de sa génération, dont beaucoup de dessinateurs se considèrent autant journalistes qu'artistes, il est particulièrement reconnu pour son sens de la légende. Adepte du comique de situation et d'un humour anodin basé sur les tracas du « Français moyen », il propose ici une euphémisation de la vie du soldat. La guerre est décrite par des situations d'attente ou d'ennui (comme le guet nocturne ou la prison) transformées en mécanismes d'un jeu où l'objectif est, significativement, de quitter le front grâce à une permission. Guérin choisit d'insister davantage sur des éléments de la vie quotidienne du soldat (la nourriture, les colis, les corvées du camp…) que sur la lutte armée ou même la satire de l'ennemi allemand.

Cette façon de représenter le second conflit mondial au travers d'une douce dérision et d'un ancrage amusé dans le quotidien n'est finalement pas éloigné de l'état d'esprit des Français qui rentrent malgré eux dans le conflit armé, cette « drôle de guerre » de 1939 dont personne ne veut réellement. A l'inverse de la Première Guerre Mondiale où l'essentiel des dessinateurs de presse s'était engagé au service de la propagande nationale, le dessin d'humour sert ici plutôt l'évasion par le jeu d'une société française sur le point de basculer dans la guerre.

J.B.

(1.4) Métamorphoses contemporaines

Vignette et accroche

[1.4.0] [sans titre], Paris, collège Courteline Paris 12e / Hôpital Armand, 2002.

Aujourd'hui, le jeu de l'oie participe toujours aux récréations enfantines et familiales, mais il est aussi investi d'autres enjeux. Mis au service des opérations de sensibilisation citoyenne ou des thérapies familiales, il connaît des métamorphoses parfois profondes.

Texte

Le 16 mai 2015, une curieuse partie de jeu de l'oie se déroule à la Bibliothèque publique d'information du Centre Pompidou, à Paris. Quatre historiens s'affrontent autour d'un plateau constitué de 50 cases, représentant chacune une date « canonique » de l'histoire du monde. Singularité : le jeu se déroule à l'envers d'un jeu classique, en partant du centre (case du jour présent) et en avançant vers la sortie de la coquille, jusqu'à la préhistoire. À chaque tour, les joueurs se livrent à un exercice d'explication et de critique des faits retenus. Quel sens a, dans une chronologie, le fait de faire figurer la mort de Jésus en l'an 30 plutôt qu'en 33 ? Pourquoi, de grands conquérants comme Gengis Khan, ne retient-on que la date de la mort (1227) ? En quoi la bataille de Lépante (1571) marque-t-elle un tournant dans l'histoire mondiale ?
… Ce jeu de l'oie fait partie de ces « jeux d'histoire » avec lesquels les historiens inventent de nouvelles manières d'intervenir dans l'espace public et, dans le même temps, interrogent leurs propres pratiques – ici, les implicites à l'œuvre dans toute chronologie.

Lien vidéo : http://webtv.bpi.fr/fr/doc/4132/Defaire+la+chronologie,+jeu+d'histoire

L'expérience résume bien les métamorphoses contemporaines du jeu de l'oie. Elle s'appuie sur les caractéristiques fondamentales du jeu : sa plasticité, sa linéarité, la familiarité de tous avec des règles que l'on peut modifier à loisir. Mais le jeu de l'oie n'est plus là pour inculquer un savoir : il invite à s'en saisir, à le discuter, à s'en rendre maître.
Cette dimension apparaît nettement dans les jeux de l'oie utilisés dans des contextes de médiation culturelle et de sensibilisation, à la protection de l'environnement ou à la découverte du patrimoine architectural local. Sous couvert d'un jeu de hasard, le parcours met en évidence, au contraire, combien – ou dans quelle mesure – les êtres humains sont libres de leurs choix.
En 2015, l'exposition « Mauvaises filles », présentée au centre d'exposition de la Protection judiciaire de la jeunesse et consacrée à la déviance juvénile féminine aux XIXe et XXe siècles, s'appuie sur un « jeu de l'oie blanche ». Sur le plateau, les cases rouges, celles du « mauvais chemin » (mauvaises fréquentations, maternité précoce, prostitution, rébellion…), invitent à questionner le poids des représentations et la violence sociale qui participent à la construction de la « délinquante ». Elles conduisent le visiteur à différents points de l'exposition, dont la visite est ainsi liée au hasard des dés.

[1.4.1] [sans titre], Paris, collège Courteline Paris 12e / Hôpital Armand, 2002.

De la même façon, le jeu de l'oie est souvent utilisé dans le cadre des campagnes de prévention contre le SIDA. Ce jeu créé en 2002 permet d'aborder de façon ludique tous les aspects de la lutte contre le VIH : modes de transmission, facteurs de risque, prévention, préjugés. Le parcours en forme de ruban n'a plus qu'un lointain rapport avec la coquille traditionnelle, mais la référence est évidente, renforcée par l'alternance de cases bénéfiques et maléfiques.
Paradoxalement, alors que le jeu de l'oie est, au plus haut degré, un jeu de pur hasard, dans lequel les joueurs (aussi malins soient-ils) sont entièrement soumis au verdict des dés, le jeu de l'oie contemporain enseigne à ne pas se laisser aller au hasard des choses, à comprendre les enjeux du monde qui nous entourent, à devenir les acteurs de nos vies.
E.C.

(2) Au fil des cases

[2.0] *Jeu des singes*, Metz, Gangel, v. 1855 (détail)

(2.1) L'origine grecque

Vignette et accroche
[2.1.0] *Le Jeu de loye renouvellé des grecs. Jeu de grand Plaisir & de Récréation, Comme aujourd'hui les Princes & Grands Seigneurs le jouent & le pratiquent*, Orléans, chez Jean-Baptiste Sevestre-Leblond, [entre 1771 et 1780] (détail).

Au XVII^e^ siècle, le jeu de l'oie est souvent identifié comme étant d'origine grecque et il est régulièrement appelé « le noble jeu de l'oye renouvelé des Grecs ». Une telle origine est-elle vraisemblable ?

Texte
[2.1.1] *Le Jeu de loye renouvellé des grecs. Jeu de grand Plaisir & de Récréation, Comme aujourd'hui les Princes & Grands Seigneurs le jouent & le pratiquent*, Orléans, chez Jean-Baptiste Sevestre-Leblond, [entre 1771 et 1780], bois gravé.

Au XVII^e^ siècle, le jeu de l'oie est souvent identifié comme étant d'origine grecque et il est régulièrement appelé « le noble jeu de l'oye renouvelé des Grecs ». Une telle origine est-elle vraisemblable ? Nous savons bien, aujourd'hui, que le passé est autant une affaire d'imagination collective qu'une question de preuves bien établies. En réalité le jeu n'apparaît sous sa forme moderne que vers la fin du XVI^e^ siècle dans l'aristocratie italienne et il se diffuse en Europe avec le colportage des premières bibles imprimées. On peut alors se demander à quoi les inventeurs du jeu de l'oie moderne ont pensé lorsqu'ils lui attribuaient des origines antiques. Bien sûr, nous sommes à la Renaissance ; les arts et les lettres ont remis l'Antique au goût du jour et qualifier un jeu de « grec » répondait certainement à un effet de mode plus général. Mais d'autres facteurs peuvent être retenus. L'Antiquité, ainsi, connaissait bien les jeux de tables. Comme le jeu de l'oie, ce sont des jeux de parcours qui se jouent sur un tablier avec des dés. Le jeu grec du *tavli*, connu aussi en Turquie sous le nom de *tavla*, en Arménie sous celui de *tavlou*, et au Mashreq sous celui de *tawla*, est ainsi une sorte de jacquet où le joueur doit amener tous ses pions dans un coin du

plateau et les en sortir avant son adversaire. Au XVII^e^ siècle, ce jeu deviendra le trictrac, transformé à son tour en backgammon et en jacquet.
Les inventeurs du jeu de l'oie ne pouvaient pas ignorer l'existence du *tavli* grec et de ses équivalents orientaux, attestés de manière continue par l'ethnographie depuis l'Antiquité. À cet égard, le jeu de l'oie est bien « renouvelé des Grecs », dans le sens où il propose une adaptation d'un jeu existant. Sur un plan plus symbolique, par ailleurs, la référence à l'Antiquité grecque est évidente à travers le plan du jeu qui figure un labyrinthe. À ce propos, il convient de noter que la Renaissance est aussi le moment où le motif du labyrinthe prend une signification profane, alors qu'il était jusqu'au Moyen Âge cantonné aux édifices religieux. Sa présence sur le tableau du jeu de l'oie correspond ainsi à une évolution des sensibilités qui se réapproprient, avec un sens nouveau, l'ensemble de la sagesse antique.

[2.1.2] *Le Jeu de loye renouvellé des grecs. Jeu de grand Plaisir & de Récréation, Comme aujourd'hui les Princes & Grands Seigneurs le jouent & le pratiquent*, Orléans, chez Jean-Baptiste Sevestre-Leblond, [entre 1771 et 1780] (détail).
Dans ce jeu orléanais du XVIII^e^ siècle, la figure du labyrinthe rappelle celle que l'on trouve au sol de nombreuses cathédrales. Il ressemble tout particulièrement au labyrinthe inscrit dans le pavage de la nef de la cathédrale de Chartres, ou au petit labyrinthe gravé sur un des piliers du portique de la façace de la cathédrale de Lucques, que les fidèles pouvaient parcourir du doigt, tous les deux datés des XII^e^-XIII^e^ siècles. Récupéré par l'Église, le motif du labyrinthe pourrait symboliser le chemin suivi par le Christ jusqu'aux enfers (le centre), puis sa résurrection (la sortie). Il invite à un pèlerinage entre les murs de l'église, qui rencontre le cheminement symbolique de l'homme vers Dieu.

[2.1.3] Labyrinthe gravé à l'entrée de la cathédrale de Lucques, XII^e^-XIII^e^ siècles (crédits Wikimedia)

[2.1.4] *Jeu de l'oie renouvelé des Grecs. Jeu de plaisir et de récréation*, Épinal, Pellerin et Cie, v. 1850, taille d'épargne sur bois, coloriage au pochoir (détail).
[2.1.5] *Jeu d'oie*, Charles Wentzel, Wissembourg, [1862-1865]

Sur ces images d'Épinal, le labyrinthe rappelle la butte du labyrinthe du Jardin des Plantes de Paris, surmontée ou non de la Gloriette de Buffon.

[2.1.6] *Vue du Jardin des Plantes à Paris. Le labyrinthe*, dessin de N. Huet, gravure de François Aubertin, [1790-1821] (crédits Bibliothèque centrale, Muséum national d'histoire naturelle)
L.F.

(2.2) Histoires d'oies

Vignette et accroche
[2.2.0] *Jeu d'oie*, Charles Wentzel, Wissembourg, [1862-1865] (détail)
Lorsque le jeu de l'oie se répand au XVII^e^ siècle, il faut imaginer que l'oie fait partie de l'environnement quotidien, au même titre que d'autres animaux d'élevage.

Texte
[2.2.1] *Jeu d'oie*, Charles Wentzel, Wissembourg, [1862-1865]

Lorsque le jeu de l'oie se répand au XVII^e^ siècle, il faut imaginer que l'oie fait partie de l'environnement quotidien, au même titre que d'autres animaux d'élevage. Il existe dans le folklore festif européen un jeu qui se jouait avec une oie réelle : le jeu de la décapitation de l'oie. Attesté par exemple en Auvergne, en Bretagne, au Pays Basque ou en Wallonie, ce jeu connaissait diverses variantes. Il s'agissait en principe de couper la tête d'une oie pendue par les pattes, à demi enterrée dans le sol, ou bien placée dans un panier, à l'aide d'un bâton ou d'un sabre, voire à mains nues. Parfois, l'oie était suspendue à une corde tendue entre deux perches, et elle devait être décapitée par des hommes lancés à cheval. Ce type de jeu, en apparence bien barbare et cruel, doit être replacé dans son contexte si on veut en comprendre le sens. D'abord, il s'apparente à d'autres jeux d'adresse communs lors des fêtes populaires annuelles et attestés depuis le Moyen Âge, tels que le « tir au papegai » ou le « tir à l'arc à la perche verticale », dans lesquels rivalisaient traditionnellement les compagnies d'archers pour élire localement un « roi de l'oiseau » qui assurait des prérogatives de chef de la jeunesse ou de chef de la milice municipale pour l'année à venir. Ensuite, des enquêtes ethnographiques contemporaines concernant des jeux comparables en Italie, permettent de comprendre qu'il existe une relation entre la décapitation rituelle des animaux à la faucille et le symbolisme des moissons. Dans ce contexte, celui qui parvenait à décapiter une oie, un coq, ou un autre animal domestique dans le contexte du jeu rituel, s'assurait un rôle de chef d'équipe des moissonneurs car il avait prouvé son habileté au maniement de la faucille. Enfin, il faut considérer que dans le monde traditionnel le fait de tuer des animaux domestiques était habituel, et que dans tous les cas ces animaux étaient ensuite mangés en commun lors de grands repas festifs. Sans qu'il y ait de lien avéré entre le jeu folklorique de la décapitation de l'oie et le jeu de l'oie moderne, on comprend ici que l'oie au XVII^e^ siècle était synonyme d'abondance et qu'elle constituait une récompense festive de choix pour les jeunes hommes les plus habiles de leurs communautés villageoises. Il était donc certainement plaisant de la voir figurer sur les plateaux de jeu.
L.F.

(2.3) Un parcours de vie

Vignette et accroche
[2.3.0] *Le jeu royal de l'oye*, Paris, Didier Aubert, [entre 1735 et 1756 ?], taille d'épargne sur bois, coloriage au pochoir (détail)

Le jeu de l'oie moderne se présente surtout comme une construction métaphorique originale où affleure la longue durée des représentations sociales occidentales, puisant à un réservoir de motifs séculaires.

