

LES EDITEURS FRANÇAIS DE JEUX 1850-1950

Les jeux de société sont des jeux distrayants pouvant se jouer à plusieurs. Ils sont régis par des règles établies, que le joueur doit respecter. Ces jeux existent depuis des millénaires. Nos ancêtres de l'Antiquité se réunissaient déjà autour d'une table afin de se divertir collectivement, et de se confronter à leurs congénères. Toutefois, les jeux sont alors un divertissement d'adultes. Leur succès au fil des siècles, auprès des adultes comme des enfants, vient du fait que ces derniers cherchent continuellement à s'identifier aux grandes personnes. Ainsi, comme la petite fille s'identifie à la maman en jouant à la poupée, ou le jeune garçon au papa en jouant avec ses véhicules miniatures, tous les enfants jouent avec des jeux de société, comme leurs parents.

Le jeu de société est un reflet de la société. Bien que demeurant toujours semblable aux origines, il se perfectionne en fonction des évolutions de la société. Ainsi, une évolution importante est ressentie au 18e siècle, siècle des Lumières et de la philosophie. Les philosophes, tels Rousseau avec son Émile ou de l'Éducation, s'intéressent à l'enfant et développent de nouvelles réflexions pédagogiques. Parallèlement, Schiller affirme que "l'homme n'est complet que quand il joue". Mais c'est au 19e siècle que le jouet et le jeu se démocratisent, suite à la Révolution industrielle.

Dès lors, comment se caractérisent les jeux de société à la fin du 19e siècle ? Quels en sont les principaux éditeurs ? Enfin, lorsque l'on collectionne, aujourd'hui, les jeux de cette époque, où doit-on s'adresser ?

LES RÉVOLUTIONS DU 19^e SIÈCLE

L'IMPACT DE LA RÉVOLUTION INDUSTRIELLE SUR LA PRODUCTION DE JEUX ET JOUETS

Au 19^e siècle, les mutations technologiques importantes suscitent un renouvellement et un essor des jeux et jouets. 5000 machines à vapeur sont disponibles en France en 1850, qui permettent l'augmentation de la production de jouets, et une diminution des coûts. Le jouet devient à cette époque un produit industriel, réalisé en nombre.



Avec l'augmentation du pouvoir d'achat et la diminution des coûts de fabrication, on assiste à la démocratisation du jouet. A la fin du 19^e siècle, les jeux et jouets se vendent sur les trottoirs, par l'intermédiaire des camelots, mais également dans les Grands Magasins, et dans les bazars en province. Noël, fête sociale et familiale importante, devient la fête des enfants, un moment magique de distribution des jouets.

< *Catalogue spécialisé Jouets et Articles divers pour les Étrennes, Grands Magasins du Printemps, Paris, 1900.*

Les jeux et jouets proposés sont par ailleurs de plus en plus variés, les fabricants s'inspirant directement des inventions révolutionnaires. On découvre alors dans les rayons des magasins des machines à vapeur, des bateaux, des téléphones, des automobiles, ..., à l'échelle de l'enfant.

LES INNOVATIONS EN MATIÈRE DE JEUX DE SOCIÉTÉ

Facteur d'innovation du jeu de société, la découverte de Engelman. En 1837, à Paris, ce lithographe français fait breveter un système d'impression en couleurs, à partir de pierres lithographiques, donnant ainsi naissance à la chromolithographie. Dès lors, l'usage de ces pierres se généralise dans le domaine de l'imagerie et des livres pour enfants, mais également des jeux de société. Les coffrets de jeux, les planches de jeux de l'oie, les jeux éducatifs, les jeux de sept familles... font appel à ce procédé.

Grâce à l'utilisation de la chromolithographie, peu coûteuse, on assiste à la vulgarisation du jeu, d'un prix abordable au plus grand nombre, et à la profusion des couleurs sur les coffrets. Les boîtes de jeux, généralement en carton et bois, sont, au milieu du 19^e siècle, "recouvertes de papier aux grains variés, aux teintes subtiles, à l'impression vive. Les replis des cartonnages sont soulignés par des bandes dorées, les fonds sont garnis de couleurs plus vives et les images sont encadrées avec de la "parure"." (Jouets : Paris 1900).

