



DES JOUETS ET DES HOMMES

Des jouets et des hommes mais aussi Game story, une histoire du jeu vidéo et Jours de fête pendant les vacances de Noël

EXPO SANS GAME OVER

SOYONS SÉRIEUX : JOUONS !



DES JOUETS ET DES HOMMES

Le temps d'une exposition, les Galeries nationales deviennent le grenier d'un Père Noël éternel, universel et incroyablement prodigue : tous les rêves sont exaucés, ceux des enfants mais aussi des plus grands. Quel adulte n'a pas dans son histoire, et dans un carton, un ours, une poupée, un jeu de construction ou de société qui le renvoie à sa propre enfance ?

Attention, l'heure n'est pas à la nostalgie : à son insu, un jouet raconte aussi son époque, de ses rêves à son organisation économique, sans oublier ses évolutions techniques ; l'histoire commence avec l'Antiquité et se poursuit jusqu'à la révolution des jeux vidéo.

Faisons découvrir aux élèves cette formidable saga sans fin !

Pour chaque niveau de scolarité, ce dossier pédagogique comporte :

- une présentation thématique à destination de l'enseignant
- des sujets de découverte et des exemples de restitution pour les élèves

ÉPATEZ LES GALERIES NATIONALES !

Présentez-nous vos travaux réalisés en classe en envoyant vos contributions à expositions.education@rmn.fr

Avec le prénom de l'élève, son âge, sa classe, son école (attention 2 Mo maximum)

À la clôture des expositions, ils seront mis en ligne sur notre site <http://www.rmngp.fr>

À VOS MARQUES, PRÊTS ? JOUEZ !



SOMMAIRE

SOUVENIRS, SOUVENIRS

DES JOUETS ET DES HOMMES POUR LES SCOLAIRES

CYCLES 1 et 2

Entre rêve et réalité : jouer

Thèmes de découverte

- « Tu joues avec moi ? »
- « Quand on donne, on ne reprend plus ! »
- « On dirait que tu es... »

Propositions de restitution

CYCLE 3

Jouets de tous les âges

Thèmes de découverte

- Anciens ? Nouveaux ? De tout temps ?
- Poupée ou voiture ?
- Devenir à son tour une légende !

Propositions de restitution

COLLÈGE

À consommer avec modération

Thèmes de découverte

- Éloge du jeu
- Tous super-héros ?

Propositions de restitution

LYCÉE

Quand le jeu est un art

Thèmes de découverte

- De l'image au jeu
- De l'art de jouer
- Interroger le jouet avec art

Propositions de restitution



SOUVENIRS, SOUVENIRS

DES JOUETS ET DES HOMMES POUR LES SCOLAIRES

Les dates ou périodes sont celles des jouets et/ou des adaptations pour enfants et adolescents.

A

Adibou	1969 (1 ^{er} jeu vidéo éducatif)	
Albator	1969	Leiji Matsumoto (Japon)
Anakin Skywalker (saga Star Wars)	après 1977, d'après George Lucas	États-Unis
Animaux de ferme, forêts	Antiquité	
Animaux de zoo	XVIII ^e siècle ? XIX ^e siècle et après	
Armes	Antiquité	
Avion	1910 et après	

B

Babar (Céleste, Zéphir, la Vieille Dame)	1955 (1939, création)	Jean de Brunhoff (France)
Baby-foot	1880 ? 1940	
Baigneur en celluloïd	années 1950 ?	
Baigneur dit « poupon »	dès 1910	
Ballon, balles	Antiquité	
Barbie	1959 et après	Mattel (États-Unis)
Bateaux/voiliers	années 1880 et après	
Batman	1939	
Batman	1965, puis 1986 et après	États-Unis
Batmobile	1965	États-Unis
Bécassine	1920, d'après Joseph Pinchon (1905)	France
Big Jim	1975	Mattel (États-Unis)
Bilboquet	XVI ^e siècle et après	
Billes	Antiquité	
Bonne Nuit les petits (émission TV) avec Nounours, Nicolas, Pimprenelle	1962	Claude Leydu (France)

C

Cartes (jeu de)	Moyen Âge	
Casse-briques (Breakout)	1976 (1 ^{er} jeu vidéo sur télévision)	Atari (États-Unis)
Cavalier	Antiquité	
Cerceau et sa baguette	Antiquité ; succès à la fin du XIX ^e siècle	
Cerf-volant	V ^e s. avant J.-C. (Chine), XVIII ^e s. (Europe)	
Chapi Chapo	1975, d'après Italo Bettiol et Stephano Lonati	France
Cheval-bâton, à roulette	Antiquité	
Cheval à bascule	XVIII ^e siècle	
Circuit 24	1961 ; succès des années 1970	Étienne Jouët (France)
Cirque (figurines, animaux, installations)	début du XX ^e siècle ; succès des années 1930	
Colargol	1970, d'après Olga Pouchine (1950)	France
Concorde télécommandé	1974	Joustra (France)
Corde à sauter	avant le XVIII ^e siècle ? représentée au XIX ^e	
Cow-boys (western)	années 1950	
Cyclorameur	années 1940	
Cubes	Antiquité	

D

Daktari	1966 (États-Unis), 1969 (France)	
Dames (jeu de)	XVI ^e siècle	
Darkvador (saga Star Wars)	1977	d'après Lucasfilm (Macao)
Dés	Antiquité	
Diabolo	Antiquité ? popularité au XIX ^e siècle	
Diddl	1990	Thomas Goletz (Allemagne)
Dînette	Antiquité	
Dinosaures	années 1980	
Disney (personnages)	dès 1930 (Mickey) et après chaque film d'animation	Disney (États-Unis)
Dominos	XIX ^e siècle ?	
Dragon Ball Z	1989, d'après Akira Toriyama	DBZ (Japon)
Duplo	1969 ; succès des années 1980	Ole Kirk (Danemark)

E - F - G

Échasses	XVIII ^e siècle	
Échecs (jeu d')	Moyen Âge en Europe	
Engins spatiaux, fusées	dès 1950	
Game Boy	1989	Nintendo (États-Unis)

Game Boy Color	1998	Nintendo (États-Unis)
Game Boy Cube	2001	Nintendo (États-Unis)
Gédéon (canard)	1923	Benjamin Rabier (France)
Girafe Sophie	1961	Delacoste (France)
GI Joe	1942 (BD), 1964 (jouet)	Hasbro (États-Unis)
Goldorak (Actarus)	1975, d'après Go Nagai	Japon

H - I - J - K

Harry Potter	2000, d'après J. K. Rowling (dès 1997)	Mattel (Chine)
Hochet	Antiquité	
Hula hoop	1958 ; symbole de l'ère du plastique	
L'Île aux enfants (émission TV) avec Casimir, Hyppolyte, François, Julie	1974	Christophe Izard (France)
Indiens (western)	années 1950	
Jacquet (jeu de)	xvi ^e siècle	
Jokari	1938 ; succès des années 1950	Louis-Joseph Miremont (France)
Jouets à piles électriques	années 1960	
Kaléidoscope	début du xix ^e siècle	Angleterre, puis France
Kapla	1988	Tom van der Bruggen et Marie-Pascale Marsaly (Pays-Bas)
Ken (compagnon de Barbie)	1961	Mattel (États-Unis)
Kinect	2010	Microsoft (États-Unis)