Texte
[2.3.1] *Le jeu royal de l'oye*, Paris, Didier Aubert, [entre 1735 et 1756 ?], taille d'épargne sur bois, coloriage au pochoir (détail)

Malgré son origine antique revendiquée et ses parallèles folkloriques attestés dans les fêtes villageoises traditionnelles, le jeu de l'oie moderne se présente surtout comme une construction métaphorique originale où affleure la longue durée des représentations sociales occidentales, puisant à un réservoir de motifs séculaires. Matériellement présents sur le plateau du jeu, oies, ponts, puits, labyrinthes, prisons et auberges symbolisent un parcours de vie qui, au long d'un parcours de 63 cases pavé de nombreux aléas, amènent le joueur jusqu'au jardin des délices, le paradis figuré dans la case ultime.
L'oie, d'abord, est intéressante en elle-même et présente à plusieurs titres dans le jeu. Comme « oye » symbolisant l'écoute et l'entendement, elle se retrouve dans la forme spiralée du jeu qui rappelle la forme de l'oreille humaine. Elle est aussi figurée sur certaines cases du jeu qui permettent au joueur de doubler son score. Ainsi, le fait de tomber sur une case marquée d'une oie, c'est-à-dire symboliquement de se faire révéler quelque secret à l'oreille, permet d'avancer plus vite sur le parcours du jeu qui représente la vie. Enfin, l'oie est un animal psychopompe, dont le vol spiralé est connu pour mener le shaman ou le devin de la terre vers le ciel.
Le pont, bien sûr, rejoint la symbolique du passage déjà présente dans le parcours général du jeu. Il y a là une forme de mise en abyme, dans la mesure où la case marquée d'un pont reproduit en petit ce que le jeu représente en grand : le fait de passer d'une rive à l'autre. Il existe d'innombrables mythes concernant les ponts, qui symbolisent la possibilité d'une transition et représentent un état intermédiaire, établissant une division mais aussi une conjonction entre deux rives.
Le puits n'est pas moins ambigu que le pont. Simplement, au lieu d'opérer une médiation entre deux rives ou régions représentant deux points cardinaux, il relie le haut et le bas. Si, comme on le dit, « la vérité est au fond du puits », dans l'ordre du jeu cela n'avantage pas le joueur qui doit y passer son tour dans la méditation et le silence, attendant qu'un autre joueur l'en libère.
Le labyrinthe, présent sous la forme d'un labyrinthe « unicursal » à la mode grecque dans le plan même du jeu, est aussi présent à la case 42. Dans de nombreuses éditions du jeu, le labyrinthe est représenté sous la forme d'une tour de Babel, ce qui permet de relier métaphoriquement le jeu de « l'oye » à la langue, à la parole. Par ailleurs, comme pour le pont et le puits, il y a ici correspondance entre le macrocosme du jeu et le microcosme des différentes cases qui représentent en petit le principe même du parcours du jeu.

[2.3.2] *Le jeu royal de l'oye*, Paris, Didier Aubert, [entre 1735 et 1756 ?], taille d'épargne sur bois, coloriage au pochoir.
Le graveur de ce jeu parisien du XVIII^e^ siècle a représenté le labyrinthe sous une forme plus naturelle et plus erratique.

La prison et l'auberge, pour être correctement interprétées, doivent être rapportées à leurs significations historiques à l'époque où le jeu de l'oie a été inventé. La prison est alors une mesure préventive en attente d'un jugement ou d'un châtiment. Elle ne constitue pas une peine à proprement parler. L'auberge, quant à elle, est souvent appelée « hôtellerie » et pourrait renvoyer à un hôpital, plutôt qu'à un hôtel au sens que nous lui donnons aujourd'hui. Dans les deux cas il y a une idée de marge, de mise à l'écart dans l'attente d'une peine ou pour des raisons sanitaires ou sociales.

[2.3.3] *Le jeu royal de l'oye*, Paris, Didier Aubert, [entre 1735 et 1756 ?], taille d'épargne sur bois, coloriage au pochoir (détail de l'auberge et de la prison)

Ainsi, les différents éléments du jeu attestent d'une conception de l'existence bien spécifique, qui laisse de la place aux ambiguïtés, aux paradoxes et à la marginalité, et qui tient compte des aléas et des retournements de situation inhérents à tout parcours de vie. La fin du jeu elle-même est hasardeuse, réglée par un jet de dés qui doit arriver à la somme exacte permettant de franchir sans heurts la porte du paradis. Comme la vie elle-même, le passage vers l'au-delà n'est pas facile pour tous les joueurs.
L.F.

(3) Jouer… et aussi

[3.0] *« Dans le puits »*, Paris, Bognard (éditeur), [1876-1890], chromolithographie, carte réclame à usage de publicité pour la confiserie Émile Girardot.

(3.1) Enseigner par le jeu

Vignette et accroche

[3.1.0] *Jeu des écoliers*, Paris, Pierre Jean, v. 1810, gravure en taille-douce sur cuivre (détail).

Dès le XVII^e^ siècle, les pédagogues européens ont compris l'intérêt à tirer d'un jeu réunissant adultes et enfants dans une atmosphère tranquille, propice aux apprentissages, et d'un plateau dont les nombreuses cases blanches pouvent être meublées de connaissances utiles.

Texte

Tous les parents le savent : le jeu de l'oie a d'innombrables vertus pédagogiques. Il enseigne aux enfants à attendre leur tour, à compter les points, à se déplacer dans l'espace des cases, à respecter le verdict des dés, à se plier à la tyrannie des peines, y compris la plus terrible, le retour à la case départ. Très rapidement, les pédagogues européens ont compris l'intérêt d'un jeu réunissant où adultes et enfants dans une atmosphère tranquille, propice aux apprentissages, et d'un plateau dont les nombreuses cases blanches pouvent être meublées de connaissances utiles.
Cette dimension ludique est d'abord développée dans le cadre des éducations privilégiées et il n'est pas étonnant que les premiers jeux de l'oie adaptés pour un usage pédagogique l'aient été sur des thèmes étroitement liés à la formation de la jeune noblesse : la géographie politique de la France et de l'Europe, la connaissance de l'héraldique et des familles régnantes. Ces savoirs nécessaires, que l'on n'enseignait pas dans les classes des collèges, étaient dispensés par des précepteurs à des enfants parfois très jeunes. À partir des années 1640, ces méthodes ludiques

sont formalisées et donnent lieu à des supports particuliers, livres illustrés, jeux de cartes et de plateau.
L'éducation par le jeu appartient aux méthodes des Lumières pédagogiques, mais elle reste réservée à une élite sociale. Au XIX^e^ siècle, les éditeurs du mouvement des « librairies d'éducation » donnent une ampleur inédite à la pédagogie par l'image, que l'on retrouve dans les jeux des années 1820. Paul-André Basset appartient à ces dynasties de marchands d'estampes et fabricants de papiers peints installés depuis des générations à Paris, rue Saint-Jacques. Jusqu'à sa mort en 1829, Basset produit de très nombreux jeux de l'oie pédagogiques, sur des thèmes variés : à côté d'un *Jeu familier de la civilité pour l'instruction des enfans*, on trouve des jeux à tonalité religieuse (un *Grand jeu de la Genèse*, un *Jeu de l'histoire sainte depuis la naissance de Moïse* et un *Jeu du Nouveau Testament*), mythologique (un *Jeu du cheval Pégase* et un *Jeu mythologique du Phénix*), des jeux historiques (un *Jeu historique des avantures de Télémaque fils d'Ulysse*, un *Jeu de l'histoire de Rome*, un *Jeu de l'histoire ancienne de la Grèce* et un *Jeu historique et chronologique de la monarchie française*), géographiques (un *Jeu géographique du royaume de France*) ou encore scientifiques (un *Jeu instructif de l'histoire naturelle des animaux*, un *Jeu instructif des fleurs* et un *Jeu instructif des merveilles de la nature et de l'art*).

[3.1.1] *Jeu des écoliers*, Paris, Pierre Jean, v. 1810, gravure en taille-douce sur cuivre.
Pierre Jean, un libraire et marchand d'estampes contemporain de Basset, est un autre grand producteur de jeux de l'oie pédagogiques. On lui doit ce joli *Jeu des écoliers* produit vers 1810, où les études et les leçons alternent avec les jeux et les peines, de la rentrée en classe à la cérémonie de remise des prix. Les oies sont remplacées par des allégories des matières étudiées en classe, tandis que les cases maléfiques sont occupées par les sanctions scolaires, disposées *crescendo* : on y voit successivement l'écolier recevant la férule, coiffé des oreilles d'ânes, mis à genoux, enfermé au cachot, attaché à un poteau, chassé du collège (avec retour à la case n° 1), enfin « condamné par discipline militaire à porter les bidons remplis d'eau à la fontaine » (n° 42), peine suprême qui l'exclut du jeu. Mais c'est pourtant le jeu qui l'emporte, tous ces amusements de plein air dont le joueur fait le tour sous le ciel bleu en sautant sur les cases blanches.
E.C.

(3.2) Un monde en images

Vignette et accroche

[3.2.0] *Jeu instructif d'histoire naturelle des animaux*, Paris, Basset, v. 1815, gravure en taille-douce sur cuivre (détail)

Le jeu de l'oie du XIX^e^ siècle est un imagier pour l'enfance. Avant le temps des albums pour enfants, à l'âge des abécédaires, il donne à voir à l'enfant des images faites pour lui, un monde de papier qui l'accompagne dans sa découverte des mots et des choses.

Texte

[3.2.1] *Jeu instructif d'histoire naturelle des animaux*, Paris, Basset, v. 1815, gravure en taille-douce sur cuivre.

Le temps du jeu de l'oie commence avec celui des alphabets. Au XIX[e] siècle, les uns et les autres partagent la préoccupation d'être à la fois amusants et instructifs, rassemblant autour d'un thème un ensemble d'images et de contenus didactiques élémentaires.
Avec les jeux de l'oie des fleurs et des animaux, il s'agit d'adapter l'histoire naturelle à un public enfantin, sur le modèle du *Petit Buffon des enfants* qui connaît d'innombrables éditions entre les années 1810 et 1870. En jouant au *Jeu instructif d'histoire naturelle des animaux* produit par le marchand d'estampes parisien Basset, vers 1815, les enfants pénètrent dans une végétation peuplée d'animaux exotiques. Comme dans les abécédaires de la même époque, léopards, caïmans, girafes et autres bêtes des pays chauds l'emportent largement sur les animaux des pays froids et sur ceux des contrées familières aux enfants, sanglier, écureuil ou renard. Les singes occupent une place singulière : le jeu ne leur réserve pas moins de six cases, fidèle à Buffon qui leur avait consacré tout un volume de son *Histoire naturelle*. Les oies sont remplacées par la population des volatiles, exotiques ou plus familiers.
Comme dans les abécédaires, mais dans un espace plus contraint, le jeu délivre des éléments de savoir. Les animaux y sont décrits par leur place dans le monde naturel (le paresseux est un quadrupède et le vautour un oiseau de proie), par leur milieu naturel (le crocodile vit dans les fleuves d'Afrique), par un trait de comportement ou une performance propre à l'espèce (la cruauté de la hyène, les bras extraordinairement longs du gibbon).
L'illustration puise à des répertoires variés. On trouve encore trace de l'iconographie merveilleuse et populaire des bestiaires de la Renaissance, comme le rhinocéros dont la carapace en plusieurs morceaux finement texturés remonte directement à Dürer. Mais c'est l'apport visuel de l'histoire naturelle du XVIII[e] siècle qui domine le jeu. D'abord et avant tout l'*Histoire naturelle de Buffon*, d'où sont tirées de nombreuses images comme celle, classique, du jocko ou orang-outang, qui questionne la frontière entre les grands singes et l'homme ; mais aussi d'autres travaux comme celui de la naturaliste et dessinatrice Maria Sibylla Merian (1647-1717), dont l'opossum portant ses petits sur son dos est reprise au XVIII[e] siècle par de nombreux auteurs. Les récits des voyageurs aux terres lointaines fournissent d'autres images, comme celui de dom Pernety aux îles Malouines, en 1763, qui contient l'image du lion de mer à l'étrange tête aplatie. Dans ces deux illustrations, on note que le graveur du *Jeu instructif* a tendance à compléter les décors végétaux en privilégiant les arbres hauts et combien il accentue, par maladresse peut-être, l'humanisation des faciès animaux, particulièrement flagrante dans la représentation du paresseux tirée de Buffon.

[3.2.2] « Le jocko », dessin de Jacques de Sève, gravure de Chevillet, dans Buffon, *Histoire naturelle, générale et particulière, avec la description du Cabinet du roy*, Paris, Imprimerie royale, 1749-1767, t. XIV.

[3.2.3] *Jeu instructif d'histoire naturelle des animaux*, Paris, Basset, v. 1815, gravure en taille-douce sur cuivre (détail)

[3.2.4] *Jeu instructif d'histoire naturelle des animaux*, Paris, Basset, v. 1815, gravure en taille-douce sur cuivre (détail).

[3.2.5] Dom Pernety, *Journal historique d'un voyage fait aux Iles Malouines en 1763 & 1764, pour les reconnoître, & y former un établissement*, Berlin, Étienne de Bourdeaux, 1769 (crédits Natural History Museum Library, London). https://biodiversitylibrary.org/page/34480671

Dans cet état de nature, les scènes violentes de combats et de dévoration alternent avec les évocations tranquilles de la tendresse maternelle, comme celle de la lionne jouant avec ses petits. L'homme n'en est pas absent : il apparaît dans des scènes de chasse ou sur ses montures exotiques, dromadaire, chameau ou éléphant. Au fil des cases, le jeu de l'histoire naturelle fait de l'enfant un observateur de l'Homme domestiquant la nature et défiant la diversité des climats, du Lapon menant son renne attelé, au lama conduit par un Indien du Pérou.
Les règles jouent des dangers du monde animal. La loutre guette le joueur mené du pont à la case 12. On passe deux tours à essayer d'attraper l'écureuil de la case 19. Le vampire de la Guyane endort le malheureux joueur qui tombe sur la case 31, tandis que celui qui arrive sur la case 52 est pris par les glaces où vit l'ours blanc. C'est le terrible tigre qui, de la case 58, renvoie le joueur à la case départ. Comme en contrepoint de ces dangers, le jeu offre trois histoires morales qui se font écho d'un bout à l'autre du plateau. Dans les angles, l'histoire du lion soigné par Androclès, qui refuse ensuite de le dévorer dans l'arène où il est condamné à mort ; au centre, celle du lion échappé de la ménagerie de Florence, qui épargne l'enfant d'une mère en pleurs ; à la case 52, prise dans la spirale du jeu, celle du chien de Constantinople sauvant des flammes l'enfant de son maître. Autant d'animaux bien connus des enfants : leur histoire appartient aux recueils de *Morale enseignée par l'exemple* dont les éditions, multipliées depuis les premières années du XIX^e^ siècle, servent alors de premier livre de lecture.
E.C.

(3.3) La leçon d'histoire

Vignette et accroche

[3.3.0] *Jeu royal de la Vie d'Henri IV*, Paris, Paul André Basset, [entre 1816 et 1820], gravure en taille-douce sur cuivre (détail).

Au XIX^e^ siècle, l'enseignement de l'histoire de France est un enjeu politique. Les jeux de l'oie sont engagés, de manière plus ou moins subtile, dans cette « forge mémorielle ».

Texte

[3.3.1] *Jeu royal de la Vie d'Henri IV*, Paris, Paul André Basset, [entre 1816 et 1820], gravure en taille-douce sur cuivre.