Les jeux sont parfois regroupés dans une "malle souvent cloutée, fermant à clef et contenant plusieurs tiroirs rouges et or. Cette malle doit être "bien complète, renfermant tous les jeux modernes avec instructions" et présenter une garniture "très soignée". Outre les jeux classiques, elle contient une grande quantité de casse-têtes, petites boîtes plus ou moins complexes" (Jouets : Paris 1900).

Coffret de jeux, Mauclair-Dacier, Paris, 1900-1905. >



© Musée du Jouet - Moirans-en-Montagne

LE DÉPÔT DE BREVETS

Les innovations en matière de jeux de société apparaissent, outre au niveau de l'aspect extérieur, au niveau du contenu du jeu. A la fin du 19e siècle, la démocratisation du jouet, et par conséquent le développement de la concurrence, poussent les fabricants de jeux non seulement à innover, mais également à se protéger afin de demeurer les plus novateurs. Le dépôt de brevet est une des solutions envisagées. En effet, une fois le brevet déposé, le jeu est assimilé à son créateur, de façon irrémédiable. Le dépositaire peut alors entamer des poursuites contre ses congénères pour copie, mais ne peut nullement faire l'occasion de telles poursuites. Il est propriétaire des droits sur le jeu. Le dépôt de brevet constitue un véritable "certificat de naissance" d'un jeu.

LE CONCOURS LÉPINE

Le concours Lépine, quant à lui, est imaginé en 1901 par Louis Lépine, préfet de police de Paris. Ce dernier souhaite, par ce biais, venir en aide aux petits fabricants de jouets et d'articles de Paris, alors en proie à un marasme économique. Le concours récompense les plus novateurs des concepteurs, et accueille toutes les créations, des plus classiques et utiles aux plus farfelues et futiles. Il peut être à l'origine du véritable succès commercial d'un jeu, et par conséquent de la renommée de son créateur.



© Jack VARLET / Musée du Jouet - Moirans-en-Montagne

Parmi les jeux primés Médaille d'Or au Concours Lépine dans les toutes premières années du 20e siècle, on découvre le "Toboggan parisien". Ce jeu d'adresse se présente sous forme d'une planche de bois chromolithographiée, agrémentée de fils de fer guidant les billes. La scène représentée est joyeuse : il s'agit d'adultes faisant du toboggan.

Le principe du jeu est simple : après avoir mis le jeu d'aplomb, on place les billes sur le fil du haut ; puis on lance la dernière sur un autre fil. Quand toutes les billes sont tombées, on compte les points, inscrits au bas du parcours. Le vainqueur est celui qui cumule le plus de points.

Vers 1900, le jeu est donc attrayant, fin et riche. Les éditeurs laissent libre cours à leur imagination afin d'entraîner l'enfant, grâce à leurs dessins colorés, dans un monde imaginaire, féérique. Dès lors, quels sont les jeux proposés à ces enfants ?

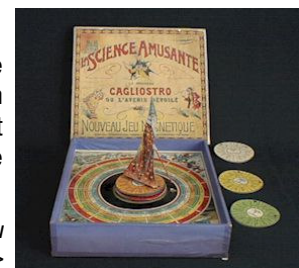
LES JEUX DE SOCIÉTÉ DE 1850 A 1950

LES JEUX MAGNÉTIQUES

Le fabricant *Léon Saussine* est l'un des premiers à déposer un brevet, en 1870 ; celui-ci porte sur les jeux magnétiques. De nombreux fabricants de jeux utiliseront par la suite ce système.

Le jeu magnétique est un jeu de questions-réponses : au centre du jeu se trouve un disque avec des questions ; la réponse est définie par la position du personnage ou de l'animal, guidé par un aimant. Les questions peuvent être pédagogiques : histoire, géographie, science, ..., mais également de pure fantaisie.

