



**REPONSES**

**7. Jeux de princes. Salle 4**  
 Les « princes » jouent, les « vilains » sont debout et ne participent pas. On les reconnaît à leur vêtement : belles étoffes colorées, galons et rubans pour les princes, étoffes fades et peu d'accessoires pour les vilains. (Les beaux colons de tentures étaient chers autrefois.)  
 7.b. Les joueurs sont extrêmement concentrés, le jeu doit être « serré » !

**8. Gagner le paradis. Salle 4**  
 Ce puzzle sert à apprendre la géographie en s'amusant. Va voir le "jeu" d'apprentissage de l'alphabet de Pierre Fresneau en salle 4.

**9. S'instruire en s'amusant. Salle 4**  
 C'est un pur jeu de hasard : on avance avec le lancer de dés.

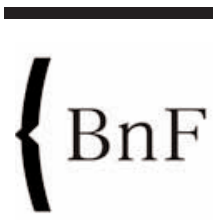
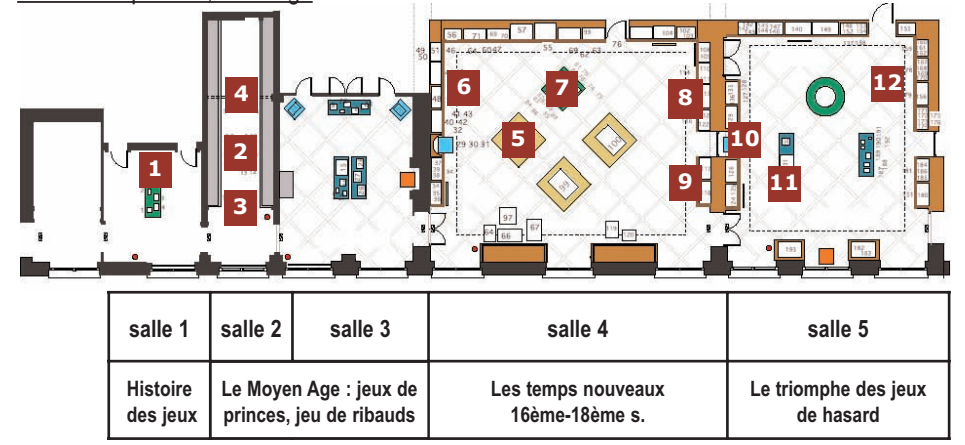
**10. Un jeu de mauvais augure. Salle 5**  
 Chemin : non, c'est plutôt une roue, alors que le jeu de l'oe est vraiment un parcours avec un début et une fin. Les combinaisons de la chouette : des triples (ou brelan) : toujours 3 chiffres identiques. Oui, on gagne plus gros avec des brelans !

**11. Combinaison gagnante ? Salle 5**  
 Les jetons servent à désigner le gagnant : c'est celui qui a le plus de jetons à la fin du jeu. Ils sont de couleurs différentes car chaque joueur a une couleur.  
 Le jeu serait très ennuyeux si on ne gagnait rien... On a toujours envie d'être le « plus fort » !

**12. Un tricheur pris au piège. Salle 5**  
 Le cuisinier a collé des faux numéros sur son billet. On le voit aux taches jaunes de la colle qui a vieilli, et il devait y avoir une petite épaisseur supplémentaire sur le billet.

**CONCLUSION**  
 Les princes se conduisent mal, ils sont mauvais joueurs, ils se battent et il y a même un mort ! Au jeu, les différences sociales semblent s'effacer : prince ou vilain, riche ou pauvre, on a tous envie de gagner, parfois en trichant, parfois en se battant, mais rarement en restant raisonnable, surtout s'il y a de l'argent à la clé !

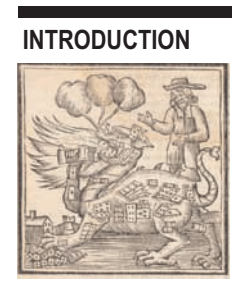
Plan de l'exposition, 1er étage



Bibliothèque nationale de France  
**Bibliothèque de l'Arsenal**  
 1, rue de Sully  
 75004 Paris  
 17 Mars 2009  
 > 21 Juin 2009  
 Mardi > Dimanche  
 de 10h à 19h

COMMISSARIAT  
**Eve Netchine**,  
 conservateur  
 à la bibliothèque  
 de l'Arsenal  
 SCÉNOGRAPHIE  
**Cyril Chantereau**  
 GRAPHISME  
**Sylvie Astié**

PARCOURS  
 PÉDAGOGIQUE  
**Sophie Pascal**,  
 service  
 de l'action Pédagogique  
 BnF, sous la direction  
 d'**Anne Zali**



Cette exposition sur les jeux d'autrefois, ceux des princes comme ceux des « vilains » (nom autrefois donné aux gens du peuple) nous apprend que le jeu a toujours été associé au plaisir, mais aussi au danger.  
 Tu verras dans l'exposition beaucoup d'images effrayantes comme ce curieux almanach d'Angelo Casaretta !