L - M - N

Lanterne magique	xviii ^e siècle	
Lara Croft (Tomb Raider)	1996 (jouets)	Toby Gard (États-Unis)
Lego	1949 ; succès dès 1960	Ole Kirk (Danemark)
La Maison de Toutou (émission TV) avec Toutou, Zouzou, Kiki	1967	Georges Croses (France)
Le Manège enchanté (émission TV) avec Pollux, Margote, Père Pivoine, Azalée, Ambroise	1964	Serge Danot (France)
Marelle (ou marelle, jeu de)	Moyen Âge	
Marionnettes	xviii ^e siècle ?	
Marsupilami	peluche et figurines : 1994, d'après André Franquin (BD, 1952)	
Masques	Antiquité	
Meccano	1898 (invention en Angleterre), 1901 (commercialisation)	
Métiers (école, hôpital, magasin, poste...)	années 1950	
Moulin à musique	xix ^e siècle	
Moulin à vent	Antiquité	
Nautilus	1951	
Nono le petit robot	1981	Bandai (Japon)

O

Oie (jeu de l')	xvi ^e siècle	
Osselets	Antiquité	
Ours en peluche	1903	Margarete Steiff (Allemagne)

P

Pacman	1980 (1 ^{er} jeu vidéo avec un niveau pour enfants)	Namco (Japon)
Palets (ou galoches)	xix ^e siècle	
Panoplie	années 1950	
Pantin	Antiquité	
Patinette/trottinette	xviii ^e siècle	
Patins à roulettes	début du xix ^e s. (bois), début du xx ^e s. (métal)	
PetShop	dès 2004	Hasbro (États-Unis)
Pinocchio	fin du xix ^e siècle (1881, d'après Carlo Collodi)	Italie
Pistolet à eau	années 1960 (période du plastique)	
Playmobil	dès 1974	Hans Beck (Allemagne)
Pokémon	1998 (2005 en France), d'après Satoshi Tajiri	Nintendo (États-Unis)
Polly Pockett	dès 1983	Mattel (États-Unis)
Pong	1972	Atari (États-Unis)
Poupée	Antiquité	
Poupée à tête de porcelaine et yeux mobiles	xix ^e siècle	
Poupée en plastique et yeux suiveurs	1955	
Poupée de couleur	1965	
Poupée qui parle	années 1960	
Poupée adulte	milieu du xix ^e siècle	
Poupée Bleurette	1905	France



Poupée mignonnette	1880	France
Poupée Kewpie	1913	Allemagne
Poupée Suzette	années 1940	France
Power Rangers	1995	Bandai (Japon)
Puzzle	XVIII ^e siècle	

Q - R

Quilles	Antiquité	
Robot	dès les années 1960	
Rollers	dès les années 1980 en France	
Rubick Cube	1974 ; succès mondial des années 1980	Ernö Rubik (Hongrie)

S

Saturnin (canard)	1965 (émission TV et jouets)	Jean Tourane (France)
Science-fiction	années 1960 (engins et figurines)	
Simpson	1990 en France (figurines, jeux, jeux vidéo...), d'après Matt Groening	États-Unis
Sims	2000	Will Wright (États-Unis)
Soldats de plomb	début du XIII ^e s. ? unique témoignage du XIII ^e siècle au musée de Cluny à Paris	
Space War	1962 (1 ^{er} jeu d'ordinateur)	Steve Russel (États-Unis)
Spiderman	1962 (États-Unis), 1969 (France)	
Sucette en plastique	dès les années 1960	
Superman	1932, d'après Jerry Siegel et Joe Shuste	États-Unis
Super Mario	1985, d'après Shigeru Miyamoto	Nintendo (États-Unis)

T

Takatacak	grand succès des années 1970	
Tamagotchi	1997 (Japon), 2003 (États-Unis), 2005 (Europe)	
Tambour et trompette	XVI ^e siècle attesté, XIX ^e siècle conservé	
Télécran	1950 (invention), 1960 (succès)	Arthur Granjean (France)
Tetris	1985 (Russie), 1990 (succès mondial)	Alexei Pazhitnov (Russie)
Thierry la fronde (panoplie de)	1965, d'après Jean-Claude Deret	France
Toupie/toton	Antiquité	
Train à vapeur	dès 1860	
Train électrique	années 1970 (branchement sur secteur puis piles)	
Transformers	années 1980	Bandai (Japon)
Trictrac (jeu de, jeu de table)	XVI ^e siècle ; le plus ancien jeu conservé se trouve au musée du Louvre	
Trictrac (jeu de plateau virtuel)	2000	

U - W

Vélo	1880	
Visionneuse View Master	1939 (États-Unis), 1950 (Europe)	
Voiture	dès 1910 ; succès des années 1920 (Citroën) et après	
Voiture à pédales	années 1910	
Voiture Goldfinger	1965	
VTT	milieu des années 1970	
Western (figurines, constructions, panoplie)	années 1950	
Winnie l'ourson (Winnie the Pooh)	1987, d'après R. John Wright	Hasbro (États-Unis)
Wii	2006	Nintendo (Japon)

Y - Z

Yoyo	Antiquité	
Zelda (The Legend of)	1987, d'après Shigeru Miyamoto	Nintendo (États-Unis)
Zhu Zhu Pets	2010 en France	Giochi Preziosi (Italie)
Zoo (animaux de)	dès le XVIII ^e siècle ?	
Zorro	1957, d'après Johnston McCulley (1919)	Disney (États-Unis)



**DES JOUETS ET DES HOMMES ET GAME STORY,
UNE HISTOIRE DU JEU VIDÉO POUR LES SCOLAIRES**

CYCLES 1 et 2

Domaine Sujet Objectif

- langage
vie quotidienne
- reconnaître, nommer, comparer, classer des objets selon leur usage,
 - s'exprimer pour donner un ressenti ou expliquer des choix

ENTRE RÊVE ET RÉALITÉ : JOUER

Qu'est-ce qu'un jouet ? Un objet pour l'amusement de l'enfant, disent les textes dès le XIII^e siècle, une image du monde pour qu'il se l'approprie, précisent les spécialistes du sujet. Du fait de son destinataire, les premières caractéristiques du jouet sont ses dimensions réduites pour faciliter la manipulation ; son apparence, quant à elle, n'obéit à aucune contrainte hors celle de la décence : elle copie ou s'inspire de la réalité comme elle s'en éloigne complètement. Qu'importe puisque l'enfant s'approprie le jouet et lui donne une nouvelle existence.

Contre toute attente, **jouer est une activité très sérieuse** : menée par l'imaginaire ou guidée par des règles tacitement admises (règles du jeu), l'activité contribue à la construction mentale et physique de l'enfant, seul ou avec d'autres. Et quel adulte ne regrette pas, avec nostalgie, le temps dit « heureux » des jeux de l'enfance ?

Certains jouets ont un statut privilégié : **les cadeaux**. Offerts lors de fêtes calendaires, d'anniversaires, pour accompagner un événement individuel (maladie, éloignement...) ou sans circonstance particulière, ces jouets rappellent à jamais **le souvenir du don**. Deux remarques, la première inhérente à tout cadeau, la seconde au rôle du jouet :

- le jouet est désormais doté d'une charge affective dont l'importance est fonction du **lien entre le donateur et l'enfant** : il reste pour toujours le « jouet de Mamie », « de Tonton »... c'est-à-dire la preuve concrète de leur protection et de leur affection.
- les rituels de fêtes (repas en commun, vêtements et décors de fête, photos) **solennisent le don**. Noël, première festivité privée et publique (et commerciale), transmet **une perception du merveilleux** aux plus jeunes qui croient en la générosité sans limite du Père Noël, de Saint Nicolas ou de la Sorcière Befana... Plus que jamais, avec la complicité des adultes, le jouet ouvre les portes d'un monde enchanté et magique.