"La science amusante, Cagliostro ou l'avenir dévoilé", N.K. Atlas, Paris, 1er quart du 20e siècle. >



© Musée du Jouet - Moirans-en-Montagne

LE THÈME DES MÉTIERS

Les activités des grandes personnes sont également au coeur des préoccupations des enfants de cette époque ; ils veulent les imiter. Afin que l'enfant puisse s'identifier à ses parents ou aux adultes qu'il admire, les fabricants produisent donc des jeux sur le thème des métiers.

Tous les enfants désirent un jour jouer à la maîtresse d'école avec leurs amis. A cette fin, les fabricants de jeux imaginent l'institution scolaire, de façon ludique, à l'échelle de l'enfant. L'école est reproduite sous forme d'un coffret dont le couvercle représente le toit. A l'intérieur sont présents la salle de classe, sa maîtresse et ses élèves, son tableau noir, ses pupitres, ...



© Musée du Jouet - Moirans-en-Montagne

Il en va du même procédé pour la réalisation des papeteries. En effet, à la fin du 19e siècle, l'imprimerie et la typographie sont ressenties comme étant des métiers d'art, forçant l'admiration. Vers 1930, Henri Kratz-Boussac (fondateur des *Inventions-Nouvelles* en 1883, puis d'*Eurêka*) imagine une papeterie miniature, à l'intention des enfants. Les coffrets-papeterie comportent, comme dans le cas précédent, de nombreux instruments propres au parfait imprimeur : pince à caractères, rouleau encreur, porte-plume, buvard, pèse-lettres, cartes postales... Le prix de la papeterie varie en fonction du nombre d'éléments présents dans le coffret.

< Papeterie, N.K. Atlas, Paris, 1er quart du 20e siècle.

L'objectif de tels coffrets est pédagogique. Par ce biais, les enfants réalisent eux-mêmes leurs cartons d'invitation, remplissent les carnets scolaires... Les fabricants ont pour ambition de susciter de véritables vocations.

JEUX ET PÉDAGOGIE

Les jeux de loto, les puzzles, les jeux de parcours et d'associations... sont également un moyen d'enseignement pour l'enfant. En effet, l'instruction primaire étant la priorité de la 3e République, les thèmes abordés dans ces jeux sont ceux de l'école : histoire, mathématiques, géographie, littérature, sciences naturelles...

Ainsi, le classique jeu de loto à chiffres connaît des variantes :

Le loto des animaux permet à l'enfant de reconnaître un animal. Il se compose de planches illustrées d'animaux. Ceux-ci sont divisés en sections, numérotées. Les pièces correspondantes sont réunies dans un sachet. Une main innocente tire du sac, une à une, une partie de l'animal en appelant le numéro inscrit au verso. Le joueur qui possède le numéro sur sa planche le place sur la partie correspondante. Le premier qui reconstitue intégralement l'animal a gagné.

"Loto Construction des Animaux", Saussine, Paris, vers 1900. >



© Musée du Jouet - Moirans-en-Montagne

Le loto des proverbes, quant à lui, propose de découvrir morale et sagesse populaire, tout en s'amusant. Le jeu se compose de planches à sections, et de pièces de puzzles hexagonales. Sur une face de cette pièce se trouve une image, sur l'autre une partie de la phrase du proverbe. Le but est de compléter le puzzle à l'aide des éléments de phrase.

Il existe également le loto des fleurs, des 36 bêtes, des contes de fées...



© Musée du Jouet - Moirans-en-Montagne

Autre thème largement abordé dans les jeux de loto, au moment de la guerre de 1870 : le thème militaire. Le loto européen ci-contre est constitué de planches illustrées représentant les grands pays européens. Il enseigne aux enfants, par le biais du jeu, les noms des grandes villes de chacun de ces pays.

< Loto européen, Saussine, Paris, fin 19e siècle.

