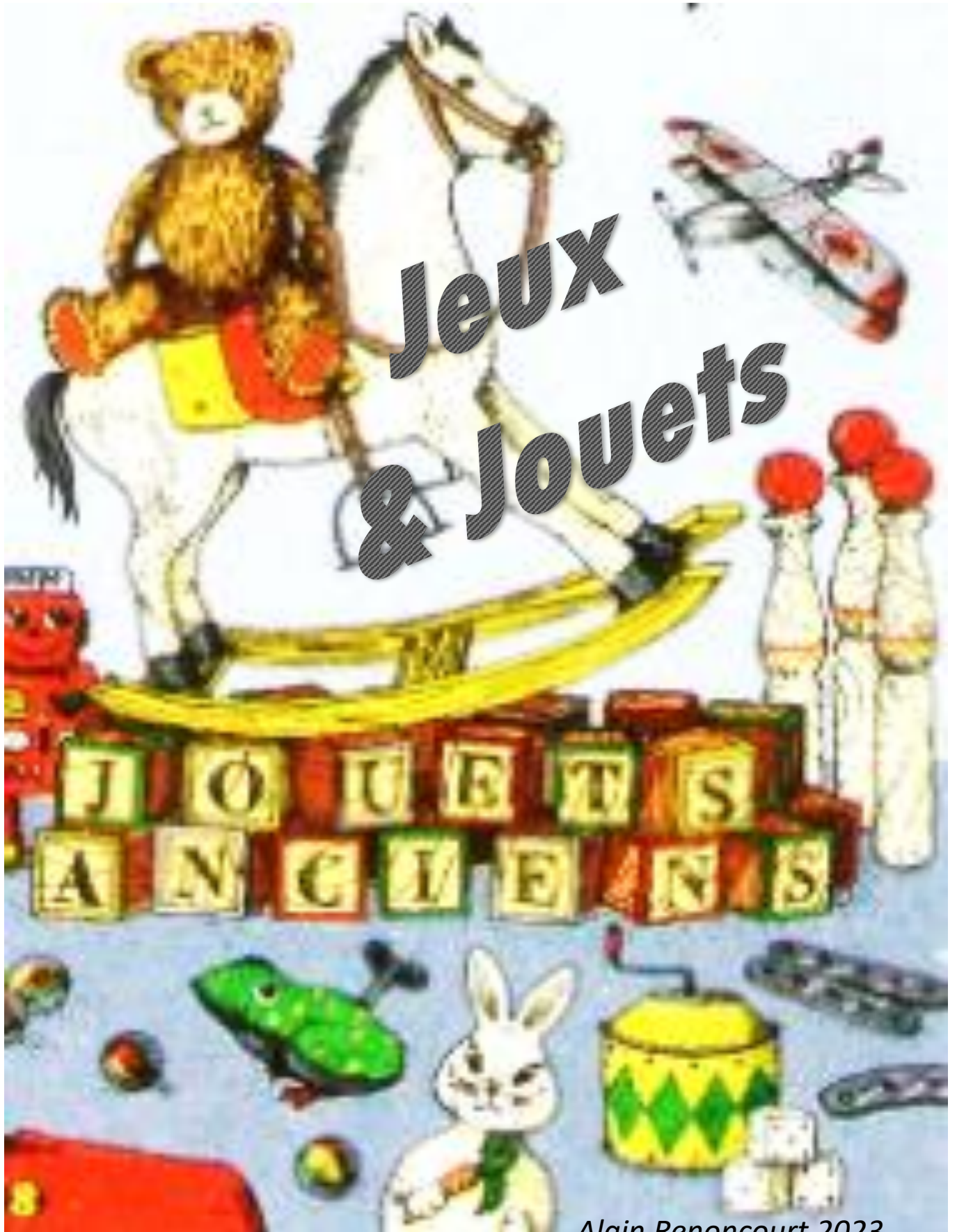


Jeux & Jouets



Alain Renoncourt 2023

L'origine des jouets remonte aux débuts de la civilisation humaine : des poupées représentant des enfants, des animaux et des soldats, ainsi que les représentations des outils utilisés par les adultes ont été découverts sur les sites archéologiques.