< Et maintenant... *... laisse toi guider par les 12 chiffres du parcours!*



**ETAPE 01**  
Salle 1

**Au royaume des plaisirs**  
Carte imaginaire, vers 1650

Cette carte ressemble à une vraie carte de géographie. Les frontières établies par les hommes correspondent bien souvent à des tracés naturels du paysage (délimitation par un fleuve, une mer, une crête de montagne ou une falaise...)



**1.a.** Trace en pointillés sur la carte les frontières des 4 provinces.

**1.b.** Dans chaque province, il y a des villes, des lacs, des fleuves, des montagnes... au nom étrange, note les dans le tableau ci-dessous.

Provinces	Noms de villes, fleuves, lacs, montagnes...
Bonne Chère	
Amour	
Opulence	
Jeu	

**1.c.** La province du jeu : quels sont ses dangers ?

*va en salle 2!*



**REPONSES**

**1. Au royaume des plaisirs. Salle 1**  
Bonne Chère : Grave, Chablis, Beaune (ce sont des noms de grands vins), Lac de Gourmandise  
Amour : Capitale : Coquette / Fleuve : Confiance / Lac d'Abandon  
Opulence : Capitale : Finance / Montagne : Mont de Dépense  
Jeu : Capitale : Intérêt / Villes : Ruse, Apparence, Perte, Dispute, Chance  
Fleuve : Hasard / Mer d'Imprudence  
1.c. Le jeu peut mener à « mal agir » : se disputer, être imprudent, être l'objet du hasard, ne voir que son intérêt...  
**2. Sur les routes du jeu. Salle 2**  
2.a. Le jeu d'échecs vient de Perse, nom de l'actuel Iran. Non, car le jeu d'échecs est un jeu de calcul stratégique très complexe ! Les pions du jeu d'échecs : Roi, Dame, Tour, Fou, Cavalier, pion  
2.b. Non, c'était un jeu très précieux, réalisé avec de l'ivoire et des bois rares et chers, c'était donc un jeu pour les « Princes ».  
**3. Au hasard de la chance. Salle 2**  
3.a. ... III (Animaux !)  
3.b. Des de princes : bois peint, ivoire d'éléphant (importation), ivoire de morse (pays nordique), bois de cerf  
Des de vilains : os de boucherie  
Des communs d'aujourd'hui : plastique... sans âme, car cette matière ne provient pas directement d'un animal ou d'un arbre (qui, eux, ont été vivants).  
3.c. Au Moyen Age, le jeu de dés était en vogue, donc les peintres de l'époque ont illustré ce pari avec les dés. Mais rien ne dit dans les écritures que le pari s'est fait aux dés.  
**4. Le trissou du jeu. Salle 2**  
4. La jeune femme lève la main droite car elle perd, mais elle prend le bras gauche de son compagnon de jeu. Elle regarde le jeu.  
Le jeune homme bouge un pion de la main gauche, est accoudé d'un côté (il s'enlève au jeu ?), mais il caresse le pied de sa partenaire en la regardant intensément !  
**5. Un miroir de la société. Salle 4**  
5.a. Rois : César, Alexandre, Charlemagne, David  
Dames : Pallas, Rachel, Judith, Argine  
Valets : Roland ou Hector, Hogier, Lancelot, Valéry ou La Hire  
5.b. Personnages de l'histoire : Chevaliers du Moyen Age (Roland, Lancelot)  
Héros de l'Antiquité grecque et romaine : Alexandre le Grand, Jules César, Hector, Pallas, Argine  
Héros de l'Ancien Testament de la Bible : David, Judith, Rachel  
**6. Au cœur de la ville. Salle 4**  
A Le pinceau à coller  
B Les ciseaux à découper  
C Les plaques de marbre  
D La lime  
E Les crayons et les pinceaux  
Sert à coller le papier imprimé sur un carton plus fort  
Sert à découper les cartes imprimées en planches  
Sert pour le lissage  
Sert à arrondir les coins des cartes pour éviter qu'ils ne se décollent  
Servent à dessiner, puis colorier les cartes

*as-tu réussi?*

*... sans tricher?!*



**ETAPE 12**  
Salle 5

**Un tricheur pris au piège**  
Billet trafiqué de la loterie royale de France, 1791



Comment ce cuisinier a-t-il fait pour gagner le gros lot ?