Au XIX^e^ siècle, l'enseignement de l'histoire de France ne passe plus uniquement par le texte. Peu à peu, l'idée fait son chemin que l'illustration aide aux apprentissages et qu'elle facilite la mémorisation des « grands événements » et des « grandes figures » qui structurent l'enseignement de l'histoire de France. Les images entrent dans les manuels scolaires, en même temps que les évolutions techniques en favorisent la diffusion par d'autres vecteurs. Avec ce jeu de l'oie produit à la fin des années 1810, André Basset propose une vie d'Henri IV en images, de sa naissance à son apothéose. Le parcours est construit de manière chronologique, scandé par les événements politiques, les mariages, les batailles et les paix. Il montre un souverain pieux, proche de son peuple et miséricordieux, partageant le repas de pauvres paysans (n° 7), laissant sortir de Paris assiégé les femmes, les enfants et les vieillards (n° 26), accueillant un paysan du Béarn chargé d'un

fromage de son pays (n° 51). Les propos « historiques » ont leur case propre, de « ralliez-vous à mon panache » (n° 20), au souhait de voir « le moindre laboureur mettre la poule au pot tous les dimanches » (n° 57). Le souverain restaurateur de la paix civile l'emporte sur le souvenir des dissensions religieuses : nulle trace de la Saint-Barthélemy derrière le mariage avec Marguerite de Valois (n° 6). Les médaillons des membres de la famille royale, placés sur les cases des oies, constituent un portrait de famille qui fait des Bourbons les « fils d'Henri IV » et préparent la succession de Charles X, frère cadet de Louis XVIII. Le portrait de couple du duc et de la duchesse de Berry permet de dater la gravure entre 1816 et 1820, date de l'assassinat du duc (n° 59).
Le jeu de l'oie n'est pas seulement une leçon d'histoire. Il participe à la construction du souvenir de la figure d'Henri IV, qui prend sous le règne de Louis XVIII des proportions nouvelles. Les Lumières, à travers Voltaire, avaient déjà loué ce roi tolérant et modéré. Mais le culte du « bon roi » se charge à la Restauration d'une signification inédite. Sa popularité doit rayonner sur ses descendants, panser la plaie de vingt-cinq ans ouverte depuis l'exécution de Louis XVI, stabiliser et populariser la monarchie restaurée. Le portrait d'Henri IV fait alors l'objet d'une ample diffusion. La statue équestre qui se dressait sur le Pont-Neuf, détruite sous la Révolution, est restaurée et inaugurée en grande pompe en 1818, son visage orne toutes sortes d'objets de décoration. Vainqueur de la guerre civile, artisan de la paix et de la prospérité retrouvée du royaume, Henri IV devient le modèle de la dynastie restaurée, mais aussi la référence politique idéale de la bourgeoisie, à laquelle ce jeu est destiné.

[3.3.2] *Jeu royal et géographique des départemens de la France*, Paris, Pierre Jean, 1814-1815, gravure en taille-douce sur cuivre.

À la même époque, le *Jeu royal et géographique des départemens de la France* que produit Pierre Jean vers 1814 met en évidence que les bonnes volontés pédagogiques ne font pas toujours les meilleurs jeux. Dans ce jeu de l'oie, chaque case est occupée par la carte d'un département. Seuls les contours sont mis en couleurs, conférant à l'ensemble l'aspect un peu terne d'un puzzle défait. Préfectures, villes et cours d'eau sont signalés. L'adaptation ludique est limitée, y compris pour les cases spéciales : à peine saura-t-on que l'on peut rester bloqué dans le département du Mont-Blanc à cause des neiges et dans celui des Landes à cause des sables, et que le joueur ne peut traverser seul le département des Hautes Pyrénées, « à cause des voleurs espagnols qui font des courses dans cette partie ». Mais les enfants ne sont sans doute pas seuls destinataires de cette carte, dont on trouve au même moment des productions similaires chez les libraires Basset et Langlumé. Le format particulièrement grand du plateau (50 x 65 cm) lui donne d'ailleurs plutôt des allures de gravure à afficher, plus qu'à jouer. Le jeu marque l'attachement de la Restauration au cadre départemental mis en place par la Révolution, après le traité de Paris du 30 mai 1814 qui ramène la France à ses frontières de 1792, et au nombre réduit de 87 départements – et avant que le deuxième traité de Paris, le 20 novembre 1815, ne rende au royaume de Sardaigne le département du Mont-Blanc, dont la présence ici permet de dater la gravure.
E.C.

(3.4) La récréation spirituelle

Vignette et accroche

[3.4.0] *La récréation spirituelle*, Paris, Paul-André Basset, 1815, gravure en taille-douce sur cuivre (détail) (Wikimedia).

Contrairement aux autres jeux de hasard, le jeu de l'oie n'a jamais été considéré comme dangereux par les ecclésiastiques. Au contraire, l'Église catholique s'est rapidement emparée de ce qui apparaissait comme un moyen efficace de toucher les âmes simples.

Texte

Contrairement aux autres jeux de hasard, le jeu de l'oie n'a jamais été considéré comme dangereux par les ecclésiastiques. Au contraire, l'Église catholique s'est rapidement emparée de ce qui apparaissait comme un moyen efficace de toucher les âmes simples.
Dès les premières décennies du XVII^e^ siècle, des missionnaires jésuites l'adoptent pour évangéliser les populations lointaines. En mission en Arménie, un père dispose les éléments du catéchisme chrétien dans la spirale du jeu de l'oie :

> Ce jeu est composé de quarante-six ronds, qui se suivent en figure spirale, tracés sur une feuille de grand papier ; chaque rond contient une emblème ou devise qui exprime un mystère, ou une des grandes vérités de notre religion […] Le joueur met sa marque sur le rond où est marqué le chiffre apporté par les dés, et il doit énoncer le corps de l'emblème, le mystère qu'elle représente, et en faire l'application […] Le missionnaire voyant donc l'ardeur qu'avaient les enfants à se servir de ce jeu qui les instruisait et les divertissait tout ensemble, il en envoya la feuille à Paris au jésuite qui a soin des missions, qui en fit graver la planche, et en envoya un grand nombre d'exemplaires en Arménie, où ils eurent tant de vogue, que les petits et les grands, les ecclésiastiques et les laïques en voulurent avoir : ce jeu si utile en Asie pourrait l'être de même en Europe, surtout dans les communautés religieuses qui élèvent des pensionnaires ; ce serait un moyen aisé de leur apprendre l'explication de nos mystères et des plus importantes vérités de la religion, dans le temps même de leur récréation.

En 1670, le père jésuite Pierron utilise un jeu semblable chez les Iroquois. Lui aussi suggère que les missionnaires envoyés en France, dans les « Indes d'ici », pourraient s'en servir avec les gens de la campagne. Les récits montrent bien les ressorts du succès : le jeu de l'oie permet de capter l'attention des plus jeunes et de les enrôler dans l'évangélisation de leurs aînés. Il participe à la pédagogie par l'image et donne un tour ludique à l'interrogation catéchétique.

[accordéon à placer juste après « Il participe à la pédagogie par l'image et donne un tour ludique à l'interrogation catéchétique »].

À la fin du XVII^e^ siècle, un jeu comparable est mis au point pour l'édification des nouveaux convertis.

[titre fixe] Entrez dans le jeu !

[titre de l'onglet dépliant] *L'école de la vérité*

[image 3.4.1] *L'École de la vérité pour les nouveaux convertis*, fin XVII^e^ siècle.

Ce jeu de l'oie a pour but de transmettre le catholicisme aux protestants contraints d'abandonner leur religion après la révocation de l'édit de Nantes en 1685. Sans auteur identifié, il est d'abord édité et vendu par Jean Crépy, probablement autour de 1690, puis connaît une réédition en 1750. On peut encore en trouver des copies, ce qui tend à prouver une réelle diffusion. Un exemplaire en est aujourd'hui exposé au Musée du Désert (Gard), lieu consacré à la résistance des protestants français au XVIII^e^ siècle.

On reconnaît la disposition du jeu de l'oie, en une spirale de 63 cases. Pour éviter cependant la confusion avec les jeux profanes, les transformations sont profondes et clairement explicitées. La progression des joueurs se fait bien par le hasard, mais les dés sont supprimés parce qu'ils sont « en horreur aux bons chrétiens » ; ils sont remplacés par un cochonnet de douze points. Les 63 cases voient alterner des branches d'oliviers et de palmiers (allusion au dimanche des rameaux) avec de courtes phrases qui constituent l'enseignement catholique à retenir. Sachant l'attention portée à l'Écriture sainte par les réformés, l'auteur a pris soin, dans la plus grande partie des cas, de les justifier par des référence bibliques. Mais, en réaction volontaire à la culture protestante, les emprunts à l'Ancien Testament sont très rares. Le nombre 9 et ses multiples jusqu'à 63 restent des cases privilégiées, mais les oies sont remplacées (à une exception près) par des conversions célèbres issues du Nouveau Testament : les joueurs qui tombent dessus ont le droit de jouer à nouveau. Deux autres types de case sont distinguées. Celles, deux fois plus nombreuses, qui conduisent à la vérité : les autres joueurs doivent payer les heureux bénéficiaires qui s'y arrêtent ; celles, d'erreur, qui obligent au contraire ceux qui s'y trouvent à payer.

Là, cependant, n'est pas l'essentiel. Il réside dans la case 35, qui porte le texte suivant : *Louis-le-Grand, Roi très chrétien, abat les hauts lieux et les temples des hérétiques en l'an 1685*. Celui qui a la chance de tomber dessus peut se rendre directement à la case 59 « qui est Jérusalem, parce que c'est lui qui a beaucoup travaillé à la réunion ». Sur cette dernière, on y apprend que Jérusalem est « vision de paix où les catholiques assemblés n'ont qu'un cœur, qu'une âme et qu'une langue ». Autrement dit le Paradis, quatre cases avant le « Palais de la Vérité » ! Pour un joueur, c'est le plus grand avantage de la partie

Étonnantes formulations : à juste titre, Louis XIV apparaît comme le personnage principal de ce parcours, mais tout se passe comme si l'action du roi n'avait consisté que dans la seule destruction des temples, sans aucune allusion à la suppression du protestantisme en France, la même année, transformée en « réunion » ! Il faut savoir que ce dernier terme fait référence aux efforts de réunion des églises, pacifiques ceux-là, tentés dans les années précédant 1685. On remarquera aussi l'absence du pape à Jérusalem à la tête des catholiques unis, alors que le joueur y est arrivé grâce à Louis XIV. Ce jeu de l'oie est aussi un hommage, pour ne pas dire un culte, au Grand Roi, supérieur au pape.

Mais l'analyse réserve une autre surprise. L'équivalent du puits ou de la prison (où il faut attendre pour repartir l'arrivée d'un autre joueur) est la case 41. Celle-ci est ainsi formulée : « La foi sans les bonnes œuvres est morte ». Ce point théologique d'opposition avec les protestants est repris plus radicalement encore avec la case 53, où l'on doit recommencer la partie (c'est l'équivalent de

la tête de mort), dont le texte indique : « Le mauvais riche, enfant d'Abraham par la foi, damné faute de bonnes œuvres ». Cette obsession des bonnes œuvres est si forte qu'il est conseillé aux gagnants ayant atteint le Palais de la vérité de distribuer aux pauvres les gains de ce jeu. Par ailleurs, sur le premier coin gauche de la gravure, le nouveau converti apprend que « Dieu veut que tous les hommes soient sauvés » Ici est indiqué l'opposition à la « prédestination », c'est-à-dire au salut réservé à quelques-uns choisis par Dieu.
Le refus des bonnes œuvres et la prédestination sont aussi les deux points qui rapprochent les jansénistes des protestants. Est-ce un hasard si l'*École de la vérité* met l'accent sur ceux-ci, et non sur d'autres oppositions aussi importantes, comme la présence réelle du Christ dans la communion ou le culte des saints ? On peut en douter, si l'on considère le dernier converti à la case 54, saint Augustin, le seul qui ne soit pas dans le Nouveau Testament : cet inspirateur des jansénistes est converti par la « suite des successeurs de Saint-Pierre », alors que l'un de ces successeurs a précisément condamné ces mêmes jansénistes.
Sans connaître précisément l'auteur de ce jeu, il est facile d'en découvrir l'inspiration jésuite et plus encore la dimension de propagande politique, quand on connaît l'opposition du pouvoir royal à cette tendance du catholicisme, au moins aussi forte qu'au calvinisme. Voilà un jeu pédagogique qui n'est pas si innocent qu'il paraît : dans un seul parcours, il combat les deux grands ennemis spirituels (et idéologiques), que s'est donnés le Grand Roi.
P.J.

[3.4.2] *La récréation spirituelle*, Paris, Paul-André Basset, 1815, gravure en taille-douce sur cuivre (Wikimedia).
La production de jeux de l'oie religieux est importante jusqu'au milieu du XIX^e^ siècle. Elle se divise en deux sous-genres : d'une part des jeux catéchétiques, utilisés pour faire répéter aux enfants l'histoire de l'Ancien et du Nouveau Testament, et d'autre part des jeux édifiants, destinés à la « récréation spirituelle » des religieuses, que l'on trouve dès le milieu du XVIII^e^ siècle dans les couvents des ursulines. Sur ce jeu produit par Basset en 1815, le parcours mène, en un long cheminement de 107 cases, du « mépris du monde » à la « salle du céleste époux ». Peu de fantaisie dans les règles : les vertus, humilité, esprit de pénitence, zèle ou ferveur font avancer plus vite, tandis que les sentiments du monde, les tentations ou l'oubli de ses devoirs, éloignent la joueuse de son horizon rêvé.
E.C.

(3.5) Lire l'actualité

Vignette et accroche

[3.5.0] *Règle du jeu de l'Affaire Dreyfus et de la Vérité*, Paris, imprimerie Charaire, 1899 (détail).

Comme toutes les images, le jeu de l'oie est un formidable vecteur de messages politiques. Dès le début de son histoire, le jeu est mobilisé dans des combats partisans.

Texte

Comme toutes les images, le jeu de l'oie est un formidable vecteur de messages politiques. Dès le début de son histoire, le jeu est mobilisé dans des combats partisans. L'affichage dans l'espace public, la dimension ludique et la référence à un jeu connu de tous permettent la circulation des messages vers les milieux populaires urbains. Sous la Révolution française, l'Empire, puis sous la Troisième République, le jeu de l'oie fait circuler les nouvelles valeurs politiques mises en image.

[3.5.1] *Règle du jeu de l'Affaire Dreyfus et de la Vérité*, Paris, imprimerie Charaire, 1899.