Les jouets, et les jeux en général, ont une fonction importante quand il servent à l'apprentissage : ils ont une fonction éducative, mais ils peuvent l'être de façon indirecte (pour mesurer l'adresse, la patience, le sens de l'équilibre, le savoir, l'intelligence pratique, l'esprit d'équipe, etc.). Les enfants utilisent des jouets et des jeux pour découvrir leur identité, aider leur corps à grandir, apprendre les causes et les effets d'une action.

Certains jouets sont fabriqués principalement pour être des pièces de collection et ne sont pas destinés au jeu.



Simple définition

Les premiers jouets retrouvés à la préhistoire par les archéologues dateraient de -7000 avant notre ère. Il s'agit de statuettes en pierre, représentant du bétail, des chèvres, et des personnes. Elles n'auraient pas eu un rôle religieux, mais bien un rôle ludique et éducatif.



Dans l'antiquité, les balles, les cerfs-volants, les toupies, les billes, les osselets, les hochets et les yo-yo sont fréquents. Les enfants jouent également aux poupées, aux petits soldats, ou aux animaux en bois.

Bien qu'ils soient confectionnés à partir des produits trouvés dans la nature, quelques jouets sont déjà très perfectionnés. C'est le cas, par exemple, des poupées et des animaux miniatures dont certaines parties du corps bougent !



Le Moyen-Âge est une période marquée par une production importante de jouets en bois, dont une majorité de poupées. La demande de jouets est très forte et ceux-ci se vendent au sein de nombreuses foires dont la plus célèbre se trouve à Nuremberg (Allemagne). Ces foires sont également l'occasion de montrer les dernières innovations, comme les miniatures animées grâce à des mécanismes d'horlogerie. Toutefois, elles sont rapidement condamnées par l'Église qui y voit l'œuvre du diable.



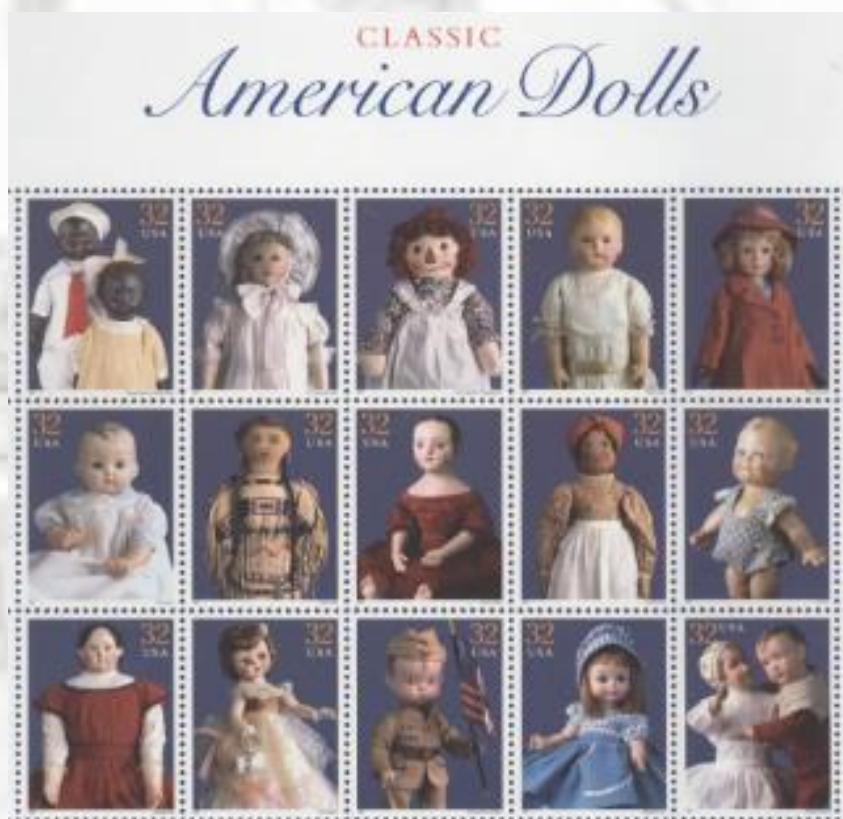
Par ailleurs, c'est à la fin des années 1600 que l'usage éducatif des jeux et des jouets est pour la première fois clairement mentionné. En effet, un philosophe anglais suggère l'utilisation de certains jouets pour aider à développer les apprentissages et les valeurs morales. Dès lors, les parents fortunés commencent à acheter des cartes avec l'alphabet ou des puzzles destinés à apprendre la géographie.