Thèmes de découverte

« Tu joues avec moi ? »

Définition

- Qu'est-ce qu'un jouet, un jeu ? Où en trouver ? magasin, maison, école, centre de loisirs.

Classification : jouet d'intérieur, d'extérieur, de bain, de société, de bébé, de grand, d'animaux, jeu vidéo...

- Qui joue ? humains (enfants, adultes), jeunes animaux ; jouer seul, à plusieurs.
 - Pourquoi ? s'amuser, s'exercer, se consoler, rêver, rencontrer d'autres enfants, se faire des copains, gagner.
 - Comment jouer ? comme on veut ou selon des règles de jeu ; aimer ou non perdre.
- Que signifie « on fait semblant », « on dirait que tu es », « c'est pas du jeu », « c'est de la triche », « mener le jeu », « un bon ou un mauvais joueur » ?

Posséder un jouet

- Jouet personnel ou de la collectivité (ludothèque) : prêter ou ne pas prêter.

Ranger, où ? (coffre, caisse, étagère, boîte) et pourquoi ? (protéger, ne pas perdre, faire de la place, conserver).

- Portée affective, désir de possession, anticipation par l'imaginaire ; jouet offert par qui ? importance d'un cadeau : jouet rêvé, surprise, gros ou petit cadeau ; jouet préféré, pourquoi ? son nom ? (dont le doudou, le nounours) ; ne plus aimer un jouet, pourquoi ? en prendre soin, le réparer ; s'en séparer : le donner ou le vendre en brocante.

Appropriation du jouet

- Inventer un jouet : jeux de construction, d'assemblage ; démonter ou pas ; réaction face à un perturbateur.
- Inventer une histoire, des règles de jeu ; réaction face à un perturbateur du jeu.
- Pourquoi jouer plusieurs fois au même jeu ?



« Quand on donne, on ne reprend plus ! »

Posséder ou non un jouet

Devant une vitrine, un catalogue de jouets, une publicité, le jouet d'un autre enfant : rêver, imaginer, avoir envie, demander, réclamer ou pas.

Définition et statut d'un cadeau

- Qu'est-ce qu'un cadeau ? surprise ou non ; cadeau dit « utile » ou jouet ; importance du cadeau.
- Qui fait un cadeau ? personnage d'une belle histoire (Père Noël, Saint Nicolas...) ; la famille, les amis.
- Emballage du cadeau, pourquoi ? ouvrir doucement ou déchirer le papier cadeau ?
- Festivités liées au cadeau ? Noël, anniversaires, retrouvailles, rituels (se faire beau, un bon repas, faire des photos).
- Valeur d'un cadeau (le prix) : valeur financière, jouet rêvé, souvenir du donateur ou des circonstances de la remise du cadeau.

Rituel du don

- Recevoir ? remercier (en parole, embrasser, faire un dessin) ; admirer ou non, montrer sa joie ou cacher sa déception.
- Circonstances ? festivités ou non, invitation de copains, de la famille.
- Souvenir du jouet-cadeau ? jouer avec ; le dessiner ; être photographié avec ; conserver un jouet qui n'est plus utilisé.



« On dirait que tu es »

Circonstances du jeu

Le jouet étant, au choix, une figurine humaine, un héros/une héroïne, un animal, un robot, une machine :

- Jouer seul ou en groupe ? rôle de chacun ; s'accorder sur la façon d'imiter (le fameux « faire semblant »).
- Comment jouer ? manipuler le jouet, parler à sa place, lui donner des qualités ou des défauts.

Jeu de rôle

- Être une voix ? contrefaire sa voix ; répéter ou inventer des paroles, des mots étrangers, des onomatopées, faire des bruits avec sa voix ou des accessoires.
- Mimer des gestes ou des situations ? vol d'un super-héros, course d'une voiture, pratique d'un métier... reproduire des caractères, des attitudes, des situations ; en imaginer d'autres.

Appréciation

- Que signifie « on a bien joué » ? entente entre joueurs, temps qui passe vite, bon jeu de rôle, envie de recommencer.
- Jeux avec des enfants plus grands ou des adultes : les adultes en général jouent-ils ? jouent-ils avec les enfants (aux Playmobil, Lego, voiture, dinette, animaux) ? pratiquent-ils des jeux de rôle avec les enfants ?

Propositions de restitution

- Les élèves inventent un monologue ou un dialogue de quelques phrases avec un jouet de leur choix.
- Chaque élève mime une situation avec un jouet, puis est imité par ses camarades.
- Un élève mime une situation vraisemblable avec un jouet puis le passe à un camarade ; chacun à son tour poursuit l'histoire de façon de plus en plus fantaisiste.

Les restitutions peuvent être au choix écrites ou photographiées et légendées.

DES JOUETS ET DES HOMMES ET GAME STORY, UNE HISTOIRE DU JEU VIDÉO POUR LES SCOLAIRES

CYCLE 3

Domaine

connaissance du monde

Sujets

vie quotidienne, éducation

Objectifs

- observer et décrire des objets relevant du quotidien de l'enfance, ici des jouets
- comprendre leur fonction et leur signification
- replacer les jouets dans un déroulement temporel
- s'exprimer sur son expérience du jouet/jeu

JOUETS DE TOUS LES ÂGES

Le jouet existe depuis les débuts de l'humanité : des dépôts funéraires aux reliefs des tombeaux antiques, de la poupée en carton au hochet en argent, objet de production locale ou d'industrie de masse, le jouet est universel, éternel, voire démocratique. La littérature décrit son lien avec l'enfance et, ce faisant, montre la place de l'enfant dans la société (éducation selon le rôle masculin ou féminin attendu, classe d'âge, passage à l'âge adulte, sentiments). En Europe, le XVIII^e siècle met particulièrement le jouet au cœur des principes éducatifs.

Mais un jouet est aussi un miroir du monde qui le crée.

Il reflète d'abord son époque par le matériau qui le constitue. Celui-ci n'est pas forcément compatible avec la fonction d'un objet aimé donc manipulé : le bois et la terre cuite sont assez résistants, mais le carton-pâte, les textiles ou l'osier s'usent rapidement, et la fragile porcelaine cause bien des chagrins ! Le jouet abîmé et cassé symbolise alors la brièveté de l'enfance et la fin de l'innocence. La tôle de fer remplace le bois à partir de 1830 ; produit industriellement en Allemagne vers 1860 et en France à la fin du XIX^e siècle, le jouet se démocratise. Durant cette même période, Noël supprime les Étrennes et s'impose comme la fête des enfants.

Le Meccano (en fer) apparaît en 1901, l'ours en peluche en 1903 et les poupées en celluloïd vers 1910. Le plastique révolutionne à son tour l'économie du jouet dans les années 1950 par sa robustesse et ses couleurs éclatantes. Les Lego ou le hula hoop lui doivent aussi leur succès.

Les jouets racontent également un monde qui change : le Meccano s'inspire des constructions de la période dite « de fer » ; les petites voitures et avions apparaissent autour de la Première Guerre mondiale ; entre les deux guerres, les figurines en uniformes et les soldats prônent l'amour de la patrie. Les panoplies d'hôtesse de l'air, d'infirmière ou les boîtes d'accessoires pour jouer à la postière, à la vendeuse, à la maîtresse (ou au maître) d'école, ou au gendarme (et au voleur) se développent dans les années 1950 ; les fusées, engins spatiaux et déguisements de cosmonaute racontent la conquête de l'espace pendant la Guerre froide, les téléphones et talkie-walkie, celle des nouveaux moyens de communication. Guettons maintenant l'arrivée des i-phone en jouets et soyons les témoins du prochain épisode de cette saga sans fin : la révolution des jeux vidéo !