Ce jeu de l'oie édité par l'imprimerie Charaire, l'un des principaux établissements typographiques parisiens de la Belle Époque, prend place au terme de l'Affaire Dreyfus. Cette affaire d'espionnage présumé impliquant un officier alsacien juif, Alfred Dreyfus, est devenue l'une des crises politiques majeures de la III^{e} République, prenant la suite d'une série de scandales tout au long des années 1880 et 1890. Amorcée en 1894, stimulée par l'implication décisive de la presse d'opinion, elle a fortement divisé la société française entre partisans et adversaires d'Alfred Dreyfus et a vu s'affirmer les engagements contradictoires de lettrés et de savants désormais qualifiés d'intellectuels. C'est à l'implication de l'un d'entre eux, Jean Jaurès, que l'on doit d'avoir innocenté le capitaine Dreyfus à travers la publication d'une série de preuves en septembre 1898 dans le journal socialiste *La Petite République*, dont il était le directeur. L'impact médiatique et politique de cette publication explique l'ouverture d'un procès en révision en 1899, à Rennes, qui confirme l'innocence de Dreyfus.

[3.5.2] *Règle du jeu de l'Affaire Dreyfus et de la Vérité* (détail) : l'affaire Dreyfus, tombeau des droits de l'homme ?

L'Affaire est ici présentée à la fois dans sa chronologie et sa symbolique. Le plateau de jeu est flanqué d'une série d'allégories évoquant la vérité et la justice, valeurs sous-tendues par cette affaire politique et médiatique et dont l'aboutissement a montré le triomphe. L'iconographie utilisée met en valeur la place du système judiciaire, de la loi, le rôle de la presse dans le déroulement d'une affaire fortement déterminée par le rejeu des tensions franco-allemandes au milieu des années 1890 (référence au Hulan, case n° 28, figure littéraire désignant les Allemands, empruntée à un conte pour enfants de Paul Déroulède de 1884).
Le parcours du jeu suit l'évolution chronologique de l'Affaire, partie des fuites, du télégramme révélant l'implication de Dreyfus aux côtés des Allemands, devenue un objet d'intérêt central de la presse française avant de constituer une affaire judiciaire. La lecture que les auteurs font de l'Affaire est donc téléologique et républicaine, marquée par la foi dans la morale républicaine et dans la justice. Les acteurs évoqués, en grande partie empruntés aux personnages secondaires de l'Affaire, confirment sa complexité sociale et médiatique et illustrent les principaux rebondissements sur lesquels elle a reposé. Outre Esterhazy, véritable auteur du bordereau attribué à Dreyfus (n° 40 et n° 53), on retrouve ainsi Eugénie de Boulancy, son ancienne maîtresse (n° 8), qui a fait parvenir des écrits incriminant Dreyfus au député radical Auguste Scheurer-Kestner, d'abord hostile à Dreyfus avant de se raviser (n° 4). La « Dame voilée » (case n° 58), personnage non identifié mais amplement commenté par les contemporains, aurait remis à Esterhazy un document accablant pour Dreyfus, et l'avocat Louis Leblois (n° 11) fait partie des juristes qui se sont impliqués pour la révision du premier procès fait à Dreyfus. Si l'affaire judiciaire est désormais terminée, elle demeure lourde de répercussions sur la société française : à

ce titre, les noms des acteurs font l'objet de déformations supposées préserver leur anonymat, mais la forte médiatisation dont les événements ont fait l'objet les rendent facilement identifiables par le lecteur.

[3.5.3] *Règle du jeu de l'Affaire Dreyfus et de la Vérité* (détail) : les protagonistes.
[3.5.4] *Règle du jeu de l'Affaire Dreyfus et de la Vérité* (détail) : la mystérieuse « Dame voilée ».

Les lieux présentés dans le plateau de jeu sont également empruntés à l'événementiel de l'Affaire Dreyfus. Les Invalides ont été le théâtre de la dégradation de Dreyfus le 5 janvier 1895 (n° 6). L'appartement de la rue de Douai (n° 56) est celui loué par Esterhazy au nom d'Eugénie de Boulancy. La prison du Cherche-Midi a été le premier lieu de détention de Dreyfus avant son extradition au bagne de l'île du Diable en 1895 (n° 10) et le Mont-Valérien est le lieu du suicide du lieutenant-colonel Henry le 31 août 1898 (n° 31), figure centrale de l'antidreyfusisme et auteur d'un faux contre Dreyfus. Tous ces lieux sont bien connus du grand public pour avoir été fortement relayés dans la presse de l'époque et pour être associés aux principaux développements de l'Affaire. La référence à Henry est particulièrement d'actualité dans le contexte de 1899, alors que sa mémoire est l'objet d'une souscription lancée par sa veuve, au mois de janvier, afin de faire ériger un monument en son honneur : son succès quasi-immédiat est révélateur du poids maintenu de l'antidreyfusisme et, plus largement, de l'antisémitisme dans une grande partie de la société française de l'époque.

[3.5.5] *Règle du jeu de l'Affaire Dreyfus et de la Vérité* (détail) : les outils de la police : le système anthropométrique de Bertillon.

Mais le jeu de l'oie illustre surtout la portée symbolique et la signification politique de l'Affaire Dreyfus, qui a posé la question de la place de la justice dans la République et a suscité la création d'outils nouveaux destinés à garantir sa transparence et son objectivité. C'est le cas de la Ligue des Droits de l'homme, créée en 1898 par le député radical Ludovic Trarieux pour faciliter la défense du capitaine Dreyfus (n° 25). La place et le rôle de la justice est mise en regard des outils nouveaux utilisés par la police dans le cadre des enquêtes, comme le système anthropométrique de Jacques Bertillon, utilisé dès les années 1880 et mobilisé sans succès lors du procès de Rennes, en 1899, pour faire valoir la culpabilité de Dreyfus (n° 30). La place donnée à l'avocat de Dreyfus Edgar Demange, à l'avant-dernière case du jeu, en fait le garant de la vérité, présentée comme l'émanation de la justice. Par conséquent, dans un contexte de fortes tensions sociales et politiques entre partisans et adversaires de Dreyfus, les auteurs cherchent à montrer la force de la loi au service de la République, y compris lorsqu'elle entre en contradiction avec des intérêts institutionnels. La référence aux lois sur les dés lancés par l'état-major en fait un élément moteur du jeu, représentatif du fonctionnement de l'Affaire Dreyfus en général. Elle entre en contradiction avec les positions des antidreyfusards, accusés de vouloir enterrer la loi et les droits de l'homme au prétexte de défendre l'honneur de l'armée.

Accordéon à placer à la fin du texte

Après la première guerre mondiale, l'instabilité politique alimente les caricatures et le dessin de presse. Le *Grand jeu du Canard ou du Cartel* est emblématique des mobilisations des droites

françaises contre la politique du Cartel des gauches (1924-1926), qui joue de la peur du complot communisme et de l'opposition à la politique d'austérité engagée par le gouvernement.

[titre fixe] Entrez dans le jeu !

[titre de l'onglet dépliant] *Comment survivre à la vie chère sous le Bloc des Gauches*

[image 3.5.6] *Le grand jeu du Canard ou du Cartel. Nouveau jeu d'oie très moderne, adapté aux dures nécessités de la vie chère sous le régime du Bloc des Gauches*, Impr. Speybouck, vers 1926.

Produit au milieu des années 1920 par l'imprimerie belge Speybouck, spécialisée dans l'imagerie religieuse et fortement diffusée en France, ce jeu de l'oie fait référence à la politique de la coalition gouvernementale appelée Cartel des gauches, formée entre 1924 et 1926 par des radicaux, des radicaux-socialistes, des membres de la gauche indépendante et une partie des socialistes de la SFIO, sous l'autorité d'Édouard Herriot, maire radical de Lyon et ministre des Affaires Étrangères depuis 1924. Cette formation politique nouvelle, créée pour les besoins des élections législatives de 1924, s'inscrit dans un contexte de recomposition du paysage des gauches française à la suite du Congrès de Tours de 1920 qui a donné naissance à un parti communiste autonome, rattaché à la III^{e} Internationale formée un an plus tôt autour de l'URSS naissante. Après les succès électoraux du Cartel, le PCF siège dans l'opposition de gauche à ce dernier, avec une partie des socialistes.
Ce jeu de l'oie est emblématique des mobilisations des droites françaises contre la politique du Cartel des gauches, principalement réduite à sa politique fiscale, très contestée, qui a conduit à une très forte instabilité des formations gouvernementales entre 1925 et 1926. L'incapacité à trouver une solution viable à la dette consécutive à la Première guerre mondiale a été l'un des principaux arguments mobilisés par les opposants, qui ont notamment recouru au dessin comme arme politique (caricatures de Jean Sennep), qui assimile le Cartel à un gouvernement communiste plus ou moins identifié à l'URSS. Dans la continuité de ces perceptions partagées parmi les opposants de droite, il est présenté comme un communisme républicain porté par son fondateur et premier dirigeant, Édouard Herriot, sur qui se sont concentrées l'essentiel des critiques au titre de ses liens avec l'URSS. Après une première visite enthousiaste de ce pays en 1922, il en a en effet permis la reconnaissance diplomatique en 1924 en accueillant Leonid Krassine, premier ambassadeur soviétique en France. L'argument utilisé ici s'appuie donc sur la peur du complot communiste qui a structuré une partie des mouvements politiques de la droite et du centre depuis l'apparition du PCF en 1920. Cette évolution est replacée par les auteurs du jeu dans la continuité de la reconstruction des gauches après l'Affaire Dreyfus : outre la franc-maçonnerie, fortement liée aux milieux du radicalisme depuis la Belle Époque et accusée d'être une force occulte pesant sur le jeu politique, l'iconographie du plateau de jeu souligne la place centrale du Bloc des gauches, coalition fondée en 1899 comme un outil de reconstruction et de consolidation du régime républicain après les scandales et les crises qu'il a traversés dans les trois premières décennies de son existence.
Les premières vignettes mettent en scène l'opulence alimentaire promise par la presse de gauche, dans un contexte marqué par la reconstruction économique et sociale de l'après-guerre (référence au journal satirique à tendance anarchiste *L'Assiette au Beurre*, qui paraît depuis 1901). Elles montrent les promesses manquées du Cartel des gauches, accusé de ne pas avoir empêché la

cherté des denrées alimentaires (référence à l'accroissement significatif des prix du pain). Cet écart entre le programme du Cartel et ses réalisations effectives explique l'attention portée aux victimes de la guerre, que le gouvernement est accusé d'avoir délaissées : c'est le cas des mutilés de guerre et des familles nombreuses, dont la reconnaissance a fait l'objet des revendications des associations d'anciens combattants, de plus en plus actives et structurées depuis le début des années 1920. Elles rejoignent des combats conservateurs contre l'extension de la loi de Séparation des Églises et de l'État à l'Alsace et à la Moselle, l'un des principaux objets des crispations de la droite à partir de 1925. En insistant ainsi sur les délaissés de la politique du Cartel, le jeu de l'oie montre l'hypocrisie des projets républicains, leur incapacité à garantir le modèle social auquel ils prétendent et la mise en danger, volontaire ou non, des cadres moraux sur lesquels reposait alors la société française.

Les objectifs politiques des auteurs, inscrits dans le cadre plus large des mobilisations des droites contre le Cartel des gauches, expliquent la révision des règles habituelles du jeu de l'oie. Le nombre de cases et de dés est ainsi divisé par deux et est présenté comme une conséquence de la politique d'austérité engagée par ce gouvernement de gauche. Le message politique du jeu est donc principalement réduit à la contestation de la politique économique de ce gouvernement, marquée par une série d'accidents auxquels le joueur s'expose. Ils rendent peu accessible l'horizon patriotique représenté par la case finale, repris de l'argumentaire des associations d'anciens combattants.

P.-M.D.

(4) Histoires d'images

[4.1.0] *Le jeu royal de l'oye*, Paris, Didier Aubert, [entre 1735 et 1756 ?], taille d'épargne sur bois, coloriage au pochoir (détail)

(4.1) Dominos et bois gravés

Vignette et accroche

[4.1.0] *Le jeu royal de l'oye*, Paris, Didier Aubert, [entre 1735 et 1756 ?], taille d'épargne sur bois, coloriage au pochoir (détail)

Au commencement, le jeu de l'oie naît d'une planche de bois gravée. Il appartient à la famille des estampes décoratives et des dominos, ces feuilles qui ornaient les intérieurs des coffrets et couvraient les brochures.

Texte

[4.1.1] *Le jeu royal de l'oye*, Paris, Didier Aubert, [entre 1735 et 1756 ?], taille d'épargne sur bois, coloriage au pochoir.

Le jeu de l'oie de l'époque moderne appartient à la famille des estampes, ces images imprimées sur une feuille de papier, à partir d'un motif gravé sur une planche de bois ou une plaque de cuivre. Depuis l'invention de la technique, à la fin du XIV^e^ siècle, la production des graveurs et des marchands d'images est très majoritairement religieuse, dominée par les portraits de saints et la représentation d'épisodes bibliques. Au cours du XVI^e^ siècle, les imagiers se tournent vers des sujets plus profanes, comme des portraits de princes, des scènes mythologiques ou historiques : c'est le moment où le jeu de l'oie apparaît. Dès la fin des années 1590, les soixante-trois cases en spirale entrent dans le répertoire gravé des imprimeurs des grandes villes européennes. La plus ancienne attestation datée vient d'Angleterre : en 1597, l'imprimeur anglais John Wolfe (qui a voyagé en Italie) obtient un privilège pour *The new and most pleasant game of the goose*. L'année suivante, un « jeu de l'oye » figure dans l'inventaire après décès de Jean de Gourmont, un libraire et imagier parisien, à côté d'un jeu de tarot.
En France, c'est à Paris que l'on produit les jeux les plus élaborés et les plus finement gravés, à partir de plaques de cuivre gravées en taille-douce. Les imagiers parisiens sont rassemblés autour de la rue Saint-Jacques, où les familles restent installées sur plusieurs générations. À côté de cette imagerie demi-fine, il existe une production plus grossière, très abondante en province, notamment dans les grands centres de production d'estampes populaires, à Troyes, Lyon ou Orléans. C'est d'ailleurs de Lyon que vient le plus ancien jeu de l'oie actuellement connu en France, gravé par les héritiers de Benoit Rigault autour de 1600. Les imagiers provinciaux conservent la technique de la taille d'épargne, qui consiste à dégager le motif en creusant le bois. Ce procédé en relief permet de combiner facilement l'image avec le texte, lui aussi composé en relief en caractères mobiles. Il présente aussi l'avantage de pouvoir être imprimé sur une presse

typographique, dans le même atelier que des livres ou d'autres travaux de ville, à plusieurs milliers d'exemplaires.