Au 19^{ème} siècle, la Révolution Industrielle implique une accélération de la fabrication des jouets. Produits en masse dans des usines, leur prix de vente diminue. Malgré cela, ils sont encore trop chers pour les familles modestes, qui les fabriquent elles-mêmes.

Au 19^{ème} siècle, les poupées restent à la mode. Elles sont en bois, en porcelaine, en cire, puis, fin du siècle, en celluloïd. Les jouets renferment les dernières découvertes en mécanique, en horlogerie ou en optique. Parmi eux se trouvent les jouets stars du 19^{ème} siècle : les petits trains. En bois ou en fer blanc, ils circulent sur des rails grâce à un moteur à vapeur ou à l'alcool.

Apparaissent aussi les briques de construction, la pâte à modeler.

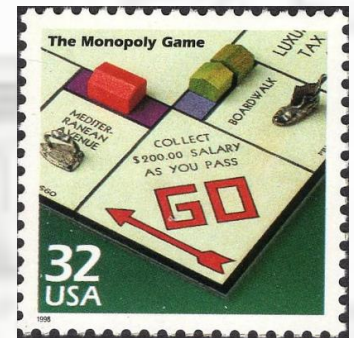


Histoire des jouets

Au 20^{ème} siècle,, l'utilisation généralisée du plastique contribue à rendre les jouets moins chers. Ils deviennent de véritables produits de consommation. Les fabricants commencent à produire des jeux et des jouets en fonction de ce que regardent les gens (télévision, cinéma)

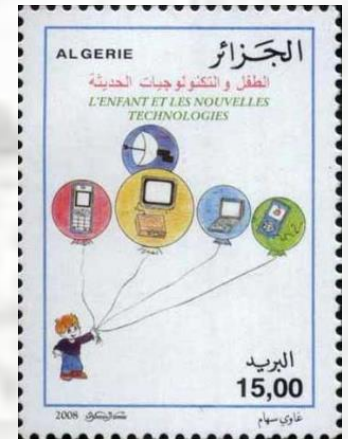
*Les trains ont toujours autant de succès. Ils sont accompagnés de nouveaux jouets mécaniques, comme les petites voitures à friction ou les Meccanos. C'est au 20e siècle que naissent des marques célèbres, tels **Lego®**, **Monopoly®**, ou **Barbie®**.*

Enfin, impossible de parler du 20^{ème} siècle sans mentionner les deux guerres mondiales qui l'ont bouleversé et qui ont eu des répercussions sur la production des jouets. Bien qu'elle soit leader sur le marché, les importations de l'Allemagne sont chaque fois boycottées. Les autres usines européennes tournent au ralenti à cause du manque de matériaux, de mains-d'œuvre ou de leur réquisition. Influencés par ce qu'ils ont vécu, les enfants d'après-guerre ont d'autres attentes par rapport aux jouets. Ils veulent des avions miniatures, des tanks, du matériel de combat...



Histoire des jouets

Au 21^{ème} siècle,, plusieurs tendances semblent se dégager. Tout d'abord, on note le succès toujours plus important des jeux vidéo et des jouets électroniques et connectés à Internet. Toutefois, on remarque également un certain retour aux sources avec la réapparition des jouets traditionnels en bois et du vintage. Les parents sont attentifs au prix, mais bien avant ça, ce qu'ils recherchent, c'est la qualité !