---



---



---

Indique à quel endroit se situe la tricherie sur le billet de loterie.

*retourne en salle 3!*

**CONCLUSION**

Cherche ce tableau « Une partie d'échecs qui tourne mal de Renaud de Montauban, Bruges 1462-1470 »

> L'empereur Charles adoube les quatre fils du Duc Aymon. Il y a pour l'occasion une grande fête avec en particulier des jeux d'échecs...



Que font ces princes et pourquoi ?

Se comportent-ils comme des « princes » ou comme des « vilains » ?

Devant le jeu, les « princes » et les « vilains » se comportent-ils d'une façon différente ? Qu'en est-il de nos jours ?

---



---



---



**ETAPE 02**  
Salle 2

**Sur les routes du jeu**  
Encyclopédie des jeux, Espagne, 13ème siècle



Admire la beauté de ce livre, et n'hésite pas à aller voir les « vrais » damiers dans les vitrines.

2.a. D'où vient le jeu d'échecs ?

C'est le nom de quel pays actuel ?

Peux-tu faire un rapprochement avec le nombre de grands mathématiciens que ce pays a autrefois produit ?

Quels sont les noms des pions au jeu d'échecs ?



Regarde aussi cette boîte à jeux multiples (France, vers 1500) en ébène, ivoire et noyer.  
<

2.b. Ebène, bois exotique, ivoire, noyer...  
Etait-ce un jeu pour les « vilains » et pourquoi ?

Cherche un drôle de cavalier de jeu d'échecs près des dés en os de boucherie (salle 3). Il vient d'Allemagne du Nord, début 11ème siècle, en os de cétacé et dent de morse !  
Fais-en un croquis à droite.



**ETAPE 03**

Salle 2

*et aussi salle 4!*

**Au hasard de la chance**

Dés du Moyen Âge en os de boucherie



**3.a.** Compare tous ces dés dans les vitrines des salle 2 et 4, et écris dans le tableau ci-dessous les différentes manières de noter le chiffre 3.



Salle 2



Salle 2



Salle 4



Salle 4

**3.b.** En quelle matière étaient les dés d'autrefois ?  
Dés de princes \_\_\_\_\_  
Dés de vilains \_\_\_\_\_

En quelle matière sont-ils aujourd'hui pour l'usage courant ? \_\_\_\_\_

Cette matière d'aujourd'hui a-t-elle une âme et pourquoi ? \_\_\_\_\_

*départ par la salle 3!*



< "La Crucifixion, Livre d'heures, 15<sup>e</sup> siècle " (salle 3)

**3.c.** Les Evangiles (récits de la vie et de la doctrine de Jésus-Christ) racontent que les soldats romains ont tiré au sort les vêtements du Christ au pied de la croix.

Quel est le jeu que le peintre du Moyen Âge a choisi pour illustrer ce pari ?

*retourne en salle 2!*



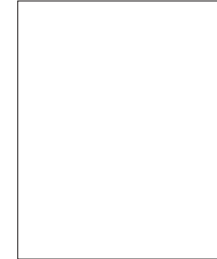
**ETAPE 10**

Salle 5

**Un jeu de mauvais augure**

Jeu royal de la chouette, 17<sup>ème</sup> s.

A ce jeu, on parie sur des numéros pour gagner de l'argent... si la chance est là. Dessine donc cette chouette porteuse de chance ou de malchance !



Compare ce jeu avec le jeu de l'oie. Y a-t-il un chemin à parcourir ? \_\_\_\_\_

Observe bien les cases avec les combinaisons de dés.

A quel type de combinaison de dés correspondent les cases qui ont un dessin de chouette ? \_\_\_\_\_

A ton avis, est ce que l'on gagne gros quand on mise sur cette chouette ? \_\_\_\_\_

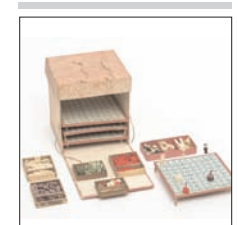
**ETAPE 11**

Salle 5

**Combinaison gagnante ?**

Jeu de loto dauphin, 18<sup>ème</sup> s.