Thèmes de découverte

Un catalogue publicitaire de jouets peut être utilisé en classe comme support de découverte et de discussion.

Anciens ? Nouveaux ? De tout temps ?

Jouets et jeux, définition

- Jouet : objet pour jouer seul ou à plusieurs.
- Jeu : ensemble d'objets permettant de jouer seul ou à plusieurs selon des règles définies au préalable.

Dans les jeux de société, a priori, le hasard est aboli... comme la tricherie !

Généralités de jouets-jeux

- Jouets des grands-parents, des parents, des élèves : identification des jouets des uns et des autres.
- Jouets contemporains dont le nom est devenu un nom d'usage : Barbie, Diddl, Duplo, Kapla, Lego, Playmobil, Polly Pocket, PetShop.
- Jouets et jeux passés de mode :
Cerceau et sa baguette, marionnette et son théâtre, osselets, cerf-volant, soldats de plomb, jouets liés au travail avec le cheval, évoquant la chasse ou l'agriculture, tambour et trompette, voilier de bassin, poupées en carton et vêtements en papier...
- Jouets communs aux générations :
Ballon, cartes, dés, dînette, épée, figurines animales, poupées, puzzles, jeux de cour de récréation...

Jouets et inventions techniques

- Matériaux : résistants, fragiles, jamais vus par les élèves (ex. : porcelaine, osier, carton-pâte).
- Classer par ordre d'invention : l'avion, la voiture, l'électroménager, la télévision, la fusée, les engins spatiaux, l'ordinateur, le téléphone portable.
- Mettre en concordance : un vélocipède, un VTT ; des patins à roulettes, des rollers ; un téléphone à cadran en jouet, un téléphone portable en jouet ; une petite charrette, une caisse à roulettes ; un automate, un jouet télécommandé ou télécommandé ; un train à vapeur, un TGV électrique ; un jeu de cube en bois, des blocs en plastique ; un flipper, un jeu vidéo sur console ; une machine à écrire en jouet, un clavier d'ordinateur en jouet ; un cerf-volant, des ailes...

Jeu vidéo

- Définition : jeu visible sur un écran d'ordinateur ou de console, pour jouer seul ou à plusieurs.
- Vocabulaire du matériel/marque : PC, console portable (DS, PSP), écran, manettes, Nintendo, Sony, Wii.
- Vocabulaire anglais passé dans l'usage du jeu : *start, go, stop, game over, try again*.
- Pourquoi l'usage de l'anglais est-il généralisé ? Qui apprend aux élèves ce vocabulaire (école, famille, publicité) ?
- Nouveauté technique du jeu vidéo mais principes traditionnels de jeu.
Mettre en parallèle : un jeu de combat et une figurine de soldat ; un jeu de simulation (type les Sims) et une cuisine miniature avec sa dînette ; un jeu d'*heroic fantasy* et un château fort avec des chevaliers et des dragons ; un jeu de course et un circuit 24 ; un jeu de foot et un baby-foot...

Poupée ou voiture ?

Classes d'âges

- Caractéristiques des jouets des plus petits en poids, résistance, formes, couleurs.
- Classement des jouets des plus âgés : jeu d'adresse, de stratégie, de patience, d'imagination, d'émulation (le score), collectif, pour imiter un modèle (un héros, un métier), s'occuper d'un animal.
- Choisir un jouet de son âge et expliquer son choix : goût individuel, goût collectif, influence de la famille, de la publicité.

Qui joue avec quoi ?

Lister les jouets dits pour les filles, pour les garçons, et neutres (ou mixtes).

- À partir de quel âge y a-t-il une distinction ? Comment est-elle montrée (typologie des jeux, couleurs, marques) ?
- Pertinence de la distinction (stéréotype, marginalité ou convergence) en fonction de la typologie des jouets (jouets de mise en situation : dînette, animaux, jouets de construction, déguisements, poupées et figurines, jeux vidéo, jeux de société, jouets de plein air), discuter de la validité des rôles attendus, de la possibilité d'en changer, de la primauté du goût individuel.
- Renoncement au jouet : quand et pourquoi un jouet « n'est plus de mon âge » ? Influence des autres, envie de jouer à autre chose ? Qui remplace quoi ?

Jouer en collectivité

- Mixité : définition.

Existe-t-il un usage mixte des jeux (ex. les jeux sportifs) à l'école ? chez soi ?

- L'école des élèves interrogés a-t-elle toujours été mixte ?

Pour mémoire, la mixité en collectivité enfantine (écoles, centres de loisirs et colonies de vacances) est instaurée entre 1965 et 1975 en France, selon les régions.

Devenir à son tour une légende !

Définition

- Qu'est-ce qu'un héros/une héroïne, un super-héros/une super-héroïne, un anti-héros/une anti-héroïne ?
 - Qu'est-ce qu'un personnage du quotidien, un héros ordinaire ?
- Exemple en jouet ; rappel de son histoire (issue d'un film, TV, BD, manga, jeu vidéo, imaginaire).

Apparence et caractère du héros/de l'héroïne et de l'anti-héros/de l'anti-héroïne

- Apparence générale, du visage, de la voix ?
Forme humaine, animale, composite (humaine et animale, humaine et machine...) ?
Figurine se transformant (métamorphose) : comment (accessoires, montage différent des composants) ?
- Caractère ?
Qualités positives et négatives : pouvoirs, actes magnifiques, nom de légende, multiples aventures (épopée, quête) ?
Qualités constantes, cachées, se révélant au fur et à mesure de l'histoire (rebondissements, épisodes multiples) ?
- Morale des aventures : positive, négative, les deux alternativement, servir de modèle ?



Héros ou personnage préféré (imaginaire ou non)

- Pourquoi rêver d'être à la place du héros/de l'héroïne ?
- Intérêt du jeu et de l'imaginaire : recommencer l'histoire, être le meilleur ou améliorer son score (dans un jeu vidéo) ; avantages des multiples épisodes d'une histoire et des parties d'un jeu ?
- Fan-club : signification, importance (quelques copains ou club officiel), raisons d'être (dont visées commerciales et phénomène des collections) ?

Propositions de restitution

Travail individuel : les élèves évoquent un jouet ou un jeu de leur choix par une description, une devinette ou une charade.

Travail à deux : les élèves inventent un dialogue autour d'un jouet ou dans un jeu ; les mots anglais, abréviations, bruitages ou onomatopées peuvent être utilisés.

Les restitutions écrites sont illustrées d'un dessin du jouet.

DES JOUETS ET DES HOMMES ET GAME STORY, UNE HISTOIRE DU JEU VIDÉO POUR LES SCOLAIRES

COLLÈGE

Domaines

Sujet

Objectifs

société, éducation, économie, médias

enfant et consommateur

- s'interroger sur les fonctions du jouet au quotidien
- découvrir le jouet en tant que bien de consommation
- s'exprimer sur le phénomène récent des jeux virtuels

À CONSOMMER AVEC MODÉRATION

L'enfant est une cible commerciale bien avant la société de consommation. Qui de l'offre ou du besoin fait le jouet ?

Les petits gâtés sont **longtemps les citadins** : les productions en série de jouets grecs, romains et gallo-romains (poupées, toupies, chevaux à roulettes, osselets... en terre cuite, bois ou os) sont écoulées là où se concentrent les clients. Au Moyen Âge, la « bimbelerie » en plomb et étain est de même vendue sur les marchés urbains, pendant les foires et les pèlerinages. Dès le **xvi^e** siècle, le mercier contrôle le marché : il achète la production d'un artisan (tourneur sur bois, tabletier sur os, fabricant de cartes et jeux en papier, potier ou mouleur de terre) pour approvisionner sa propre boutique en ville ou des marchands ambulants. Notons que les historiens bénéficient des sources d'informations providentielles de leurs fréquents litiges. Deux siècles plus tard, au **xviii^e** siècle, le **colportage** est généralisé dans les campagnes. La diversité de l'offre et de la qualité atteste d'une **démocratisation du jouet**.