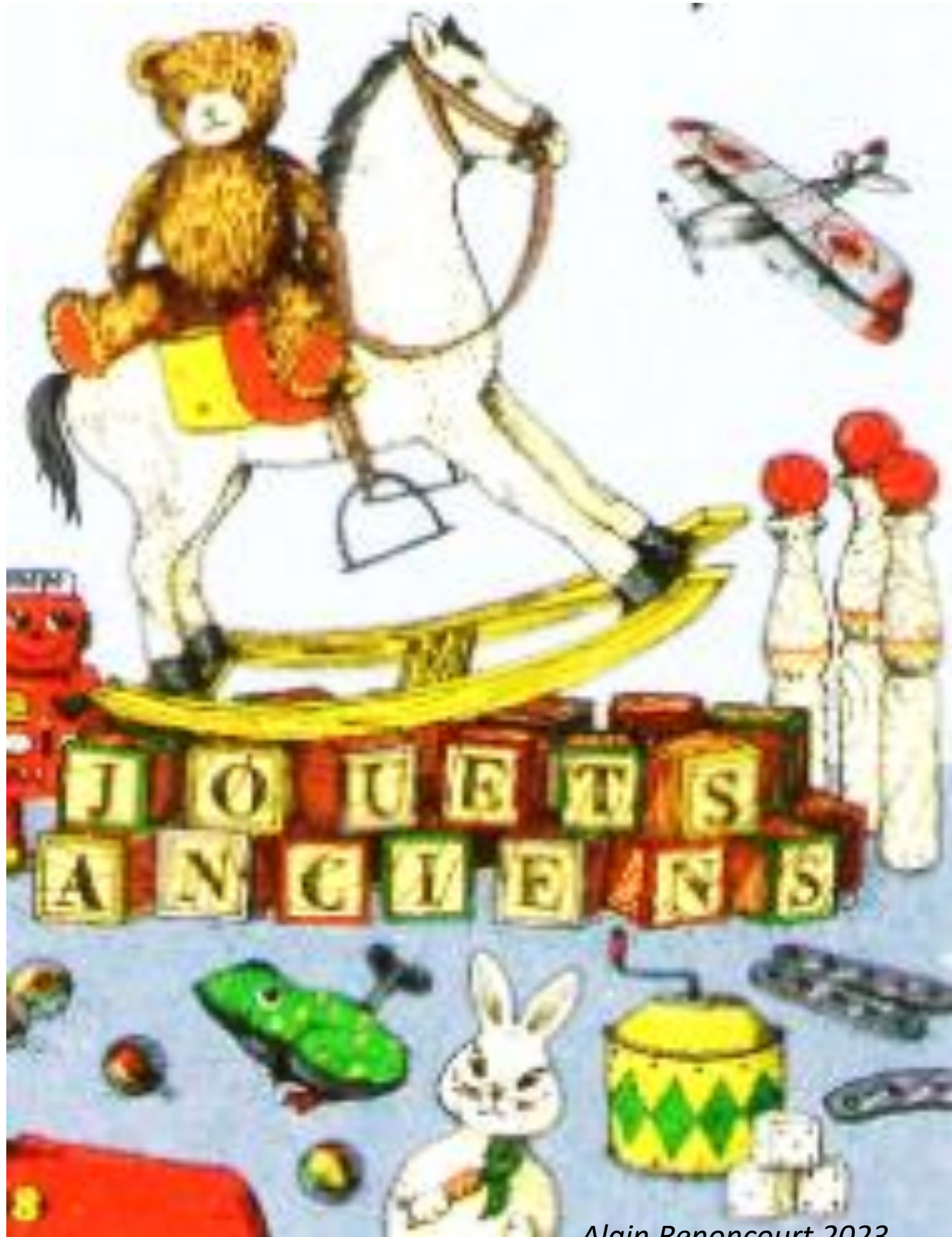
C'est surtout depuis les années 1980 que le rose et le bleu sont vraiment réservés pour des genres définis, avec l'invention de l'échographie fœtale, qui permet de savoir le sexe avant la naissance, et le développement d'un marketing poussant à acheter plus de vêtements.

Avant le 18^{ème} siècle c'était le bleu pour les filles (couleur de la vierge Marie) et le rose pour les garçons! Question d'incarnation puis de mode...

Les jouets genrés ont-ils une **origine éducationnelle** (mimer le partage des tâches) **ou hormonale** (observations chez des jeunes singes et expérience type forte exposition prénatale aux androgènes). Sujet toujours en étude et sans doute plus facile à interpréter quand la part éducationnelle aura disparu compte tenu du partage des charges mentales actuelles.



Les jouets sont ils genrés?



Alain Renoncourt 2023

Dinky Toys est une marque de jouets créée en 1934 au Royaume-Uni par Frank Hornby.

Ces jouets sont fabriqués en France par Meccano Ltd, une entreprise d'origine britannique qui produit des autos miniatures, d'abord en plomb puis en zamak, mais aussi quelques trains, avions, bateaux de modélisme, ainsi que diverses figurines et accessoires. La marque connut un très grand succès au cours des années 1950 à 1970.

Les échelles les plus courantes ont été le , 1/48^e 1/45^e et 1/43^e.