Ce jeu de loto plus complexe qu'un simple loto a été mis au point par Louis XVI lui-même pour amuser son fils...le dauphin.



A quoi servent les jetons ? \_\_\_\_\_

Pourquoi sont-ils de couleurs différentes ? \_\_\_\_\_

Le jeu serait-il le même s'il n'y avait pas de jetons ? Pourquoi en a-t-on besoin ? \_\_\_\_\_



Cherche les numéros qui correspondent aux étapes de malchance. Note leur numéro, dessine-les et imagine quel pourrait être leur gage.

Numéro	Dessin	Gage

**ETAPE 09**  
Salle 4

**S'instruire en s'amusant**  
Premier puzzle géographique français, 18ème s.

Le puzzle est une invention anglaise. Celui-ci, qui date de 1724, est le premier connu en France. C'est une éducatrice française, Madame Le-prince de Beaumont, qui semble être la première à l'avoir proposé à ses élèves.



A ton avis, dans quel but l'a-t-elle proposé à ses élèves?

As-tu repéré d'autres jeux du même genre, et lesquels?

*passer à la salle 5!*



**ETAPE 04**  
Salle 2

**Le frisson du jeu**  
Vitrail bourguignon du 15ème siècle

Décris la gestuelle des mains et des pieds, et la direction des regards de chacun des joueurs :



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

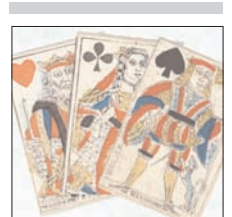
\_\_\_\_\_

*après cela, fonce en salle 4!*

**ETAPE 05**  
Salle 4

**Un miroir de la société**  
Jeu de cartes, 18ème siècle

5.a. Quels sont les noms des rois ?



Des reines ? \_\_\_\_\_

Des valets ? \_\_\_\_\_

5.b. A quels types de personnages de l'histoire te font-ils penser?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



**ETAPE 06**  
Salle 4

**Au cœur de la ville**

Fabrique de cartes à jouer, peinture, 17ème s.

**6.a.** Essaie de retrouver

dans l'atelier les différentes opérations nécessaires à la fabrication des cartes.



Cherche ce document, près de la fabrique de cartes. >  
 "Jeu de type parisien dit "Hector de Trois", milieu du 17ème s."  
 Ceci est une planche de cartes qui n'ont pas encore été découpées. Dans " La fabrique de cartes à jouer", on voit bien que les bordures ont été coupées et sont restées sur le sol.



< Cherche ce tableau.  
 "Habit de cartier, Nicolas de Larmessin, 1695", au-dessus de "la fabrique de cartes à jouer".

**6.b.** Observe ce drôle de « cartier », ou fabricant de cartes, et note sur l'image tous les objets qui entrent dans la fabrication des jeux de cartes:

- A Le pinceau à coller
- B Les ciseaux à découper
- C Les plaques de marbre pour le lissage
- D La lime pour rogner et aplanir les coins
- E Les crayons et pinceaux



**ETAPE 07**  
Salle 4

**Jeux de princes**

Les joueurs de trictrac, peinture, 18ème s.

**7.a.** Qui sont les princes, qui sont les vilains ? A quoi

peut-on les reconnaître ?

---



---



---



**7.b.** A quoi voit-on que les joueurs sont « pris » par le jeu ? Parlent-ils ?

---



---

Et toi, comment es-tu quand tu joues ?

---



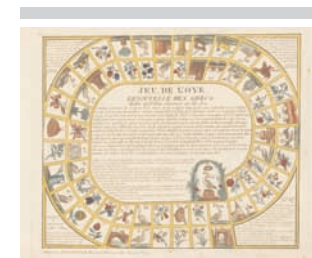
---

**ETAPE 08**  
Salle 4

**Gagner le paradis**

Jeu de l'oie, 18ème s.

Les dés te portent sur une oie ?  
 Signe de chance : tu doubles ton chiffre de dés et tu avances à pas de géant.  
 Mais ces coquins de dés peuvent aussi t'envoyer sur une case maléfique!



**Est-ce un jeu de tactique ou un jeu de hasard et pourquoi ?**

---



---



---



---