Dès 1830 avec la mécanisation, la **production devient industrielle**; en 1880, le jouet est un secteur économique à l'honneur dans les grands magasins et expositions universelles. Noël devient la fête des enfants, le généreux Père Noël une icône de la consommation, et la famille avec enfants est plus que jamais érigée en norme. Le concours Lépine est institué en 1901 pour récompenser notamment les inventions pouvant concurrencer le marché des jouets allemands. Entre les deux guerres, la presse enfantine se développe et les jouets entrent dans les classes maternelles. À partir des années 1950, le secteur profite de l'**accroissement des richesses, du baby-boom**, de la nouveauté du plastique et de la vente par correspondance. Quel enfant n'a pas plusieurs jouets tout au long de son enfance ? Le Concorde télécommandé est en rupture de stock peu après sa mise en vente en 1974, et ce deux ans avant les premiers vols commerciaux. Les enfants sont-ils les seuls fans du jouet ?



La seconde moitié du **xx^e** siècle crée le jouet-image.

Comme le cinéma américain l'avait fait avant la guerre avec les **comics** et les films d'animation, la télévision des années 1960-1980 crée une culture visuelle où les jouets-images foisonnent. L'enfant ou l'adolescent choisit son héros parmi ceux « vus à la TV » et joue avec son sosie : le produit dérivé. Le rêve étant friand de nouveautés, l'offre est sans cesse renouvelée : notre planète n'est plus assez grande. Explorons d'autres mondes, et qu'importe d'oublier *Daktari* (1966), *Albator* (1969) ou *Transformer* (1985) ! Entre 1980 et 2000, les **progrès de l'informatique transposent le jouet-image en jeu vidéo**. Les premiers jeux dits « d'arcade » ne font que reprendre les jeux d'adresse et l'incontournable score à améliorer : Pong, Casse-briques puis Pacman ou Tetris ; les suivants adoptent les valeurs sûres des jeux de plateau : marelle, dames, échecs. Les jeux d'action, de stratégie ou de gestion offrent des scénarios sans cesse enrichis, une mise en scène et un graphisme toujours plus vraisemblable. À chaque âge correspond un niveau de réflexion et de dextérité ou un jeu de rôle (**RPG pour Role-Playing Game**) pour combler toutes les générations d'aventuriers. Et les plus jeunes protestent d'être interdits de **FPS (First Person Shooter)**.

xxi^e siècle : le joueur entre dans l'image virtuelle avec deux innovations phares : les jeux en réseau – combien sont-ils via Internet à jouer et vibrer ensemble ? – et les systèmes de détection des mouvements du joueur : Wii en 2006, Kinect en 2010.

Quand le jouet abolit les frontières entre réel et virtuel...

Thèmes de découverte

Éloge du jeu

Place du jouet/jeu dans le quotidien contemporain

- Qui joue ? enfants, adolescents, adultes, générations ensemble (jeux de société, jeux vidéo).
- Synonymes et nuances : s'amuser, se délasser, se distraire, rêver, imaginer, une récréation, une parenthèse, un passe-temps, un hobby, un loisir, un temps pour soi (par rapport à ce qui doit être fait comme les fameux devoirs).
- Quand jouer ? après la classe, en classe, pendant les temps de loisirs.

Valorisation du jeu et des jouets

- Présentation sur un emballage ou un catalogue de jouets, expérience des élèves.
- Jeux de société : sens du collectif, respect des règles. Jeu d'adresse : dextérité, patience. Jeu de stratégie : réflexion, sens tactique. Jeu de construction, d'assemblage : soin, patience, imagination. Jouet ou jeu reproduisant des métiers ou des gestes du quotidien : apprendre, découvrir, comprendre, exprimer une passion, susciter une vocation. Jouets dits « d'éveil » : découverte, apprentissage.
- Publicités : « le jeu dont tu es le héros », « deviens une princesse de rêve », « accomplis ton rêve », « des heures de plaisir », « construis TA ville » ; arguments publicitaires et attente des consommateurs.
 - Influence de l'entourage (famille et autres élèves) : « c'est de ton âge », « je me suis bien amusé(e) avec »...
- Discussion sur la place de l'imaginaire dans la construction d'un enfant et tout au long d'une vie.
- Aborder l'imaginaire des adultes : jeu, *hobby*.

Valorisation d'un jeu ou d'un jouet personnel

- Évocation d'un jouet ou jeu, de partie mémorable, seul ou avec d'autres.

Pourquoi ce souvenir reste-t-il ? identité des participants, ambiance, durée du jeu (le fameux « temps qui passe trop vite »), score final, histoire commune ? Son évocation avec autrui est-elle facile ou non ?

Non : être pris dans le jeu, ressenti plus important que les gestes, oubli avec le temps.

Oui : souvenirs précis, évocation faite en commun avec les autres participants.

- Discussion sur la place d'un jouet/jeu dans une histoire personnelle.



Valorisation des jeux et jouets du passé (souvenir de famille, musée, exposition)

- Discussion : un enfant peut-il aimer les jouets-jeux d'autrefois ?

Non : trop vieux, pas à la mode, abîmés, fragiles, règles inconnues, pas de jeux sur PC ou console.

Oui : jouets-jeux toujours d'actualité (poupée, puzzle, jeu de construction), jeux remis à la mode (cerceau, jeux de construction avec éléments simples), jeux transposés sur PC/console (échecs, bataille navale, jeu de gestion).

- Discussion : l'économie autour du jouet est un secteur important et constant.

N'est-ce pas une preuve que l'être humain a besoin de s'évader du réel ?

Place de l'imaginaire dans le quotidien des élèves ?

- Discussion sur l'intérêt de l'histoire du jouet (et de l'exposition)

Un jouet raconte son temps (histoire, économie, technique, éducation des enfants).

Exemple de mutation technique : les lanternes magiques avant le cinéma ; les jouets fonctionnant à la vapeur avant ceux à piles ; les jouets téléguidés avant ceux télécommandés ; la caisse enregistreuse avant le scanner du code-barres ; les jeux d'arcade avant les jeux vidéo.

Tous super-héros ?

Que manque-t-il aux élèves pour devenir un super-héros/une super-héroïne ?

- Des pouvoirs hors du commun dès la naissance ou en récompense de hauts faits.
- Rencontrer un maître lui-même héros et devenir petit à petit son disciple.
- Avoir un équipement de légende : monture, engin doté de la dernière technologie de pointe, épée mythique, etc.
- Être valorisé par un héros secondaire ou une équipe toute dévouée.
- S'opposer aux forces du mal voulant détruire la planète ou faire souffrir des innocents.

Heureusement, il existe des personnages de légende

- des justiciers anciens (ex. : Batman, Superman, Spiderman) ;
- des chevaliers de science-fiction (ex. : Jedi de Star Wars) ;
- des aventuriers (ex. : Big Jim, Lara Croft) ;
- des shoguns (nobles) de mangas japonais (ex. : Power Rangers, Ninja, Pokémon) ;
- des héros anonymes d'heroic fantasy (ex. : dans Le Seigneur des anneaux).

Pour tout connaître de leurs aventures épiques, des élèves s'informent :

- jusque dans les années 1980 : par la télévision, le cinéma, la presse, la publicité, les produits dérivés ;
- après les années 1980 : également par les DVD et les jeux vidéo.