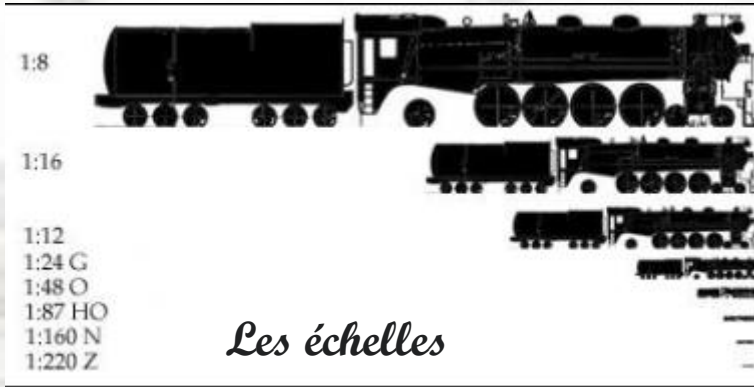
Ses principaux concurrents étaient Solido (zamak) et Norev (plastique) en France, Spot-On et Corgi toys au Royaume-Uni, Schuco et Märklin en Allemagne, Mercury en Italie, Tekno au Danemark, etc.

Un peu moins de 350 figurines ou voitures Dinky Toys ont été produites



Vers 1840, des machines à vapeur miniaturisées sont disponibles en Angleterre, permettant de créer les premiers trains miniatures. En 1891, Märklin présente un train à mouvement d'horlogerie, mais la majorité des productions sont des trains à traîner ou des trains de plancher, sans rails. (les rails apparaissent vers 1890)

*Bénéficiant d'un élan massif lié à la société des loisirs post-Seconde Guerre mondiale avec un développement massif de l'offre en trains miniatures, le **modélisme ferroviaire** moderne naît dans les années 1960, avec la création industrielle de modèle plus fins, et la création d'instances de normalisation définissant les échelles de réduction (H0 la plus connue 1/87^{ème}) et une interopérabilité des modèles.*



Meccano est un jeu de construction à base d'éléments à l'origine entièrement métalliques créé en 1901.

Les modules standard préfabriqués étaient des lames métalliques perforées de trous circulaires au pas de ½ pouce (1,27 cm). Dès le début, la collection de ces lames fut très étendue, car le but initial était l'initiation à la mécanique : elle comportait des cornières, des plaques, des axes, des roues et des engrenages en laiton. L'originalité de l'invention est le pas constant des trous pour l'assemblage qui se fait au moyen de vis et d'écrous.

Meccano Ltd. était une société britannique fabriquant le jeu Meccano, les trains Hornby, les Dinky Toys et distribuant d'autres types de jouets. La filiale française Meccano SA fut créée en 1912 à Paris et devint la maison mère, dont le siège et la principale usine étaient situés à Calais.

Ce nom de marque est parfois utilisé comme un nom commun pour qualifier un dispositif qui se construit par assemblage d'éléments modulaires, bien que la société Meccano refuse que l'on utilise sa marque de façon générique.



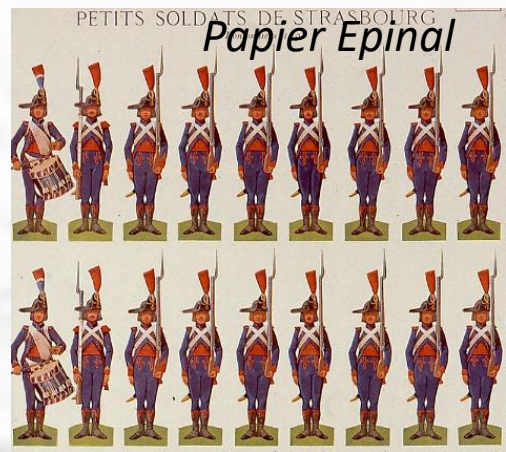
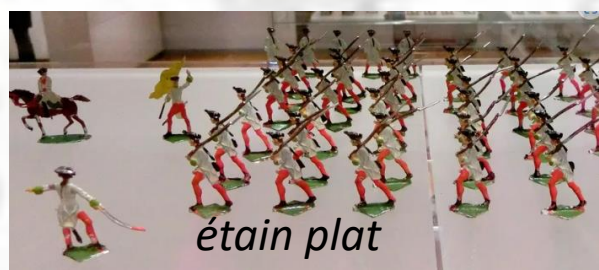
Meccano

Les petits soldats sont des *figurines militaires* servant à jouer, fabriquées selon les époques, en papier, en plomb (en fait avec de l'antimoine et du bismuth), en étain, en tôle, en matériaux de composition, en aluminium ou en plastique

Ils furent inventés au 18^{ème} siècle par les Allemands pour initier les officiers à l'art de la guerre avec le Kriegspiel (jeux de la guerre) qui se pratiquera jusqu'à la Première Guerre mondiale.