[4.1.2] *Jeu de l'oye renouvellé des Grecs, Jeu de grand plaisir & récréation*, Lyon, chez Laurent Biesse, [entre 1679 et 1713], taille d'épargne sur bois, coloriage au pochoir.

Le jeu de l'oie imprimé et vendu par le marchand d'estampes lyonnais Laurent Biesse (1643-1713) montre la qualité médiocre d'une partie de ces productions provinciales. C'est après avoir acquis le fonds de l'imagier Jacques Potard, entre 1677 et 1679, que Biesse mentionne une adresse « rue Ferrandière », ce qui permet de dater approximativement le jeu. Au début du XVIII^e^ siècle, il est souvent qualifié de « marchand-dominotier ». Sa production semble en grande partie composée de feuilles de dévotion destinées à être accrochées aux murs des logis, dont il confie la vente à des colporteurs d'images. Gravé sur bois et grossièrement colorié au pochoir ou au pinceau, ce jeu de l'oie est représentatif de sa production. Seules les cases spéciales sont ornées, les autres n'étant que légèrement coloriées. Le jeu est orné de motifs de dominoterie, ces papiers qui servaient à décorer les couvertures des brochures ou l'intérieur des coffrets. Les angles présentent des ornements curieux : dans l'angle de départ, un homme est aux prises avec un chien féroce ; le jardin de l'oie, avec sa porte ourlée de piques, n'est guère accueillant.

[4.1.3] *Le Jeu de loye renouvellé des grecs. Jeu de grand Plaisir & de Récréation, Comme aujourd'hui les Princes & Grands Seigneurs le jouent & le pratiquent*, Orléans, chez Jean-Baptiste Sevestre-Leblond, [entre 1771 et 1780], bois gravé.

[4.1.4] *Le jeu royal de l'oie renouvellé des Grecs*, Orléans, chez Jean-Baptiste Letourmy, v. 1780, taille d'épargne sur bois, coloriage au pochoir.

Les bois gravés circulent d'un imprimeur à l'autre, sont revendus ou copiés. Ces circulations sont bien illustrées par deux jeux orléanais de la fin du XVIII^e^ siècle, l'un de la librairie de Jean-Baptiste Sevestre-Leblond (établi sous ce nom entre 1771 et 1780), l'autre de celle de Jean-Baptiste Letourmy. C'est le même bois gravé qui a servi à produire les deux jeux. Le motif de dominoterie, que Laurent Biesse avait laissé dans les marges, sert ici à orner les cases blanches. Les deux jeux sont coloriés au pochoir, de manière plus légère et plus soignée chez Sevestre. Le texte des règles est identique, mais la composition typographique diffère : elle est plus archaïque chez Sevestre-Leblond, avec sa lettrine ornée et sa composition en deux blocs, plus moderne chez Letourmy, qui uniformise le tout. Sevestre-Leblond conserve aussi le titre traditionnel du jeu, *Le Jeu de loye renouvellé des grecs. Jeu de grand Plaisir & de Récréation, Comme aujourd'hui les Princes & Grands Seigneurs le jouent & le pratiquent*, déjà attesté dans des productions de sa famille un siècle plus tôt. Letourmy adopte un titre plus moderne et plus succinct, *Le jeu royal de l'oie renouvellé des Grecs*. Notons enfin que Letourmy a conservé son bois par-delà la chute de la monarchie, ce qui lui a permis de produire rapidement un *Jeu national de l'oie*, sans rien changer des motifs ni de la règle.
E.C.

(4.2) Images d'Épinal

Vignette

[4.2.0] *Jeu de l'oie*, Épinal, Pellerin et Cie, s.d., taille d'épargne sur bois, coloriage au pochoir (détail).

Au début du XIX^e^ siècle, la production se concentre dans les villes du nord-est de la France : c'est le temps de l'imagerie d'Épinal.

Texte

Beaucoup des ateliers d'imagerie que l'on a vu fonctionner au XVIII^e^ siècle en province disparaissent après la Révolution. La production se concentre alors dans les villes du nord-est de la France, à Épinal chez Pellerin bien sûr, mais aussi à Montbéliard chez les frères Deckherr entre 1812 et 1832, à Metz chez Dembour et Gangel entre 1835 et 1871, à Wissembourg chez Wentzel entre 1835 et 1869 ou à Pont-à-Mousson, chez Élie Hagenthal, entre 1841 et 1879. La présence forte et ancienne des métiers d'imprimerie, la tradition de la dominoterie et de la carterie, l'abondance des bois et des cours d'eau permettant la fabrication d'un papier à bon marché, une population largement alphabétisée et habituée à la manipulation du papier et des images, expliquent le succès des imageries de la région. Les jeux de l'oie y sont produits en même temps que les autres images, petites et grandes, coloriées ou à découper, ombres chinoises et armées de petits soldats. Un des grands succès de cette production dite « d'Épinal » sont les planches d'images ou histoires en vignettes, disposées en « gaufrier », dont on retrouve parfois les motifs sur les jeux de l'oie. Toute cette dominoterie est vendue aux colporteurs qui circulent à travers le pays. Les deux premiers tiers du XIX^e^ siècle marquent l'apogée du colportage, porté par la demande du public rural, avant que le développement des moyens de communication et de la presse périodique ne conduisent à sa disparition.
Dans la première moitié du XIX^e^ siècle, les images sont encore réalisées selon le procédé de la taille d'épargne. Au centre du bois gravé, l'imprimeur insère ensuite la composition typographique présentant les règles du jeu. Après l'impression, le coloriage se fait au pochoir : les différentes parties à colorier sont découpées dans une feuille de carton, qui est ensuite superposée à la feuille imprimée et peinte à l'aquarelle à la brosse. La procédure est répétée pour chaque couleur. Au milieu du siècle, l'imagerie d'Épinal adopte massivement la lithographie, technique plus simple et plus rapide fondée sur l'antagonisme de l'eau et des matières grasses, qui suppose ensuite plusieurs passages sous la presse pour apposer les couleurs.
La plupart des jeux de l'oie sont ornés de façon simple, de soldats, de personnages de ville et de figures de cirque. Mais les contes de fées, les *Cris de Paris* et les troupes militaires sont aussi pris dans la spirale du jeu. Soldats, fées et animaux exotiques circulent ainsi d'une planche à l'autre, des gaufriers aux livrets d'histoire, des feuilles de jeux aux théâtres à découper, construisant l'imaginaire des enfants.
Sur cette planche de l'imagerie Pellerin, à Épinal, des rébus ont été ajoutés dans les marges.

[4.2.1] *Jeu de l'oie*, Épinal, Pellerin et Cie, s.d., taille d'épargne sur bois, coloriage au pochoir.

Sur cette autre planche, de belle facture, produite vers 1850, des marques rondes ont été imprimées sur les côtés : elles doivent être découpées et doublées par le propriétaire de la planche, qui les distribue aux joueurs.

[4.2.2] *Jeu de l'oie renouvelé des Grecs. Jeu de plaisir et de récréation*, Épinal, Pellerin et Cie, v. 1850, taille d'épargne sur bois, coloriage au pochoir.
E.C.

(4.3) De la feuille au coffret

Vignette et accroche

[4.3.0] *Jeu de l'oie*, Paris, Les Jeux et Jouets Français, [1904-1930] (détail)

Aujourd'hui présenté dans un coffret, souvent en compagnie d'un jeu des petits chevaux, le jeu de l'oie a circulé sous de nombreuses formes depuis son invention.

Texte

Dès le XVII^e^ siècle, le jeu de l'oie fait l'objet de réalisations fines, voire luxueuses : on connaît des jeux incrustés sur des tables en marquetterie, fournis de pions délicatement sculptés. En France, on en trouve dans les différentes résidences de la famille royale. À Versailles, l'Inventaire général du mobilier de la Couronne réalisé en 1673 fait mention, à côté de deux tables à jeux de hocqua en ivoire, ébène et velours, d'un « jeu d'oye, peint en mignature à petits personnages, dans le milieu duquel est représenté la veue du chasteau de Versailles du costé de l'orangerie, doublé de tapis vert ». Au XVIII^e^ siècle, les tables à jeux connaissent un formidable essor : elles sont tantôt spécialisées, tantôt aménageables, avec plusieurs plateaux amovibles. En 1791, l'inventaire du château de Compiègne mentionne une table à jeux en palissandre et bois de rose, proposant damier et jeu de l'oie.
Au XIX^e^ siècle, ces jeux en dur entrent dans les intérieurs bourgeois. Les planches sont fréquemment collées sur un carton fort pour les protéger. Au début du XX^e^ siècle, les coffrets de jeux se démocratisent. En 1904, pour faire face à la concurrence de l'industrie allemande, six fabricants français s'associent pour former « Les Jeux et Jouets Français », qui durent jusqu'en 1930. La société propose des coffrets pour les étrennes contenant des petits jeux en vrac, ou un ensemble de jeux de société destinés aux familles. En plus du jeu de l'oie, on y trouve une marelle, un jeu de dames, un jeu des petits chevaux. Les planches sont associées deux à deux, comme dans cette production de l'imprimeur parisien Dupuy où le jeu de l'oie figure au dos d'un jeu de marelle – le tout probablement vendu dans un coffret à la taille de la planche repliée.

[4.3.1 et 4.3.2] *Jeu de l'oie*, Paris, Dupuy, s.d.

Le jeu de l'oie peut aussi être vendu seul, accompagné de jetons en os, comme dans ce coffret des « Jeux et jouets français ».

[4.3.3] *Jeu de l'oie*, Paris, Les Jeux et Jouets Français, [1904-1930]
E.C.

(4.4) Une oie en cadeau : les jeux publicitaires

Vignette et accroche

[4.4.0] *Jeu de la « chicorée Mairesse »*, s.l.n.d. (détail)

Le XX^e^ siècle marque un tournant dans les pratiques publicitaires. Dès les premières années du siècle, le jeu de l'oie rentre au service de la réclame.

Texte

Le XX^e^ siècle marque un tournant dans les pratiques publicitaires, avec l'apparition des premiers gros annonceurs industriels. Michelin montre l'exemple d'une utilisation large et inventive des ressources de la réclame, que l'on crédite du pouvoir d'ouvrir les marchés. Dès les premières années du siècle, le jeu de l'oie entre dans le répertoire des publicitaires. Les premiers exemplaires viennent des deux secteurs les plus actifs au XIX^e^ siècle en matière de publicité, la pharmacie et les grands magasins.

[4.4.1] *Nouveau jeu de l'oie illustré par Benjamin Rabier*, série *Les jeux de la phosphatine Falières*, Paris, Devambez (grav. impr.), 1906.

Depuis la seconde moitié du XIX^e^ siècle, les grands magasins ont montré la voie, avec leurs catalogues et leurs chromos à collectionner. En 1905, Gustave Laguionie reprend la direction des grands magasins du Printemps et, décidé à moderniser le magasin, fait construire un nouveau bâtiment. En 1908, au moment de son ouverture, le Printemps produit un très beau jeu de l'oie, dont les cases représentent les différents rayons du magasin et les ascenseurs jouent le rôle du volatile. Deux ans plus tôt, la maison Falières (fondée en 1866) s'est offert les services de l'illustrateur Benjamin Rabier pour promouvoir son produit vedette, la phosphatine, une bouillie de céréales enrichie en phosphate de calcium et destinée à l'alimentation des nourrissons. Le jeu de l'oie (1906) s'insère dans une intense campagne de publicité, comprenant images à collectionner, puzzles et livres d'histoires.
C'est surtout dans les années 1920-1930 que le recours au jeu de l'oie se généralise pour vanter les mérites de nombreux produits alimentaires comme les fromages Petits Gervais (1930), la margarite Axa (1933), l'huile Huilor (1935), ou produits d'entretien comme la marque Gibbs ou celle du Lion Noir (1930).

[4.4.2] *Jeu de la « chicorée Mairesse »*, s.l.n.d.

Le jeu de la chicorée Mairesse est un bon exemple de ces supports publicitaires qui n'abandonnent pas le propos d'instruire les joueurs. Fondée à Roubaix en 1815, l'entreprise Mairesse utilise les vecteurs traditionnels de la réclame : chromos, buvards pour les écoliers, jolies

boîtes en métal, et incontournable jeu de l'oie. Celui-ci raconte la production de la chicorée. Les premières cases montrent la préparation des terres limoneuses du nord de la France, les semis printaniers, la pousse et l'arrachage des racines à l'automne. L'usine apparaît (n° 6). C'est là que les racines sont lavées, débitées en lamelles, séchées, que les « cossettes » sont ensuite torréfiées puis finement broyées. Les grains sont mis en sacs, pesés puis conditionnés dans des boîtes en métal bleu très reconnaissables (n° 17). Vient ensuite le temps de la distribution, par péniche, train, jusqu'à l'épicerie où vient s'approvisionner la mère de famille. Tout le monde boit la chicorée Mairesse ! Le père de famille, digne bourgeois, la vieille femme, l'enfant sur sa chaise haute (n° 31). On la sert au café, aux malades (n° 38), aux sportifs en tout genre, à la montagne comme au bord de mer, aux courses hippiques et cyclistes. La planète entière boit la chicorée Mairesse ! Colonisateurs et colonisés, cow-boys et indiens, Chinois et Eskimos, même la statue de la Liberté porte sous le bras, à la place de la Bible, sa boîte aux rayures bleues. Dans cette ode à la chicorée, on comprend que les cases maléfiques soient peu effrayantes : l'enfant, le nègre, le boxeur - et, tout de même, le service de la répression des fraudes.
E.C.

(4.5) Des jeux grandeur nature

Vignette et accroche

[4.5.0] *Plan des Chateaux et Jardins de Choisi le Roy Levés par Gauche Jardinier des Bosquets*, Paris, chez M. Le Rouge ingénieur géographe du Roi, 1783 (détail) (crédits Gallica)

Aujourd'hui, les jeux de l'oie à taille humaine que l'on trouve dans les parcs ont des allures de marelle escargot. Les enfants y éprouvent le plaisir de devenir les pions du jeu, dans un espace à leur mesure. Il y a trois siècles, la cour de France avait déjà inventé le jeu de l'oie au jardin.