Les élèves peuvent également :

- lire les récits de ces héros en livre, BD, des films ou jeux, ou l'inverse) ;
- adhérer à un fan-club (celui de la cour avec d'autres passionnés autocollants, magnets, figurines céréales, ou au fast-food (les élèves publicité et des produits dérivés servent à de jeux vidéo) ;
- bien apprendre leurs cours d'anglais réseau sur Internet.



manga (certains sont des produits dérivés de récréation ou sur Internet) pour échanger informations ou produits dérivés : trouvés dans les paquets de goûters ou de savent que les retombées commerciales de la équilibrer les budgets de création de films ou pour comprendre les films en VO et jouer en

Quels jouets ou jeux pour les élèves qui

- jouet-personnage anonyme ;
- jeux sans héros (ex. cartes Mythes et légendes, jeux de société, certains jeux de rôle...).

ne souhaitent pas s'identifier à un héros ?

Propositions de restitution

Travail individuel ou à plusieurs ; la restitution écrite peut être illustrée (dessins, publicités, photos...) :

- Enquête : les élèves interrogent un adulte sur les jouets de son enfance ; les témoignages sont comparés avec le vécu des élèves pour faire apparaître les caractères de permanence ou d'évolution.
 - Recherche : les élèves créent la carte d'identité d'un personnage en jouet ou d'un jeu vidéo ; ils font apparaître sa place dans un circuit économique (commercialisation), les influences ou appropriations culturelles dans le temps.
- Personnage : portrait physique, traits de caractère, âge, résumé de sa carrière, liste de ses proches ou ennemis.
- Son histoire : genre (divertissement, aventure, policier, science-fiction, histoire, heroic fantasy, mélange de genre), contexte (époque, culture occidentale ou autre, science-fiction, mélange de contexte).
- Son inventeur s'il est connu, support d'origine du récit (livre, BD, manga, film, émission TV, jeu, jeu vidéo...), mutation du support dans le temps (livre, BD, manga, film, émission TV, jeu, jeu vidéo...), liste des produits dérivés (publicité, figurines, vêtements, objets de papeterie, couronnes et fèves de galette...).

DES JOUETS ET DES HOMMES ET GAME STORY, UNE HISTOIRE DU JEU VIDÉO POUR LES SCOLAIRES

LYCÉE

Domaines culture, société, art, musées

Sujet le jouet et l'imaginaire

Objectifs de l'enseignement de l'histoire des arts

- « fournir à l'élève des outils d'analyse de son environnement économique, social et culturel »
- « développer chez l'élève une créativité nourrie de la rencontre d'œuvres abordées à partir de points de vue croisés »

QUAND LE JEU EST UN ART

Les jouets sont souvent présents dans un portrait d'enfant ou un tableau en rapport avec l'enfance. Au XVII^e siècle en Hollande, le jeu des bulles de savon montre l'innocence du jeune enfant (sourire émerveillé) ou la conscience de la fragilité des choses à l'adolescence (visages fermés). Au XVIII^e siècle, Jean-Siméon Chardin peint l'attention de *L'Enfant au toton* (1738) sur son jeu. *L'Enfant à la poupée* d'Anne-Geneviève Greuze (vers 1795) témoigne d'une vision plus sentimentale ; le contexte est celui de la mortalité infantile dénoncée par les hygiénistes. Au XIX^e siècle, l'anecdote d'*Henri IV jouant avec ses enfants* (représentée notamment par Pierre-Henri Révoil ou Jean-Auguste-Dominique Ingres en 1817) devient une légende en même temps que l'enfant trouve sa place dans la société.

Les artistes sont également nombreux à créer des jouets.

Rappelons que la fabrication d'un jouet par un proche de l'enfant a été la norme pendant des siècles. On parle de « production écologique », puisque réalisée avec des matériaux locaux et recyclés, ou de « production fantôme », puisqu'il est impossible d'évoquer ce qui a disparu : sujet, forme, expression, savoir-faire. La tendance actuelle du « faites-le vous-même » (livres, presse, blogs) atteste de la permanence de l'usage, surtout à destination des plus jeunes.

Les jouets d'artistes pour leurs propres enfants ont également disparu, sauf lorsque leur auteur, se prenant au jeu, autorisait une production commerciale. Les caricaturistes et publicistes Caran d'Ache (1859-1909), Benjamin Rabier (1869-1939), O'Galop (1869-1946) en font le prolongement naturel de leur art. Les poupées des peintres Georges Lepape (1887-1971) ou Berthe Noufflard (1886-1971) participent au mouvement dit de la « renaissance de la poupée française » (1910-1920). Tous ont souhaité toucher le public par la simplicité des formes, des couleurs et des mécanismes.

Toute sa vie, le peintre et sculpteur Alexandre Calder (1898-1976) réalise des jouets, mais faute d'amateur, ceux-ci restent à l'état de prototype. Ses *Action Toys* (jouets animés) de 1920 sont commercialisés après son décès, ceux de Keith Haring (1958-1990) également. Pour l'un et l'autre, l'art doit être et rester un magnifique jeu.

D'autres artistes mettent l'enfance au cœur de leurs recherches.

La plasticienne Annette Messenger (née en 1943) détourne le jouet de sa fonction ludique ; c'est un matériau comme un autre, dit-elle, pour interroger le monde contemporain et en exposer sa vision critique.

Le metteur en scène de l'exposition, Pierrick Sorin (né en 1960), filme les jouets pour les interroger. Comment montrer le temps du jeu, ce moment « hors du temps » ? Comment le faire revivre ? Comment renouer avec l'enfance ?

Thèmes de découverte

De l'image au jeu

Début du XX^e siècle

Chiens de **CARAN D'ACHE** (Emmanuel Poiré, 1858-1909)

Gédéon et ses amis de Benjamin **RABIER** (1865 ou 1869-1939)

- **Carrières proches**

Illustrateurs, humoristes, publicistes (et amitié durable).

Images célèbres de Caran d'Ache : *Ombres chinoises*, *Chiens*, *Scènes de chasse*.

Images célèbres de Benjamin Rabier : *La Vache qui rit*, *La Baleine bleue* des Salines du Midi, *Le Canard Gédéon*.

- **Démarche commune**

Répertoire d'animaux domestiques et de ferme (époque encore proche du monde rural), primauté du profil, expressivité des têtes (les animaux ont les défauts des humains).

- **Jouets**

Reprise d'une image emblématique (chiens pour Caran d'Ache, animaux de la basse-cour pour Benjamin Rabier) ; silhouettes en bois découpé, montées sur socle ou sur roulettes, quelques articulations (ailes, pattes), aplats de couleurs, peu de détails.

- **Contexte**

Succès de la caricature depuis le XIX^e siècle, de la réclame (publicité, marques) et de la lithographie, développement de l'illustration pour enfants (livres, journaux, imagerie d'Épinal) et de la production de jouets.

- **Postérité**

Autre créateur de jouets en bois : **O'GALOP** (1869-1946) ; sont exposés ses *Girafe*, *Autruche*, *Pélican*, *Âne*, *Coq*.

Caran d'Ache et Rabier marquent durablement l'histoire de la publicité (influence sur Villemot, Savignac) et la bande dessinée (Cuvillier dans *Sylvain et Sylvette*, Hergé et la ligne claire de *Tintin*).

Seconde moitié du XX^e siècle :

Goldorak (1975) d'après **Go (Kiyoshi) NAGAI** (né en 1945). Jouet créé à la suite du succès de l'*anime* diffusé par la télévision.