En France, c'est à Épinal et à Strasbourg que l'art du soldat en papier se développa durant le 19^{ème} siècle.

A Paris, le musée de l'Armée possède une collection de 140 000 petits soldats



Les soldats de plomb

L'origine du nom **Teddy bear** vient du président des États-Unis **Theodore Roosevelt**, surnommé « **Teddy** » et qui était un grand amateur de chasse.

Un incident survient lors d'une chasse à l'ours en novembre 1902 dans le Mississippi où il a été invité pour arbitrer le conflit du tracé des frontières qui opposait cet État à la Louisiane: après une journée bredouille, des rabatteurs lui proposent d'abattre un ourson blessé attaché à un arbre, pour qu'il puisse ajouter un trophée à son tableau de chasse. Roosevelt, outré, jugeant l'acte anti-sportif, refuse de tuer l'animal et ordonne qu'on le libère. L'expression « **Teddy's Bear** » a immédiatement été utilisée dans les caricatures de la presse,



Teddy Bear

« Ils ont enchanté nos jeux et nos rêves ces joujoux d'autrefois si pleins de charme. Certains, passé l'enfance, sont allés s'endormir au grenier, d'autres sont restés posés sur un meuble tels d'inséparables amis ».



Carset de 12 timbres-poste autocollants à validité permanente pour vos lettres vertes à destination de la France. Utilisez le nombre de timbres correspondant au poids de votre envoi.

Retrouvez votre âme d'enfant au travers de cette sélection de jouets du XIXème et début XXème siècles

avec l'aide précieuse et collaborative des membres du Forum de Palais (FR) et du Réseau des Montagnes (RM)

Jouets anciens

LA POSTE

FSC

<p>Jouets anciens Voiture mécanique</p>	<p>Jouets anciens Voilier</p>	<p>Jouets anciens Marionnette Polochinelle</p>	<p>Jouets anciens Marionnette Marotte</p>	<p>Jouets anciens Jeu de quilles</p>	<p>Jouets anciens Diabolo</p>
<p>Jouets anciens Chariot à pédales</p>	<p>Jouets anciens Cheval à roulettes</p>	<p>Jouets anciens ours en peluche</p>	<p>Jouets anciens Poupée en porcelaine</p>	<p>Jouets anciens Toupie</p>	<p>Jouets anciens Billard</p>

Les jouets anciens (toupies, yoyos..)

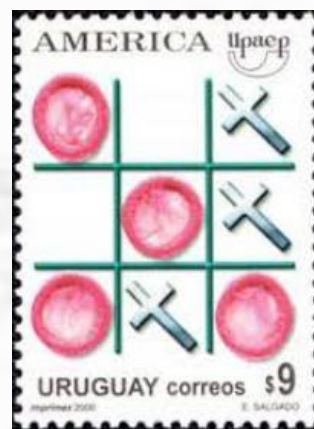
Dans l'antiquité, **plusieurs jeux de société** voient le jour à cette époque. Inventé en -3000 dans la ville sumérienne d'Ur (Irak actuel), le Jeu Royal d'Ur est le plus ancien jeu de société actuellement connu. En Égypte apparaissent **les jeux de dames**, du **Senet** et du **Mehen**. À Rome, on joue aussi au **Tic-Tac-Toe**.

C'est également au cours du Moyen-Âge que sont inventées **les cartes à jouer**, en Chine..

Le 19e siècle voit apparaître de nouveaux jeux de société comme le **Reversi** (aussi appelé Othello), le **jeu de puces** ou le **Tangram**. Le dimanche, jour du Seigneur, était réservé aux jeux religieux (arche de Noé par exemple). Les autres étaient interdits..



Senet



Tic Tac Toe



Tangram



Les **Pokémon** (pour Pocket Monsters) créés en 1996 sous forme de vidéo par Nintendo puis exploités sous forme d'anime, de mangas, et de jeux de cartes à collectionner). Déjà 9 générations de cartes à jouer.