Page

[4.5.1] *Plan des Chateaux et Jardins de Choisi le Roy Levés par Gauche Jardinier des Bosquets*, Paris, chez M. Le Rouge ingénieur géographe du Roi, 1783 (détail) (crédits Gallica)

À la fin des années 1730, le prince Louis de Bourbon Condé fait dessiner un jeu de l'oie dans le Petit Parc de son château de Chantilly. L'idée fait mouche dans l'entourage royal : moins de dix ans plus tard, les châteaux de Chamarande et de Choisy-le-Roi ont aussi le leur.
Celui de Choisy-le-Roi a disparu, mais un plan gravé en 1783 permet de s'en faire une idée. Louis XV le fait aménager en mars 1740, entre un labyrinthe et un jeu de l'Électeur (jeu qui consiste à pousser une balle avec une cuillère, pour la faire passer sous de petites arches). Les joueurs profitent ainsi d'une vue superbe sur la Seine, qui coule toute proche. Une allée est aménagée dans un vaste bosquet coupé à hauteur d'appui, de manière à ce que les joueurs puissent se voir et communiquer entre eux. Le parcours, écrit en 1755 par Dezallier d'Argenville dans le *Voyage pittoresque des environs de Paris*, est ponctué de petites sculptures représentant les figures du jeu. On peut distinguer la case 19 (l'auberge), la case 31 (le puits) et la case 52 (la prison), prolongées par des diverticules et des espaces qui permettent de patienter deux tours ou

d'attendre la venue libératrice d'un autre joueur. La case 58, celle de la mort, est directement reliée à la case départ par un raccourci. D'autres circulations sont aménagées, qui permettent de quitter aisément le bosquet par ses angles.

[4.5.2] *Plan des Chateaux et Jardins de Choisi le Roy Levés par Gauche Jardinier des Bosquets*, Paris, chez M. Le Rouge ingénieur géographe du Roi, 1783 (détail) (crédits Gallica)

De l'ancien parcours de Chantilly, il subsiste en revanche une série d'éléments matériels : quelques bornes numérotées, les socles qui accueillaient les figures sculptées (les oies, le labyrinthe, la mort) et les vestiges de petites constructions en bois ou en pierre (le pont, le puit, le cabaret, la prison).
On peut toutefois douter que ces écrins de verdure aient accueilli de véritables joueurs. Dans le bosquet de Chantilly, dont le terrain est boisé et les dimensions particulièrement grandes (environ 200 x 100 m), les communications directes étaient difficiles et les parties nécessitaient de mobiliser des estafettes ; on jouait avec des boules numérotées dont le tirage était souvent indécis. Les archéologues qui ont mis au jour les vestiges de ce jeu estiment qu'avec dix joueurs, à raison d'une dizaine de coups chacun, une partie pouvait durer deux jours… Le jeu de l'oie de Choisy-le-Roi, avec ses dimensions plus restreintes (100 m x 60 m), ou celui de Chamarande, offraient sans doute des conditions matérielles plus propices au jeu, sans rien ôter au plaisir de la promenade.
E.C.

(5) Une image frontière

Vignette
[5.0] *Jeu de la Perme*, dessin de Raoul Guérin, paru dans *Le Journal* (29 décembre 1939)

(5.1) Le jeu de l'oie au musée

Vignette et accroche
À l'origine de la riche collection de jeux de l'oie du Mucem, il y a presque un siècle de recherche sur les traditions populaires en France.

Texte

À l'origine de la collection de jeux de l'oie du Mucem, il convient de rappeler l'intérêt pour les cultures populaires qui voit le jour, entre 1936 et 1939, sous le gouvernement du Front Populaire. C'est à cette époque qu'est préfiguré à Paris le Musée national des Arts et Traditions populaires, sous la direction de Paul Rivet et Georges Henri Rivière. Après la Seconde guerre mondiale, ce musée s'emploiera à collecter des objets ethnographiques venus des différentes régions de France, donnant une place importante aux témoignages des cultures ludiques et festives.
Au début des années 1950, une importante enquête est menée par Pertev Boratav et Hélène Trémaud au Musée national des Arts et Traditions populaires autour de l'exposition « Jeux de

force et d'adresse dans les pays de France ». La méthodologie de cette exposition qui ouvre en 1957 inspire encore les travaux actuels. Dès 1954, des questionnaires sont envoyés, via le Ministère de l'éducation nationale, aux inspecteurs d'académie et aux services académiques et départementaux de la jeunesse et des sports, afin de recueillir une « énumération détaillée des jeux et sports, de caractère régional ou local, qui se pratiquaient naguère et dont le souvenir est toujours vivant ou qui sont pratiqués actuellement dans une région, une académie ou un département déterminés ». En réponse à cette campagne de questionnaires, 38 départements transmettent des listes de jeux, parfois accompagnées de mémoires d'érudits locaux et de listes d'informateurs, permettant de nouer des relations avec les 200 prêteurs qui contribueront à l'exposition de 1957. À la suite de l'exposition, le Musée national des arts et traditions populaires se dotera d'un département « jeux », animé par Hélène Trémaud qui prolongera ses enquêtes dans les années 1960, notamment autour des différentes variantes de jeux de quilles et autour du cas des joutes nautiques. La perspective théorique est à cette époque largement inspirée par le structuralisme ; elle s'intéresse surtout à établir une classification générale des jeux traditionnels.
La collection de jeux de l'oie du Mucem, héritée du Musée national des Arts et Traditions populaires, comprend plusieurs dizaines de jeux et documents collectés entre 1950 et 1995.
En dehors du Mucem, la plus grande collection française est conservée à Rambouillet, commune qui est devenue propriétaire de la collection constituée par le polytechnicien Pierre Dietsch (mort en 1999), l'une des plus importantes au monde, avec 2500 jeux. La Bibliothèque nationale de France possède près de 650 jeux. Ils sont conservés dans la série Kh du département des Estampes, relative aux estampes figurant des jeux, ainsi que dans les collections De Vinck et Hennin, qui rassemblent des milliers de documents iconographiques (estampes, dessins, affiches, photographies) relatifs à l'histoire de France. Michel Hennin (1777-1863) a rassemblé de son vivant près de 15 000 pièces traitant de l'histoire de France jusqu'au Second Empire, tandis que le diplomate Carl de Vinck (1859-1931) a constitué une collection deux fois plus importante sur une période plus restreinte, s'étendant de 1770 à la Commune de Paris.
Enfin, on trouve de nombreux jeux de l'oie au Musée national de l'éducation (Rouen), au Musée Carnavalet (Paris) ou dans les bibliothèques municipales.
L.F.

(5.2) Jeu de l'oie et littérature

Vignette et accroche

[5.2.0] Jules Verne, *Le testament d'un excentrique*, Paris, J. Hetzel, 1899, ill. Georges Roux (crédits Gallica)

Lorsqu'il rencontre la littérature, le jeu de l'oie devient une « histoire dont vous êtes le héros ».

Texte

Depuis son invention, le jeu de l'oie inscrit des histoires au fil de ses soixante-trois cases : histoires lisibles, plus que jouables, mais qui donnent le sentiment d'être soi-même le héros du récit que l'on parcourt en sautant de case en case.

Au XVIII[e] siècle, le jeu inspire les petites sociétés littéraires qui se réunissent dans les salons de l'aristocratie parisienne. Dans la Société du Bout-du-banc, animée par le comte de Caylus et par M[lle] Quinault, une ancienne actrice, le jeu de l'oie sert de prétexte à une création littéraire collective. Comme l'explique Mme de Graffigny dans une lettre datée de 1743,

> On a fait hier un plan de conte. C'est le Jeu de l'oie où les perdants doivent payer d'un conte sur chaque case du jeu. Ils ont choisi : le duc a pris le jardin, Duclos le pont, Caylus le cabaret, Montgrif aura la prison, Marivaux le puit et Crébillon la mort. Ne parle de cette badinerie à âme vivante. C'est le secret de la société.

Quels contes ont été engendrés au cours de cette mémorable partie ? On l'ignore : le « secret de la société » a été bien gardé. À la même époque, ce sont des histoires plus connues que les enfants retrouvent sur leurs plateaux : les fables d'Ésope et celles de La Fontaine, distribuées sur les jeux des imagiers parisiens Jean, Basset et Demonville entre les années 1780 et 1820, dont ils peuvent se remémorer la morale en même temps qu'ils avancent leurs pions. Au XIX[e] siècle, les contes de fées prennent possession des lieux : l'enfant avance avec Peau d'Âne, patiente avec la Belle au Bois dormant, tente d'éviter Barbe-Bleue et surtout la terrible ogresse qui renvoie au début du jeu.
Il faut attendre le milieu du XIX[e] siècle pour voir des histoires coulées toutes entières dans la spirale carrelée du jeu. En 1855, l'imprimeur messin Gangel réalise deux jeux de l'oie inspirés par les romans d'Eugène Sue, *Les Mystères de Paris* (1842) et le *Juif Errant* (1844), parus une dizaine d'années auparavant. Vingt ans plus tard, il ne faut pas attendre trois ans pour voir *Le Tour du monde en 80 jours*, paru en 1872, adapté en forme de jeu de l'oie ! Celui de l'imprimeur parisien Coyen (1875) s'inspire des gravures de l'édition Hetzel : les joueurs y suivent de bout en bout les aventures de Philéas Fogg et de Passepartout, de l'étude du globe (n° 1) au retour triomphant à Londres (n° 63). Ce jeu de l'oie en forme de voyage autour du monde connaît une grande fortune : dans les années qui suivent, il est imité en Allemagne, aux États-Unis et en Italie.

[5.2.1] Jules Verne, *Le testament d'un excentrique*, Paris, J. Hetzel, 1899, ill. Georges Roux (crédits Gallica)

Piqué au jeu, Jules Verne invente en 1899 la plus fabuleuse des parties jamais jouées : un richissime excentrique de Chicago, féru de jeux de l'oie et laissant à sa mort un improbable testament ; six joueurs tirés au sort parmi les citoyens ; un immense territoire, celui des États-Unis d'Amérique, dont les États forment autant de cases, l'Illinois jouant le rôle de l'oie ; un fidèle notaire, maître Tornbrock, chargé de lancer les dés et d'en communiquer le résultat par télégramme aux joueurs dispersés dans le pays ; deux semaines pour rejoindre sa nouvelle position ; une fortune colossale à remporter. Au temps des chemins de fer et de la presse triomphante, raconte Jules Verne, le défi suscite un immense engouement dans le pays. Avant le départ,

> la carte, fidèlement reproduite d'après celle du défunt, fut dessinée, gravée, coloriée, tirée en moins de vingt-quatre heures, puis lancée à plusieurs millions d'exemplaires à travers toute l'Amérique au prix de deux cents l'exemplaire. Elle était ainsi à la portée de tous les

citoyens, qui pourraient y épingler successivement chaque coup et suivre la marche de cette mémorable partie.

[5.2.2] Jules Verne, *Le testament d'un excentrique*, Paris, J. Hetzel, 1899, ill. Georges Roux (crédits Gallica)

Malgré les apparentes similitudes avec le *Tour du monde en 80 jours* – le périple géographique, la course contre la montre – les héros du jeu n'ont rien d'une bande de Philéas Fogg. Ce sont les pions d'un jeu qu'ils ne maîtrisent pas et dont ils n'ont même pas les dés en main.

[5.2.3] Jules Verne, *Le testament d'un excentrique*, Paris, J. Hetzel, 1899, ill. Georges Roux (crédits Gallica)

Par la suite, et surtout dans la seconde moitié du XX^e^ siècle, le monde littéraire utilise le jeu de l'oie comme un espace de connivence ironique. Avec la complicité des journaux, écrivains et dessinateurs mettent en image les mœurs et les ambitions de leurs semblables, raillant la course aux prix littéraires et la notoriété chèrement gagnée. En 1935, l'écrivain Pierre Bost, une figure influente du monde des lettres de l'entre-deux-guerres, fait du *Jeu du Prix Goncourt*, paru dans le journal *Marianne*, un miroir amusé qu'il tend à ses contemporains et aux grands « prix Goncourt ». En 1949, le dessinateur Peynet croque dans *La Bataille* un *Jeu de l'oie Goncourt*. En 1956, le jeune François Nourissier, qui vient de quitter le secrétariat général des Éditions Denoël, accompagne ses *Chiens à fouetter. Sur quelques maux de la société littéraire et sur les jeunes gens qui s'apprêtent à en souffrir* d'un « jeu de l'oie du petit homme de plume » dessiné par Maurice Henry. Pour le jeune provincial en marche vers Paris (n° 1), les obstacles sont nombreux sur la route de la gloire littéraire. Entre les « petites voix » obtenues à un « grand prix » (n° 19) et le labyrinthe de l'avant-garde (n° 42), les rebuffades des éditeurs et le risque des mauvaises mœurs, la voie est étroite qui mène à l'Académie française (n° 63)…
E.C.

(5.3) Un art du dessin

Vignette et accroche

[5.3.0] *Jeu de la Perme*, dessin de Raoul Guérin, paru dans *Le Journal* (29 décembre 1939)

Œuvre de graveurs inconnus ou d'illustrateurs célèbres, le jeu de l'oie est un « dessin frontière », en constant dialogue avec les arts décoratifs, la caricature, le dessin humoristique, l'album pour enfants ou la bande dessinée.

Texte

[5.3.1] *Règle du jeu de l'écervelée*, dessin de Marc Saurel, paru dans *La Semaine de Suzette*, n° 2, 1905 (crédits BM Alcazar)

Aux frontières de l'album d'enfance

Les jeux de l'oie entretiennent des rapports complexes avec les albums pour l'enfance. Au XIX^e^ siècle, comme on l'a vu, ce sont souvent les mêmes imprimeurs populaires qui produisent, par milliers, planches à jouer et livrets illustrés. Les vignettes circulent des unes aux autres en diffusant une iconographie routinière, celle des bestiaires et des contes de fées. Dans les dernières décennies du XIX^e^ siècle, l'essor de la presse enfantine et l'arrivée d'une nouvelle génération d'illustrateurs conduisent à un renouvellement du genre. Au sein de la presse enfantine, les jeux de l'oie reprennent les aventures des héros familiers aux jeunes lecteurs, accentuant leur attachement à des figures qui sont aussi déclinées, au même moment, dans des albums ou sous forme de jouets. La linéarité du parcours permet de raconter une histoire que le joueur pourra investir à sa manière, au gré des dés, tandis que la spirale quadrillée autorise des jeux sur la forme qui constituent un véritable laboratoire graphique pour les illustrateurs.
En 1905, le deuxième numéro de la *Semaine de Suzette* présente un « Jeu de l'écervelée » dessiné par Marc Saurel. Le jeune homme de 25 ans fait alors ses débuts d'illustrateur dans le tout nouveau périodique de la Librairie Gautier, destiné à proposer une alternative catholique à la presse enfantine laïque. Le jeu met en scène les petites aventures de Madeleine, invitée par son amie Marguerite à se rendre au baptême de la poupée Bleuette. Dans un esprit proche des *Malheurs de Sophie*, on la voit préparer des caramels (qui brûlent), s'habiller (en cassant la cuvette et finir au cabinet noir), engager sa bonne dans un mauvais chemin et finir par arriver à temps, grâce à l'intervention de « papa [qui] passait justement par là avec son auto » (n° 44). Le jeu est lui-même étroitement lié à l'économie du journal qui propose d'acheter ladite poupée Bleuette, « de 27 cm de haut, entièrement articulée, à la soyeuse chevelure que l'on peut coiffer » et des patrons de couture pour l'habiller. Avec son petit frère Bambino, Bleuette reste pendant des décennies l'indéboulonnable héroïne du périodique.