- **Un manga**

Avant le XX^e siècle, « image dérisoire », image populaire.

Au XX^e siècle, un récit dessiné ; phénomène culturel se développant après la Seconde Guerre mondiale (Nouveau Japon), éditions très bon marché (en noir et blanc, papier de basse qualité), produit éphémère (jeté après la lecture) ; production nationale, faible part des exportations jusque dans les années 1990. Un mangaka : auteur de

- **Caractéristiques du manga**

Pour tous les goûts et tous les âges ; plusieurs récits en feuilleton ; lecture de droite à gauche ; l'Occident (visages des personnages) sur une trame références légendaires, toute-puissance être destructrice, force et faiblesse de japonais.

- **Évolution : un récit animé** (dit *anime* ou

Exemple de l'exposition : *Goldorak*, *japanime* faisant date en

Histoire simple : attaque d'un robot méchant, riposte d'Actarus/Goldorak, mise en danger de ses amis, victoire finale.

Sujet : science-fiction avec une dimension épique, deux ans avant *Star Wars*, et à la portée des plus jeunes ; renouvellement du genre de la conquête de l'espace alors à la mode.

- **L'anime** (comparer aux productions Disney de la même époque) :

codes visuels nouveaux : multiplication des angles de vue pour signifier l'action, suite de traits pour les déplacements, plans fixes pour montrer l'émotion ou les pensées du sujet, aplats de couleurs vives et peu nombreuses, importance du noir, peu de textes/paroles. (Rappel : le manga, à l'origine, est une production d'économie des moyens).

- **Le jouet** (comparer aux machines et robots du monde de l'espace des années 1970) :

apparence du robot renouvelée : androïde-athlète, formes géométriques rectilignes, couleurs vives, surfaces lisses et brillantes du plastique lui aussi en vogue.

- **Postérité** : les *Transformers* (années 1980), robots humanoïdes ou d'animaux qui, par manipulation, deviennent d'autres personnages ou machines de fiction.



dizaines de récits par recueil ; découverte de traditionnelles : de la nature qui peut l'humain, code moral

japanime Europe (1974).

- **L'industrie du manga à la fin du xx^e siècle**

Multiplication des albums (donc mangas conservés), développement des éditions colorées ; succès mondial d'*Akira* de Katsuhiro Otomo dans les années 1980, transpositions littérales ou adaptations en films : succès mondial de *Princesse Mononoke* d'Hayao Miyazaki, 2000 en France ; scénarios de jeux vidéo mêlant inspiration japonaise, *heroic fantasy* et BD ; écho du brassage culturel et économique mondial.

De l'art de jouer

Début du xx^e siècle

Jouets à traîner d'Alexandre CALDER (1898-1976)

- **Carrière**

Ingénieur de formation, illustrateur de presse à ses débuts, architecte et sculpteur américain.

- **Démarche**

Recherche d'un art vivant donc animé, ludique, c'est-à-dire au service de l'imaginaire, utilisant des formes et des couleurs sobres et simples ; œuvres célèbres : *Mobiles* (éléments de métal peints ou non, certains motorisés), *Stables* (grandes sculptures peintes ou non de tôles découpées), jouets (dont les *Action Toys*).

- **Jouets exposés : Grenouille, Otarie, Ourson, Poisson**

Prototypes de jouets à traîner pour Gould Manufacturing Company, 1927 ; épuration des formes, bois peint en aplats de couleurs vives, humour (yeux, déplacement) rappelant les *comics* américains ; opposition à la tendance naturaliste ; influence du mouvement d'avant-garde hollandais *De Stijl* (Piet Mondrian en peinture ; Gerrit Rietveld en architecture et en mobilier) et sans doute du Bauhaus allemand ; mise à l'honneur de matériau simple : planchettes de bois (recyclage comme Picasso).

- **Contexte**

Jouets pour enfants de Gerrit Rietveld, 1923 (exposés).

Jouets pour enfants d'Alma Siedhoff-Buscher, 1923 (exposés).

Installation de Calder à Paris (Montparnasse, de 1926 à 1933) ; familier de Man Ray, Marcel Duchamp, Joan Miró, Piet Mondrian et Pablo Picasso ; succès du *Grand cirque de Calder*, 1926 (New York, Whitney Museum of American Art, non exposé à Paris) : 200 figurines en fil de fer, bois, carton, ressorts et ficelles, s'animent pour une représentation miniature des arts du cirque (M^{me} Calder jouant de l'accordéon pendant que son mari est aux manœuvres).

- **Postérité**

Juste après la guerre : *Animaux de Georges Martin*, 1946 (exposés).

Seconde moitié du xx^e siècle : développement du design scandinave ; inspiration poétique et ludique du sculpteur suisse contemporain **Markus RAETZ** en partie inspirée par Calder.

xxi^e siècle : *Poisson hilare d'après Calder* (2003) ; Vilac, fabricant français de jouets, en collaboration avec l'Association Calder, sur un prototype de l'artiste (exposé).

Seconde moitié du xx^e siècle

Jouets à câliner, corde à sauter d'après Keith HARING (1958-1990)

- **Carrière**

Graphiste de formation, peintre et sculpteur américain.

- **Démarche**

Répétition de formes simples, aplats de couleurs vives cernés de noir ; influence des *comics* américains, du Pop Art (Andy Warhol) et proche du Street Art de Jean-Michel Basquiat ; volonté d'un art accessible à tous, c'est-à-dire visible (espaces publics) et compréhensible pour tous les âges et cultures (*melting-pot* des mégapoles).

- **Œuvres célèbres**

Radiant Child (Bébé rayonnant), *Acrobats*, *Boxeurs...* ; fresque sur un escalier de secours de l'hôpital Necker de Paris (27 m de haut et 17 m de large).

- **Jouets présentés à l'exposition**

Le Chat rose, *Le Corniaud*, *Le Saucisson* : animaux-doudous en tissus et rembourrés.

Corde à sauter ; fabricant Vilac (France) en collaboration avec la fondation Keith Haring.

Interroger le jouet avec art

Malou ANCELIN : Poupée Chaperon rouge (1989)

- **Carrière**

Artiste plasticienne et sculpteur contemporaine (première exposition en 1973) ; créatrice de poupées en pièce unique ou petite série, en tissu, résine, cuir, cheveux naturels ; collaboration

avec le fabricant Corolle entre 1988 et 1998 ; actuellement, sculpteur de personnages grandeur nature en papier mâché.

- **Démarche**

Passion pour les poupées, refus du jouet fabriqué en masse, recherche de la vraisemblance et de l'expressivité des visages.

- **Jouet exposé : *Petit Chaperon rouge* (1995)**

Tête et membres en croûte de cuir, corps en coton rembourré, vêtement (robe avec un imprimé de petits lapins) réalisés par l'artiste ; visage de la poupée-petite fille à la limite du troublant ; costume rappelant un récit de l'enfance tiré des *Contes de ma mère l'Oye* (Charles Perrault, 1697).

- **Mise en contexte**



- Poupées animées anciennes : automates (XVIII^e siècle), figurines en cire (1882, inauguration du musée Grévin).

- Poupées du milieu du XIX^e siècle jusqu'au début du XX^e : visage d'adulte en porcelaine (maquillage et coiffure savants), vêtement à la mode (la poupée permet d'apprendre aussi à coudre).

- Poupée du XX^e siècle : visage stéréotypé, vêtement de prêt-à-porter contemporain.

- Poupée de Malou Ancelin : restitution d'une image de l'enfance (poupée, conte populaire, déguisement, expression enfantine).