Dans l'univers des Pokémon, les animaux du monde réel n'existent pas (ou très peu). Le monde est peuplé de Pokémon, des créatures qui vivent en harmonie avec les humains, mais possèdent des aptitudes quasiment impossibles pour des animaux du monde réel.

Chaque Pokémon possède un ou deux types qui conditionnent la plupart de ses attaques et caractérisent ses forces et ses faiblesses vis-à-vis des autres types, organisées comme le pierre-papier-ciseaux pour équilibrer les combats

Les critiques des Pokémon disent qu'ils provoquent une attitude obsessionnelle et violente chez certains enfants, de l'épilepsie photosensible, associés avec des condamnations religieuses des fondamentalistes (satanisme, paganisme, fatwa..)



Liste des différents types de Pokémon

- Normal ● Feu ● Eau
- Plante ● Électrik^{N7} ● Glace
- Combat ● Poison ● Sol
- Vol ● Psy ● Insecte
- Roche ● Spectre ● Dragon
- Ténèbres ● Acier ● Fée



Les Pokemon

Né en Asie il y a 1500 ans, le jeu d'échec est joué à 4 avec des dés puis en final à 2 sans dés.

Echec et Mat veut en fait dire le Roi est tombé dans une embuscade et capitule. L'évolution des noms a transformé l'éléphant en fou, le Vizir en vierge puis reine, le roukh (qui donnera roquer) en tour.

Le plateau bicolore était initialement rouge et noir.

Durant la seconde moitié du 19^{ème} siècle émergent les échecs modernes et surtout l'élaboration des différentes stratégies..

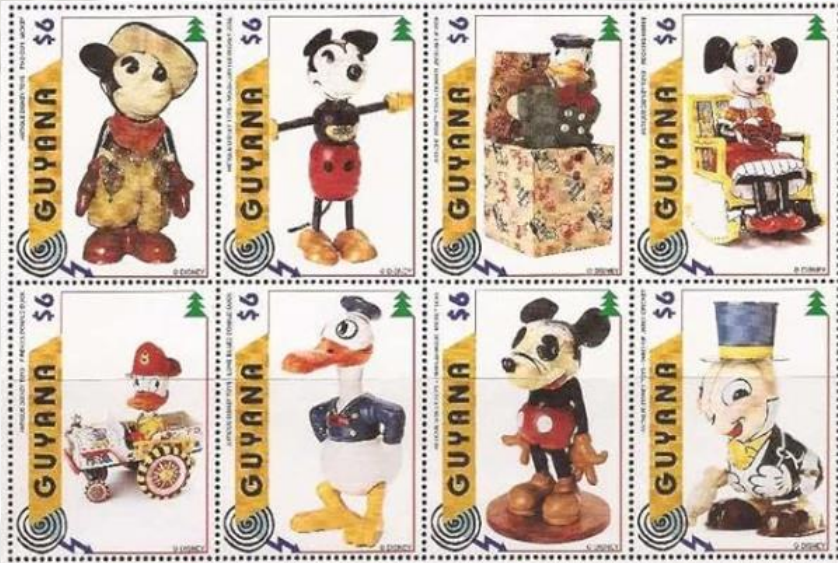
Le premier tsar russe Ivan le Terrible mourut devant un échiquier en 1584, alors qu'il s'apprêtait à affronter Boris Goudounov.

Les grands joueurs sont souvent hypermnésiques et retiennent toutes les parties jouées qui durent en moyenne de 30 à 40 coups chacune.



De nombreux films à succès, des programmes de télévision, des livres, des événements culturels en général, et la plupart des équipes de sport, proposent des « produits dérivés », qui peuvent parfois prendre la forme de jouets. Quelques exemples de ces produits fabriqués sous licence officielle demeurent célèbres : *Star Wars*, les films *Disney* ou *Pixar*.

