

Locomotive du train Vulkan

Les jouets ont souvent pris comme exemple les objets du quotidien. Le train ne fait pas exception et il est donc tout à fait naturel de retrouver des petits trains pour enfants au milieu du XIX^e siècle. D'abord à traîner avec une ficelle, ils deviennent de plus en plus sophistiqués jusqu'à reproduire les trains à vapeur vers 1875. C'est le cas pour la locomotive du train Vulkan qui fonctionne grâce à l'eau mise en pression dans sa chaudière. La mise en chauffe est alors effectuée avec de petits morceaux d'alcool solidifiés. Il suffit ensuite d'ouvrir le régulateur pour que la vapeur vienne faire tourner les roues grâce aux cylindres disposés de chaque côté de la locomotive. Finalement, ce jouet utilise le même fonctionnement qu'un train à vapeur traditionnel.



© Musée du jouet Moirans-en-montagne

Automate du Père Noël en avion

Conservé au Musée des Arts décoratifs de Paris, cet automate du Père Noël a été fabriqué par la réputée maison Rouillet-Decamps. Il illustre l'inventivité des créateurs d'automates qui conçoivent dès 1909, de grandes vitrines animées à l'occasion des fêtes de Noël, à la demande de grands magasins parisiens.

Conçu en 1925 pour la vitrine du Bazar de l'Hôtel de ville de Paris, ce Père Noël survolait le décor en avion tout en distribuant les précieux cadeaux. L'illusion de la vie générée par ce jouet mécanique n'est rendue possible que par l'interaction de différents métiers sans qui les automates ne s'animent pas : mécaniciens, horlogers, sculpteurs, couturiers... Outre leur utilisation dans les vitrines des magasins, les automates servent encore à la réalisation de trucages dans le cinéma.

© Paris, Musée des Arts décoratifs



Capsule Apollo

Les étoiles, la Lune et l'espace ont toujours été des sources d'inspiration. Au XX^e siècle, cet intérêt s'est concrétisé dans le monde du jouet lorsque la conquête spatiale est devenue réalité. Le fabricant japonais Masudaya™ propose alors dans les années 1960 une collection de jouets sur cette thématique.

Destiné essentiellement au marché américain, ce jouet en métal monté sur roulettes fait référence au programme Apollo, ayant permis de marcher sur la Lune. Véritable pièce de collection pour les amateurs de jouets anciens, elle peut encore les faire voyager vers l'enfance.

© Les Arts Décoratifs/Jean Tholance



Direction de la Communication du Conseil départemental du Var - Pôle création graphique - Impression - plote imprimée

La fabuleuse histoire des JOUETS

de la Préhistoire à nos jours



LIVRET DE VISITE



Hôtel Départemental des Expositions du Var
2 DÉCEMBRE 2022 > 12 FÉVRIER 2023 - DRAGUIGNAN

Billetterie
hdevar.fr

En partenariat avec le

LES ŒUVRES À NE PAS MANQUER

Moulage de la rondelle aux izards de Laugerie Basse

Ce moulage en résine témoigne des trouvailles faites sur les sites archéologiques préhistoriques et notamment ceux de l'époque magdalénienne (entre 21 000 et 14 000 av. J.-C.). À l'origine en os, cette rondelle révèle que dès cette époque lointaine, des objets étaient fabriqués à la main et pouvaient servir de jouets aux enfants.



La prise en compte de ces objets du quotidien par les archéologues et historiens reste néanmoins assez récente. En effet, ils les percevaient comme des objets rituels et non comme des jouets car le jeu était considéré comme non essentiel à la survie. En réalité, le jeu a permis aux enfants de la Préhistoire de s'exercer au lancer de la sagaie à l'aide d'un propulseur miniature ou encore d'apprendre les rudiments de la taille des silex. Cette nouvelle perception de ces objets ouvre ainsi la voie à de nouvelles études et à une nouvelle compréhension de la Préhistoire.

© Collection Ville de Périgueux - Musée d'art et d'archéologie du Périgord, cliché Bernard Dupuy

Buffle sur roulettes

Retrouvée en Italie du Sud au XIX^e siècle et conservée aujourd'hui au musée du Louvre, cette figurine romaine en argile représente un buffle. Cet animal domestique était utilisé pour son lait, sa viande, sa peau et également pour sa force de traction. Cet artefact témoigne des techniques de création antiques : utilisation d'argile moulée puis incision de détails tels que les oreilles et le museau. Il subsiste des traces de peinture qui témoignent du soin apporté à la confection de cet objet. Les animaux ont souvent été représentés ainsi afin de permettre aux enfants de se familiariser avec leur environnement.



© Collection RMN-Grand palais (Musée du Louvre), cliché Christian Larrieu ©1999

Pion de tric-trac : combat d'hommes et de dragons

Ancêtre du backgammon, le tric-trac se jouait sur un plateau, avec des pions et des dés. Le lancer de dés détermine le déplacement des pions sur les pointes noires et blanches dessinées sur le plateau. Nous avons ici un pion très ouvragé en ivoire de morse, daté de la fin du XII^e siècle et conservé au musée de Cluny. Les règles de ce jeu ont été standardisées au XVII^e siècle. Il s'agissait d'un jeu mixte, surtout pratiqué dans les salons de l'aristocratie.

Paris, musée de Cluny - musée national du Moyen Âge

Photo (©) RMN-Grand Palais (musée de Cluny - musée national du Moyen Âge), cliché Jean-Gilles Berizzi



Tableau Les jeux de l'enfance de Marten van Cleve



Dans cette toile du XVI^e siècle d'origine hollandaise (huile sur bois), Marten van Cleve représente des enfants jouant à l'extérieur, sujet également traité par Bruegel l'Ancien. Les enfants s'amuse sur une place de village, avec l'église en arrière-plan et des maisons autour. Les enfants pratiquent divers jeux : au premier plan, deux garçons jouent sur une bascule, sur la gauche, un autre marche avec des échasses, tandis qu'une petite fille souffle des bulles de savon, sur la droite on a délaissé un tambour sur le sol. À l'arrière-plan, d'autres enfants font rouler des cerceaux et jouent à des jeux de balles.

Marten van Cleve, Les Jeux de l'enfance. Huile sur bois. Saint-Germain-en-Laye, Musée municipal Ducastel-Vera, inv. 872.1.80. (c) Saint-Germain-en-Laye, cliché. M. Bury

Puzzle carte d'Amérique

Exposé au Musée du jouet de Moirans-en-Montagne, ce puzzle est fabriqué à la fin du XVIII^e siècle et représente une carte d'Amérique. En effet, les puzzles sont d'abord des cartes découpées en plusieurs morceaux afin de comprendre et d'apprendre la géographie. Ils étaient fabriqués avec du papier coloré et une fine planche de bois. Son invention est attribuée à Marie Leprince de Beaumont (une éducatrice française installée à Londres) ou à John Spilsbury (un cartographe et graveur londonien). Ils sont d'abord appelés jigsaw puzzle, jigsaw désignant la scie à chantourner qui permet de découper les planches en bois en plusieurs morceaux. Le terme de puzzle (un mot anglais signifiant "énigme" ou "casse-tête") intègre la langue française au début du XX^e siècle pour désigner un jeu de patience composé de différents morceaux à assembler afin de reconstituer une image.



© Musée du jouet Moirans-en-montagne, cliché Didier Lacroix