- **Discussion**

- Art ou beau métier ? La création de poupée est un art à part entière dans les pays nordiques (Allemagne, Pays-Bas).

- Jouet ou pièce de collection pour adulte ? *Petit Chaperon rouge* est la deuxième poupée d'une série de six pièces.

- L'artiste revisite-t-elle le mythe de Galatée ?

- Comparaison avec la *Petite danseuse de quatorze ans* d'Edgar Degas (entre 1865 et 1881, Paris, musée d'Orsay) : sculpture à l'origine en cire colorée, avec de vrais cheveux, tutu en tulle, jugée choquante par son naturalisme sans concession. Convergence ou divergence ?

Annette MESSAGER : *Les Restes II* (2000)

- **Carrière**

Artiste plasticienne et photographe (premières expositions dans les années 1970) ; compositions et installations à partir d'objets de récupération et images.

- **Démarche**

Interroger notre appropriation du monde contemporain, notre culture « patchwork » faite d'éléments disparates (passé, présent, vécu, imaginaire), particulièrement à partir du rôle de la femme et de la famille.

- **Composition exposée : *Les Restes II* (2000)**

Morceaux de jouets suspendus autour de trois grandes et deux petites peluches vidées de leur bourrage ; effet d'accumulation mais aussi d'organisation ; rendu à la fois câlin (matières douces, miniaturisation, trace d'usage) et dérangent (vestiges mutilés, suspendus, inertes).

- **Discussion**

- Évocation de *deux parents, deux enfants, et une grand-mère* selon la plasticienne.

- En quoi la composition peut-elle être considérée comme une *photo de famille* ?

- La famille est-elle vue comme un espace de construction ?

- Pourquoi épingler les (ses) angoisses enfantines ?

- Comparaison : invitation à visiter ses propres boîtes (ou tiroirs) de souvenirs et autres trésors de l'enfance.

À jeter ou à conserver ? Pourquoi ?

Propositions de restitution

- Création d'un jouet statique ou animé à la façon de Calder.

- Présentation d'un ensemble de croquis de mode pour une poupée.

- Invention d'une publicité pour un jouet de l'exposition (célèbre ou non).

- Photomontage ou composition de collages sur un thème de l'exposition.

Les restitutions envoyées le seront sous la forme de reportage photo des inventions ou du dossier de TPE.

Légendes et copyright des jouets illustrant le dossier pédagogique, par ordre de présentation :

1 - TRAIN À VAPEUR

ALLEMAGNE, 1902-1905

Georges Carette & Cie (1886-1917), fabricant
Tôle, laiton, bois
H. 30,5 cm ; L. 41,5 cm ; l. 13 cm
Poissy, musée du Jouet, inv. MJ.996.13.1

2 - FAUX CABRIOLET PEUGEOT 601

France, 1930
CR (1868-1962), fabricant
Tôle lithographiée
H. 16 cm ; L. 36 cm ; l. 15 cm
Achat, 1992
Paris, Les Arts Décoratifs, inv. 992.365

3 - OURS

Giengen an der Brenz,
Allemagne, vers 1910-1912
Margarete Steiff, créatrice
Steiff (1880-), fabricant
Peluche de mohair, feutre
H. 58 cm
Don Danièle Giraudy, 1994
Paris, Les Arts Décoratifs, inv. 994.70.1

4 - AVION POINT D'INTERROGATION DE DIEUDONNÉ COSTES ET MAURICE BELLONTE

France, 1931-1932
Charles Rossignol (1868-1962), fabricant
Tôle lithographiée
L. 37 cm ; l. 34 cm
Collection Marchand

5 - LILLIPUT ROBOT

Japon, 1945
Métal peint, plastique
H. 14 cm
Suisse, collection Fifo Stricker

6 - CUISINE DREAM KITCHEN

États-Unis, 1957-1958
Deluxe Reading Corp. (1951-1971), fabricant
Plastique moulé, papier, carton
Réfrigérateur : H. 31 cm ; l. 13 cm ; Pr. 11 cm
Évier : H. 30 cm ; l. 13 cm ; Pr. 10 cm
Four : H. 30 cm ; l. 13 cm ; Pr. 12 cm
Machine à laver : H. 30 cm ; l. 13 cm ; Pr. 10 cm
Table : H. 12 cm ; L. 20 cm ; l. 13 cm
Chaise : H. 15 cm ; l. 19 cm ; Pr. 7 cm
Don Margaret A. Gill
New York, Rochester, The Strong,
inv. 107.2032

7 - POUPÉE OURS

Allemagne, 1993
Sigikid (1968-), fabricant
Plastique peint, peluche, bois
H. 47 cm
Don Sigikid, 1995
Paris, Les Arts décoratifs, inv. 994.107.2
Reproduit en p. 114

8 - TRAÎNEAU DU PÈRE NOËL

Pennsylvanie, États-Unis, 1921
Hubley Manufacturing Co. (1894-), fabricant
Fonte
H. 18 cm ; L. 42 cm ; l. 10,5 cm
New York, Rochester, The Strong
inv. 73.1798

9 - POUPÉE SUR TRICYCLE DE TYPE MICHAUX

France, vers 1860
Porcelaine, bois, verre, métal, velours, soie
H. 45 cm ; L. 38 cm ; Pr. 21 cm
Compiègne, Musée national de la voiture et du tourisme, château de Compiègne, inv. CMV.283

10 - GI JOE MARINE EN TENUE DE COMBAT

États-Unis, 1964
Hasbro (1923-), fabricant
Vinyle, plastique dur, textile
H. 29 cm
Don Arbois, 1966
Paris, Les Arts Décoratifs, inv. 41110.C

11 - ENSEMBLE DE VAISSELLE MINIATURE :

COUPE OU CALICE

Paris, lit de la Seine, entre la fin du xiv^e siècle et xv^e siècle
Plomb-étain
Coupe : H. 3,4 cm ; diam. 2,9 cm
Don 1909, collection Victor Gay
Paris, musée de Cluny, Musée national du Moyen Âge, inv. Cl. 17839

12 - POUPÉE NAGEUSE POLLY

Italie, vers 1950-1960
Bergamini, fabricant
Celluloïd
Poupée : L. 13 cm ; l. 5 cm
Boîte : H. 5 cm ; L. 15 cm ; l. 5 cm
Achat, 1991
Paris, Les Arts Décoratifs, inv. 991.282

13 - LA MAISON DE M^{me} HIBBERD

Grande-Bretagne, 1800-1820
Bois peint
H. 104,2 cm ; L. 111,2 cm ; l. 45,1 cm
Don de C. J. L. et W. B. Hibberd
Londres, Victoria and Albert Museum of Childhood, inv. Misc.1-1982

14 - CAMÉRA DE CINÉMA ÉTATS-UNIS, 1930

Louis Marx & Co. (1919-1979), fabricant
Métal peint
H. 15,5 cm ; L. 7,2 cm ; Pr. 2 cm
New York, Rochester, The Strong
inv. 78.2704

15 - LES PETSHOP FANTAISIE,

États-Unis, années 2000
Hasbro (1923-), fabricant
Plastique
Fantaisie : chat : H. 5 cm ; L. 5 cm ;
bouteille : L. 2 cm
Don La Grande Récré, 2011
Paris, Les Arts Décoratifs, inv. 2011.48.3 ;
2011.48.4 ; 2011.48.8

16 - TOTO L'ÉCOLIER

France, vers 1925
Roulet-Decamps (1865-1995), fabricant
Plâtre moulé et peint, bois, fibres végétales, textile, carton, cuir, métal, Celluloïd
H. 36 cm
Achat, 1996
Paris, Les Arts Décoratifs, inv. 996.24.2