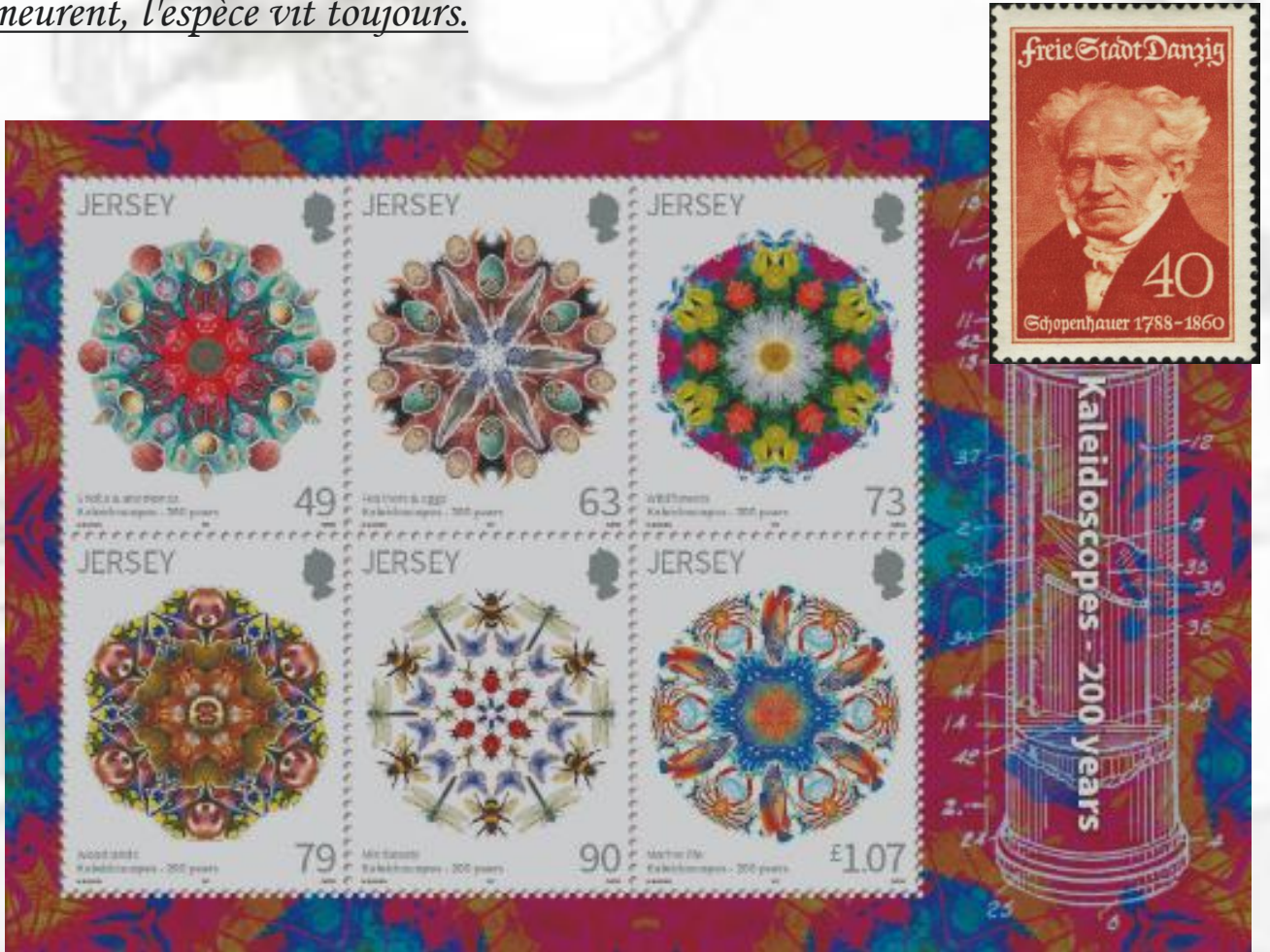
Ils peuvent aussi être imprimés de logos ou marques. Parfois, ils sont distribués gratuitement comme une forme de publicité. Certaines personnes s'efforcent de rassembler ce genre de jouets promotionnels, dans un esprit de collection.



Les jouets publicitaires

Le *kaléidoscope* est un instrument optique réfléchissant à l'infini et en couleurs la lumière extérieure. Le nom de ce jouet vient des trois mots grecs *kalos*, « beau », *eidos* « image », et *skopein* « regarder ».

Schopenhauer utilise l'image du *kaléidoscope* pour montrer la forme de *métempsychose* qui caractérise l'histoire : les plantes, animaux, hommes et peuples meurent et naissent sans cesse, et sous un changement apparemment incessant, ce sont toujours les mêmes figures qui réapparaissent : les individus meurent, l'espèce vit toujours.



Les kaléidoscopes