[5.3.2] *Nouveau jeu de l'oie illustré par Benjamin Rabier*, série *Les jeux de la phosphatine Falières*, Paris, Devambez (grav. impr.), 1906.

C'est en 1906 que Benjamin Rabier publie cette planche de jeux pour la Phosphatine Falières. Les images de l'illustrateur suscitent depuis plusieurs années l'engouement du public qui découvre chaque semaine ses histoires illustrées dans des journaux tels que *Le Rire* ou *Le Pêle-Mêle*, « journal humoristique hebdomadaire », ou dans des périodiques pour enfants, comme *La Jeunesse illustrée.* Le succès de ses dessins animaliers lui donne alors son surnom : « l'homme qui faisait rire et pleurer les animaux ». Mais 1906 est aussi l'année d'une consécration par le livre, avec la publication de ses *Fables* de La Fontaine chez Jules Tallandier.
Rabier travaille pour des secteurs très divers et sur de multiples supports : presse, livre, mais aussi imagerie scolaire, affiches, jouets, ou encore mobilier, images lumineuses pour lanterne magique, dessins animés, etc. La production publicitaire représente également une part importante de son activité (sa « Vache qui rit », lancée dans les années 1920 pour le fromage bien connu, est dans toutes les mémoires !). Parmi de nombreuses autres marques, l'illustrateur est sollicité par la Phosphatine Falières, une bouillie de céréales enrichies, le « meilleur des aliments réservés à l'enfance », selon le slogan de son producteur qui, pour le promouvoir, diffuse, sous forme d'affiches de format 56 × 40 cm, une série des *Contes de la Phosphatine Falières,* confiée à différents artistes. Rabier réalise le Conte n° 3, *Briffaut le bon chien ou les bienfaits de la Phosphatine Falières* en 1904, historiette publicitaire en 17 cases. Il produit aussi la planche n°16 : ce jeu de l'oie.

Comment Rabier s'empare-t-il de cet espace de jeu ? Promotion publicitaire oblige, le parcours est jalonné de boîtes de Phosphatine, que le dessinateur intègre dans des saynettes du quotidien enfantin : jouer avec la boîte, la faire rouler, la faire tomber, etc. La quasi-totalité des cases est néanmoins dédiée aux animaux. Autant de créatures échappées des livres de Rabier : pour ses productions publicitaires, le dessinateur réemploie en effet de nombreuses images, qui circulent ainsi de support en support, selon une pratique fréquente. La déclinaison des héros enfantins à succès est toujours aujourd'hui d'actualité et l'École des loisirs, par exemple, édite ainsi des jeux de l'oie issus de ses albums à succès, tels *Cornebidouille*.

[5.3.3] *Nouveau jeu de l'oie illustré par Benjamin Rabier* (détail) : la stupéfaction des animaux.

La réussite de ce jeu de l'oie dépasse cependant le réemploi. Rabier a travaillé à animer, littéralement, la planche de jeu. Il a expérimenté, pour les *Fables* de La Fontaine notamment, une très grande variété de mises en page dynamiques. Ici, il s'amuse à jouer de la forme des cases : étroites quand il s'agit de suivre le long cou du dromadaire, plus larges quand il faut y faire entrer les oreilles du cochon. Ces cases, il les imagine surmontées de deux petits lobes : ils lui permettent de créer des effets amusants avec les oreilles, cornes, crêtes de ses animaux (case 1, 21, 38, etc.).
Mais, surtout, Rabier, fort de son expérience d'auteur d'histoires en images, très intéressé par le mouvement – que l'on pense aux lanternes magiques ou à ses réalisations de dessins animés – cherche à rompre l'isolement de chaque case en créant des petites séries, des regroupements, qui « font histoire » et participent à l'humour de l'ensemble : en 6 et 7, poisson et cerf partagent la même stupéfaction face à une scène invisible, extérieure au jeu ; en 11 et 12, trompe d'éléphant et poisson gris deviennent cousins ; en 46, 47 et 16, chacun, du plus petit au plus grand, rivalise de taches ; en 48 et 49, l'un monte et l'autre descend, tandis qu'en 54 et 55, le chien, fataliste, semble soupirer devant la maladresse enfantine, etc.

[5.3.4] *Nouveau jeu de l'oie illustré par Benjamin Rabier* (détail) : l'un monte, l'autre descend.

Déclinaison, donc, production publicitaire, mais aussi mise en mouvement, « mise en jeu », talentueuse, inventive, de cette planche, que Rabier explore en tous sens.

[5.3.5] *Nouveau jeu de l'oie illustré par Benjamin Rabier* (détail).

E. C., C.V.-S.

Au contraire de Marc Saurel qui diversifie ensuite sa production vers les affiches ou les cartes postales), Alain Saint-Ogan (1895-1974) parcourt le chemin inverse et, de dessinateur humoristique, se spécialise progressivement dans l'illustration pour enfants. En 1923, il lance la série Zig et Puce dans *Le Dimanche-Illustré*, supplément jeunesse du quotidien *Excelsior*. Le « Jeu du pingouin » paru en décembre 1928 dans le même journal met en scène les aventures d'Alfred le Pingouin, l'ami de Zig et Puce. Au même titre que les jouets qui en sont tirés, ou que les découpages en papier vendus à Noël avec le journal, ces produits dérivés contribuent à attacher le jeune public à ses héros qu'il trouve déclinés sur différents supports, et à le fidéliser au journal.

Les interférences entre jeu de l'oie et bande dessinée s'affirment dans l'entre-deux-guerres. En 1939, Raoul Guérin dessine un « Jeu de la Perme » pour *Le Journal*.

(5.4) Jeux de l'oie, jeux d'artiste

Accroche et vignette

[5.4.0] Laura Rosano, *Jeu de l'oie des contes de La Fontaine* (détail) (crédits Laura Rosano)

Certains illustrateurs pour la jeunesse s'engagent dans la création de pièces uniques, de « jeux d'artistes » qu'ils conçoivent et créent artisanalement.

Texte

À rebours des jeux de l'oie tirés d'un livre, à rebours surtout des licences commerciales multi-supports autour d'un univers, certains illustrateurs pour la jeunesse s'engagent dans la création de jeux-pièces uniques qu'ils conçoivent et créent artisanalement. Appelons-les « jeux d'artiste », en écho à ces livres qu'Anne Moeglin-Delcroix nomme « livres d'artiste ».
Où les découvrir ? Le plus souvent en médiathèque. Nombre d'entre elles s'intéressent aujourd'hui aux problématiques du jeu en bibliothèque et certaines passent commande de ces jeux pièces uniques.

« *Toucher l'image* » : *les jeux de l'oie créés par Laura Rosano*

L'illustratrice d'albums Laura Rosano est l'une de ces artistes. Parmi d'autres réalisations, elle a conçu plusieurs jeux de l'oie pour la galerie, agence d'illustrateurs et maison d'édition L'Art à la page, ainsi que pour des médiathèques, autour des contes, des fables de La Fontaine ou encore de thèmes géographiques comme l'Afrique ou l'Aquitaine. Ces grands plateaux de jeux (1 mètre sur 1 mètre) sont réalisés en techniques mixtes : découpage, collage de matériaux divers, images, tissus, photos, parfois retravaillés au feutre, puis vernis afin d'être manipulables. Les pions de 12 cm sont créés en papier mâché. Chacun des projets – qui nécessite plusieurs mois de travail – obéit à des principes différents. Dans le jeu de l'oie de l'Afrique, les cases, en tissu découpé, sont un chemin qui serpente dans un grand plateau-tableau, à travers différents paysages d'Afrique jusqu'à un point d'arrivée, choisi pour ses fonctions symboliques : un grand baobab, l'arbre à palabre, celui qui permet de raconter des histoires.

[5.4.1] Laura Rosano, *Jeu de l'oie de l'Afrique* (crédits Laura Rosano)

Dans les jeux de l'oie autour des contes, chaque case est « un petit conte en soi », miniature, invitant à la réactivation de l'imaginaire : la jaquette du loup du petit chaperon rouge, ornée de petits cochons roses, nous invite ainsi à croiser les contes, tandis que ses yeux découpés dans des magazines, ou son journal *Herald Tribune*, l'inscrivent dans le monde contemporain. La numérotation des cases entre également dans l'image : le chiffre peut ainsi apparaître au sommet de la baguette d'or d'une fée.

[5.4.2] Laura Rosano, *Jeu de l'oie des contes* (détail) (crédits Laura Rosano)

[5.4.3] Laura Rosano, *Jeu de l'oie des contes* (crédits Laura Rosano)

Les cases du jeu des fables de La Fontaine sont quant à elles disposées aléatoirement : le joueur ne suit plus un parcours, il doit chercher son chemin, le jeu est, en quelque sorte, redoublé.

[5.4.4] Laura Rosano, *Jeu de l'oie des contes de La Fontaine* (crédits Laura Rosano)

Si Laura Rosano aime profondément la création de ces jeux, c'est qu'ils ouvrent selon elle des possibles très féconds. Elle ne souhaite pas, pour sa part, les traiter comme des espaces pédagogiques, mais comme des espaces pour l'imaginaire : « un jeu est comme une bulle de savon, un espace qui flotte dans la réalité ». Le jeu de l'oie l'inspire particulièrement pour son rapport au temps : on y tourne dans le sens inverse du « temps-horaire » et des aiguilles de la montre, hors temps. Il l'intéresse aussi dans son lien à la narration : le pion devient un personnage principal qui, de case en case, crée de nouvelles histoires. Enfin, ses jeux veulent proposer une appropriation matérielle, tactile, de l'expérience artistique : ils permettent aux enfants de « toucher l'image » et, précise-t-elle dans sa « règle » du jeu, de « caresser » l'image.

[5.4.5] Laura Rosano, Pions (crédits Laura Rosano)

C.V.-S.

De l'oie aux livres (en passant par le tramway) : le jeu de Benoît Jacques et le projet lecture du Centre de promotion du livre de jeunesse-Seine-Saint-Denis (CPLJ-93)

En 1999, Benoît Jacques, auteur-illustrateur, créateur de livres (Benoit Jacques Books), imagine un jeu de l'oie sous forme de jeu d'artiste : « Le grand jeu du tramway ». Il nous embarque pour un périple en transport en commun : de case en case, nous voici « serrés comme des sardines » (case 3), ou lisant par-dessus l'épaule de notre voisin (case 46), croisant un resquilleur (case 5) ou encore un « très vieux passager », un squelette (case 54). Avec une palette d'aplats de couleurs fortes (un rouge et un bleu dense), mises en valeur par le travail sérigraphique et le trait noir, Benoît Jacques propose une circulation pleine d'humour, d'attention au réel, et de fantaisie, dans un jeu édité en tirage limité.

[5.4.6] Benoît Jacques, Le grand jeu du tramway, 1999 (crédits Benoît Jacques)

En 2007, l'équipe du Centre de promotion du livre de jeunesse de Seine-Saint-Denis, en accord avec l'illustrateur, s'empare du « Grand jeu du tramway » pour le transformer en espace de lecture grandeur nature. Le plateau est reproduit et devient un tapis de jeu de 4×3 mètres, accompagné de dés géants, sur lequel enfants et adultes s'installent.
Il devient aussi voyage dans la littérature enfantine, à découvrir au gré des hasards du dé. À chaque case correspond une série d'albums et un moment de lecture. Dans le cadre de leur dispositif des « Malles à lire », l'équipe a sélectionné 150 albums pour 64 cases, livres disposés dans de petits wagonnets qui accompagnent le circuit du tramway.

[5.4.7] Centre de promotion du livre de jeunesse de Seine-Saint-Denis, livret du *Grand jeu du tramway*, 2007 (crédits CPLJ-93).

Le lien case/livre joue de différents possibles : thématique dans certains cas (Le « joli toutou » de la case 6 renvoie à trois propositions d'albums mettant en scène, de façon très différente, des chiens), il peut aussi être ludique : ainsi, au « Ah ! non j'avais vu cette place avant vous », de la case 10, répondent deux versions de *Boucle d'or et les trois Ours*.
L'ensemble est enfin rassemblé dans une bibliographie commentée à destination des médiateurs (*Tout petit tu lis déjà n° 7*, coproduction du CPLJ-Seine-Saint-Denis et Conseil général Seine-Saint-Denis, 2007). Par le truchement du jeu se constitue une bibliothèque de référence aux titres très variés.

Si nombre de jeux de l'oie s'inspirent de contes ou héros enfantins, ici c'est l'oie qui nous mène et nous guide vers la forêt des livres d'enfance.
C.V-S.

(5.5) Jeux et apprentissages

Vignette et accroche

[5.5.0] *Jeu des écoliers*, Paris, Pierre Jean, v. 1810, gravure en taille-douce sur cuivre (détail).

Par les règles et les modalités qu'il impose, le jeu de l'oie est une source d'apprentissage de savoirs, savoir-faire et savoir-être pour les enfants comme pour tous les joueurs.

Texte

Jeux et apprentissages : compétences développées et connaissances acquises

Par les règles et les modalités qu'il impose, le jeu de l'oie est une source d'apprentissage de savoirs, savoir-faire et savoir-être pour les enfants comme pour tous les joueurs : pour Piaget, « le jeu de règle est l'activité ludique de l'être socialisé » (1945). La place du jeu, quel qu'il soit, dans les apprentissages, a été abordée par les didacticiens ou ergonomes de l'activité enseignante. Ainsi, Brousseau (2004) évoque les « jeux » mathématiques ; Sensevy (2006) décrit le « jeu didactique » de type coopératif entre enseignant et élève ; Terrien (2017) décline le jeu didactique en règles d'actions : définir, dévoluer, réguler – adapter, institutionnaliser – routiniser. Le « jeu » est aussi celui des occupations ou préoccupations de métier (Saujat, 2004), qui peuvent être enchâssées dans des « postures » (Bucheton & Soulé, 2009). Quand l'enseignant prescrit le jeu dans sa classe, il peut lui donner une valeur éducative, sociale ou purement ludique. Il propose au joueur-apprenant un environnement artificiel dans lequel sont intégrés une structure, des contenus, des règles et des objectifs pédagogiques (Loisier, 2015). Le jeu devient « sérieux » sans contradiction avec la dimension ludique : règles du jeu et consignes de l'enseignant sont alors étroitement mêlées.

