

Une saison, Une œuvre

le musée Denon
dévoile ses réserves

Ci-contre :

Loto enfantin et des images, N.K. Atlas (manufacture) et G. MARÉCHAU (illustrateur), chromolithographie, don de Mme Fernande HALB (1997), Inv. 976.7

Le rôle éducatif du jouet

À partir du 18^e siècle, le jouet prend une dimension éducative : l'attention est portée à l'éveil et au développement de l'enfant. Le jeu instructif englobe tous les domaines du savoir (musique, littérature, histoire, géographie, etc.), et permet de transmettre les connaissances de manière ludique.

L'industrialisation et les innovations technologiques du 19^e siècle ont permis le développement et la production massive des jeux et jouets. Les jeux instructifs, à l'origine réservés à l'éducation des princes, sont dorénavant destinés à l'ensemble des enfants.

À quoi joue-t-on ?

Le jeu du **loto** trouve son origine au 16^e siècle, sous le règne de François I^{er}, qui organise la première loterie connue en France. Rapidement perçue comme exploitant les classes populaires, elle est interdite jusqu'au 18^e siècle avant de réapparaître en 1936 pour contribuer au budget de l'État. Elle est relancée sous le nom de Loto en 1976.

L'invention du **puzzle**, vers 1760, est attribuée à John SPILSBURY, cartographe et graveur londonien qui découpe des cartes du monde et les vend comme moyen ludique d'apprendre la géographie. Très populaire en

Amusez-vous !

Le musée Vivant Denon conserve dans ses collections un ensemble de 72 jouets. Cette présentation invite à remonter le temps et à découvrir un panel de jeux éducatifs édités au cours des 19^e et 20^e siècles.



Europe, il est rapidement décliné sur des objets variés, tels que les cartes-puzzles et les cubes à empiler.

Alliant jeu et image, les **cubes imagés** sont généralement destinés aux jeunes enfants (leur premier jeu éducatif !), tandis que les cubes alphabétiques sont utilisés pour enseigner la lecture.

L'enfant, un nouvel enjeu politique

Alors que la guerre de 1870 impacte fortement la population dans son quotidien, l'enfant représente un nouvel enjeu pédagogique mais aussi politique. Le jouet est utilisé comme outil de propagande dont le rôle est d'expliquer et de justifier le conflit.

Petits soldats, poupées, dînettes ou encore jeux de stratégie et de plateaux s'invitent dans le quotidien des enfants.

Le déclenchement de la Première Guerre mondiale s'accompagne d'une rivalité économique entre les deux premiers producteurs mondiaux de jouets : la France et l'Allemagne. Les fabricants imaginent de nouveaux moyens de préparer les plus jeunes à la guerre et encouragent leur fibre patriotique. Le « jeu de la guerre 1914 », produit et édité en France pendant le conflit, invite à construire une tactique et « rappelle aux joueurs que l'issue de la guerre ne laisse pas de doute : les alliés seront vainqueurs ».