Parce que le modèle du jeu de l'oie est constitué d'une seule piste qui convient à la présentation d'un nombre limité d'informations, la partie jouée est de courte durée et ses objectifs pédagogiques sont généralement limités au niveau de la connaissance (Chamberland & Provost, 1996). C'est ainsi que le jeu de l'oie peut être utilisé, par exemple, comme « entraînement linguistique », avec pour finalité la mémorisation d'un vocabulaire, d'une conjugaison ou d'une structure grammaticale (Schmoll, 2016). Pour filer la métaphore du « jeu didactique », la ruse pédagogique consiste, en l'occurrence, à systématiser l'apprentissage d'un élément précis de la langue (Silva & Brougère, 2016, p. 61). En mathématiques, les neuropsychologues Vilette, Mawart et Rusinek (2010) ont montré que le jeu de l'oie permet d'exercer les capacités d'estimation numérique et d'optimiser un ensemble d'habiletés mathématiques.
Les enfants n'attribuent pas au jeu une finalité précise (ce que Brougère appelle « frivolité » ou « minimisation des conséquences » [2012, p. 122]). Quel que soit le lieu, sphère privée ou environnement institutionnel comme l'école, l'activité induite par le jeu permet aux individus de se développer en même temps qu'ils jouent et en même temps que les règles leur imposent une entrée progressive dans le mécanisme et l'espace social des interactions. Ainsi, en rédigeant une revue de littérature, Sauvé, Renaud et Gauvin (2007) ont mis en évidence plusieurs caractéristiques du jeu éducatif : la place du ou des joueurs dans les interactions ; le conflit, comme obstacle actif ; les règles de procédure du jeu, de contrôle de cette activité ; un but prédéterminé qui provoque le désir du jeu ; la reconnaissance par les acteurs du jeu d'une activité fictive ou de simulation. De ces caractéristiques, les auteurs ont distingué, d'une part, le développement comportemental grâce aux habiletés de coopération, de communication et de relations humaines, d'autre part, le développement conatif, c'est-à-dire l'engagement, la motivation, notamment au travers du défi ou de la résolution de problème, et, enfin, le développement cognitif par la structuration et l'intégration de connaissances. Vivier (1988) synthétise cette approche en s'intéressant aux jeux de récit dans lesquels il a constaté des réticences, des négociations et des ententes stratégiques. Le jeu implique alors émotion, imagination et compétence. L'implication cognitive trouve son expression dans l'acquisition du langage, qu'il soit écrit, oral, visuel, gestuel, dessiné, etc. : il s'agit notamment pour l'enfant de lever les ambiguïtés du discours – le sien et celui de l'autre –, par des jeux de récits de type métaphorique.
En somme, du point de vue des apprentissages, le jeu de l'oie, parmi les autres types de jeu, prend forme tant dans le dispositif pédagogique que dans le milieu didactique engendré par l'enseignant. Le jeu contribue ainsi à un apprentissage assumé et maîtrisé de compétences multiples mobilisant des connaissances adaptées aux situations fictives qu'il engendre.
É.T.

Ressources

Sur le jeu de l'oie en général, on consultera avec profit :

Henri-René d'Allemagne, *Le Noble jeu de l'oie en France, de 1640 à 1950* [Histoire et iconographie, par René Poirier], Paris, Gründ, 1950.
Le site italien www.giochidelloca.it, qui constitue la plus grande base iconographique disponible.

Histoire

Kubersky-Piredda Susanne, Salvador Salort Pons, « Travels of a Court Jester : Gonzalo de Liaño », Marika Keblusek, Badeloch Vera Noldus (éd.), *Double Agents. Cultural and Political Brokerage in Early Modern Europe*, Leiden-Boston, Brill, 2011.

Lerch Dominique, « L'imagerie pour enfants au XIX^e^ siècle : un média à explorer », *Le temps des médias*, 2013, 21, p. 10-23.

Delporte Christian, « Le dessinateur de presse, de l'artiste au journaliste », Vingtième Siècle, 1992, 35, p. 29-41.

Venayre Sylvain, « Défaire et faire : jeux d'histoire », *Écrire l'histoire*, 15, 2015.

Blanchard Véronique, Hélène Duffuler-Vialle, « Le chemin des "mauvaises filles" », *Criminocorpus*, 2018.

Au fil des cases

Alleau René (dir.), *Dictionnaire des jeux*, Paris, Tchou, 1964.

Feschet Valérie, Laurent Sébastien Fournier, « Jeux », dans D. Albera, M. Crivello et M. Tozy (dir.), *Dictionnaire de la Méditerranée*, Arles, Actes Sud, 2016, p. 744-751.

Spera Vincenzo, « Le jeu du coq de Saint-Antoine-Abbé. Pratiques ludiques et compétitions rituelles », dans Laurent S. Fournier (dir.), *Les jeux collectifs en Europe. Transformations historiques*, Paris, L'Harmattan, 2013, p. 107-132.

Van Gennep Arnold, *Les jeux et les sports populaires de France*, Paris, CTHS, 2014.

Servier Jean, *L'homme et l'invisible*, Paris, Imago, 1980.

Chevalier Jean, Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles*, Paris, Robert Laffont, 1969.

Jouer… et aussi ?

Seville Adrian, « The geographical *Jeux de l'Oie* of Europe », *Belgeo*, 3-4, 2008, p. 427-444.

Le Men Ségolène, *Les abécédaires français illustrés du XIX^e^ siècle*, Paris, Promodis, 1984.

Wrede Martin, « Le portrait du roi restauré, ou la fabrication de Louis XVIII », *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, 2006/2, n° 53-2, p. 112-138.

Voyages d'un missionnaire de la Compagnie de Jésus, en Turquie, en Perse, en Arménie, en Arabie et en Barbarie, Paris, Vincent, 1730.

Gagnon F. M., *La conversion par l'image. Un aspect de la mission des Jésuites auprès des Indiens du Canada au XVII^e^ siècle*, Montréal, 1975.

Maguet Frédéric, « Le Ciel sur un coup de dés… Étude de quelques jeux de l'oie religieux », *La revue du Louvre et des musées de France*, n° 5-6, 1994, p. 79-87.

Leith James, « La pédagogie à travers les jeux. Le jeu de l'oie pendant la Révolution française et l'Empire », dans Josiane Boulad-Ayoub (dir.), *Former un nouveau peuple ? Pouvoir, Éducation, Révolution*, Presses de l'Université Laval, L'Harmattan, 1996.

Bancel Nicolas, « Le bain colonial : aux sources de la culture coloniale populaire », dans Sandrine Lemaire *et al.*, *Culture coloniale 1871-1931*, Aurement, 2003, p. 179-189.

Histoires d'images

Garnier Nicole, *L'imagerie populaire française*, Paris, Éditions de la RMN, 1990.

Martin-de Vesvrotte Sylvie, Henriette Pommier, *Dictionnaire des graveurs-éditeurs et marchands d'estampes à Lyon aux XVII^e^ et XVIII^e^ siècles. Catalogue des pièces retrouvées*, Lyon, PUL, 2002.

Préaud Maxime (dir.), *Dictionnaire des éditeurs d'estampes à Paris avant 1800*, Paris, Promodis, Éditions du Cercle de la Librairie, 1981.

C'est une "image d'Épinal", Épinal, Musée de l'image, 2013.

Inventaire général du mobilier de la Couronne sous Louis XIV (1663-1715), Paris, Société d'encouragement pour la propagation des livres d'art, 1886, 2^e^ partie.

Martin Marc, *Trois siècles de publicité en France*, Paris, Odile Jacob, 1992.

Bernard Jean-Louis, Christian David, Cécile Travers, « Archéologie et histoire d'une attracion ludique de plein air du XVIII^e^ siècle. Le jeu de l'oie grandeur nature du Petit Parc de Chantilly », *Archéopages*, 2013, p. 32-39.

Une image frontière

Boratav Pertev, Hélène Trémaud, 1957, « Jeux de force et d'adresse dans les pays de France », *Arts et Traditions Populaires*, 6^e^ année, n° 1-2, p. 1-40.

Segalen Martine, *Vie d'un musée (1937-2005)*, Paris, Stock, 2005.

Hellegouarc'h Jacqueline, « Notes sur Caylus et l'écriture collective au XVIII^e^ siècle », *Revue d'histoire littéraire de la France*, 2006, 106, p. 405-422.

Couderc Marie-Anne, *La Semaine de Suzette. Histoires de filles*, Paris, CNRS Éditions, 2005.

Merlen Colette, *Bleuette, poupée de la « Semaine de Suzette »*, Paris, Editions de l'Amateur, 1992-2005, 2 vol.

Baudry Julien, *La bande dessinée entre dessin de presse et culture enfantine : relecture de l'œuvre d'Alain Saint-Ogan (1895-1974)*, thèse sous la direction d'Annie Renonciat, Paris-VII, 2014.

Jeux et apprentissages

Brougère, G., « Le jeu peut-il être sérieux? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de *serious game* », *Australian Journal of French Studies*, 49(2), 2012, p. 117-129.

Brousseau, G., « Les représentations : étude en théorie des situations didactiques », *Revue des sciences de l'éducation*, 30(2), 2004, p. 241-277. doi:10.7202/012669ar

Bucheton, D., & Soulé, Y., « Les gestes professionnels et le jeu des postures de l »enseignant dans la classe : un multi-agenda de préoccupations enchâssées. [Adjustment-Based Teaching and Instructional Postures in the Classroom: Multi-Agenda Teaching]", *Education & didactique*, 3(3), 2009, p. 29-48.

Chamberland, G., Provost, G., *Jeu, simulation et jeu de rôle*. Québec, Presses de l'Université du Québec, 1996.

Loisier, J., *Étude sur l'apport des jeux sérieux pour la formation à distance au Canada francophone*. Retrieved from Montréal, 2015.

Piaget, J., *La formation du symbole chez l'enfant*, Lausanne, Delachaux et Niestlé, 1945.

Saujat, F., « Comment les enseignants débutants entrent dans le métier », *Revue des HEP de Suisse Romande et du Tessin* (1), 2004, p. 97-106.

Sauvé, L., Renaud, L., & Gauvin, M., « Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage », *Revue des sciences de l'éducation*, 33(1), 2007, p. 89-107. doi:10.7202/016190ar

Schmoll, L., « L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères. Du traditionnel au numérique », *Sciences du jeu* (5), 2016, p. 1-17. doi:10.4000/sdj.628

Sensevy, G., « L'action didactique. Éléments de théorisation », *Revue suisse des sciences de l'éducation*, 28(2), 2006, p. 205-225.
Silva, H., Brougère, G., « Le jeu entre situations formelles et informelles d'apprentissage des langues étrangères », *Synergies Mexique*, 6, 2016, 57-68.
Terrien, P., *De la musicologie à la didactique de l'enseignement musical : vers une musicologie didactique.* (Habilitation à diriger des recherches Mémoire de synthèse), Université Lumière Lyon 2, 2017.
Vilette, B., Mawart, C., & Rusinek, S., « L'outil 'estimateur' la ligne numérique mentale et les habiletés arithmétiques. *Pratiques psychologiques*, 16(2), 2010, p. 203-214. doi:10.1016/j.prps.2009.10.002
Vivier, J., « Jeux de langages et aptitude à l'écrit », *Communication et langages*, 77, 1988, p. 43-56. doi:10.3406/colan.1988.1054

Les auteurs

Abdelmajid Arrif, ethnologue, est responsable du Service Ressources et édition numériques et co-responsable du Pôle Humanités numériques et infrastructures de recherche à la Maison méditerranéenne des sciences de l'homme (USR 3125). Il est le concepteur et coordinateur de la Cité numérique de la Méditerranée (Cinumed), plateforme pour le partage des savoirs dans le domaine des études méditerranéennes en SHS. Il a récemment publié *Fables d'archives. Effacement, oubli, infidélité*, Casablanca, Éditions La croisée des chemins, 2016.

Julien Baudry est conservateur des bibliothèques à l'Université Bordeaux Montaigne et historien de la bande dessinée. Il est spécialisé dans la bande dessinée francophone des XX^e^ et XXI^e^ siècle. Il est membre fondateur de l'association de recherche en bande dessinée La Brèche et co-rédacteur en chef de la revue *Comicalités*.

Emmanuelle Chapron est professeur d'histoire moderne à Aix Marseille Université, membre du laboratoire Telemme (UMR 7303) et directrice d'études à l'École pratique des hautes études où elle enseigne l'histoire du livre. Elle est spécialiste d'histoire des bibliothèques, du livre d'éducation et de la littérature de jeunesse au XVIII^e^ siècle. Elle s'intéresse aux feuilles imprimées, aux archives en bibliothèque et à l'histoire des voix d'enfants.

Agrégé et docteur en histoire contemporaine, ancien membre de la Casa de Velázquez, spécialiste d'histoire politique de l'Europe méridionale au XIX^e^ siècle, Pierre-Marie Delpu est actuellement chercheur post-doctoral au Madrid Institute for Advanced Study (chaire Marcel Bataillon) et chercheur associé à l'UMR TELEMME (MMSH d'Aix-en-Provence). Ses travaux actuels portent sur le martyre politique dans les sociétés sud-européennes au XIXe siècle, particulièrement dans l'espace italien et en Espagne. Il a notamment publié *Un autre Risorgimento. La formation du monde libéral dans le Royaume des Deux-Siciles (1815-1856)* (École française de Rome, 2019) et *L'affaire Poerio (1850-1860). La fabrique d'un martyr révolutionnaire européen* (CNRS Éditions, 2021).

Laurent Sébastien Fournier est professeur au département d'ethnologie-anthropologie de l'Université Côte d'Azur et membre du LAPCOS (EA 7278). Ses recherches portent sur la patrimonialisation des fêtes, des jeux et des sports en Europe. Il préside le réseau FER-Eurethno de coopération scientifique et technique en ethnologie et historiographie européennes.

Philippe Joutard, ancien professeur d'histoire moderne à l'université de Provence (Aix-Marseille) et à l'EHESS, est un spécialiste reconnu d'histoire religieuse et d'histoire orale.

Éric Tortochot est maître de conférences en didactique des enseignements artistiques et technologiques, coresponsable du programme de recherche « Geste créatif et activité formative » (GCAF) au sein de l'unité de recherche en sciences de l'éducation « Apprentissage, Didactique, Évaluation, Formation » (UR4671 ADEF) d'Aix-Marseille Université. Il s'intéresse à la didactique professionnelle du design et à la didactique des arts appliqués.

Cécile Vergez-Sans, maître de conférences en littérature à Aix Marseille Université et membre du laboratoire CIELAM, est spécialiste de l'édition de jeunesse contemporaine. Ses recherches portent sur les processus de création des auteurs et illustrateurs, les ateliers, l'éditeur-créateur.