De manière plus générale, les fabricants, comme l'ensemble de la population, éprouve un fort sentiment de revanche sur l'Allemagne, qu'ils n'hésitent pas à faire transparaître au travers de leurs jeux. Les monuments français sont exaltés, de même que les grands hommes et les événements importants. L'Empire français est mis en exergue. On offre ainsi à l'enfant l'occasion de connaître et comprendre les épisodes de l'histoire de France.

LE JEU, UNE RÉCRÉATION

Toutefois, tous les jeux de la fin du 19e siècle et du début du 20e siècle ne sont pas éducatifs. De nombreux enfants préfèrent simplement se distraire avec des jeux de l'oie, des jeux de pêche, des jeux de nain jaune, des jeux de puce...

Le jeu "Les chiens dans un jeu de quilles", par exemple, des "Jeux Réunis", n'est-il pas décrit par ces créateurs même comme un "jeu très original, fort simple et plein d'esprit. A ce jeu sans rival, plus on est plus on rit".

"Les chiens dans un jeu de quilles", J.L.R., Paris, vers 1915. >



© Musée du Jouet - Moirans-en-Montagne

Les puzzles et les cubes peuvent également être considérés comme des jeux récréatifs. Avec le développement de la chromolithographie, qui permet de réaliser à bon marché de belles illustrations, la production de tels jeux s'est accrue. Les thèmes abordés dans les illustrations sont là aussi très variés ; il s'agit généralement de scènes d'enfants, de paysages, de saisons...

Entre 1850 et 1950, les fabricants proposent une gamme diversifiée de jeux, produits pour la plupart à Paris, capitale française du jouet. En effet, en 1885, la majorité des 260 fabricants français, dont les principaux éditeurs de jeux de société, y sont implantés. Quels sont ceux qui imaginaient les jeux de nos ancêtres ?

LES ÉDITEURS DE L'ÂGE D'OR DU JOUET

LÉON SAUSSINE ET SES SUCCESEURS

En 1860, Léon Saussine prend la succession de *Hugues-Marie Duru*, libraire et éditeur rue du Cloître Saint-Jacques à Paris. Il réalise alors des jeux de société, de parcours, des patiences, des jeux de questions-réponses, des jeux d'adresse et de tir, des théâtres d'ombres, ..., généralement marqués "L.S. édit. paris". L'impression des jeux imaginés par Saussine est réalisée par des tierces personnes, imprimeurs-lithographes, tels Jannin et Roche.

Vers 1882-1883, *Léon Saussine*, "fabricant de jeux instructifs et de société en cartonnage" à l'Exposition Universelle de 1878, diversifie sa production et s'installe dans le Marais. Après son décès en 1896, sa veuve prend sa succession, puis ses fils Georges et Maurice en 1916, enfin son petit-fils Robert vers 1944.



© Musée du Jouet - Moirans-en-Montagne

La famille Saussine dépose de nombreux brevets sur les jeux. En 1870, le premier dépôt porte sur un jeu magnétique. En 1897 et 1922, deux brevets sont déposés sur des théâtres d'ombres chinoises. En 1905, le dépôt concerne un jeu imitant le football. L'ultime brevet, déposé en 1955, porte quant à lui sur un jeu de tir.

< *Jeu de Bonne Aventure "L'Ange Gabriel", Saussine, Paris, vers 1900.*

La société familiale est toujours enregistrée en 1964 dans l'Annuaire général du Commerce ; mais est radiée du Registre du Commerce et des Sociétés en 1980. Elle semble avoir cessé d'exercer en 1968.

DE LA MAISON COQUERET AUX JEUX RÉUNIS



En 1874, *Charles Watilliaux* succède à la *maison Coqueret*, spécialisée dans les jeux de société. Il lance, en 1879, la *Lepidochromie*, qui est un jeu sur l'art de décalquer les papillons, et *Le Petit Chimiste*. D'autres jeux scientifiques suivront, de même que des jeux de parcours, des casse-têtes, des jeux de questions-réponses, des jeux de patiences ou des jeux de société plus classiques...

En 1908, la *maison Watilliaux*, dont la marque de fabrique est "W.X.", est reprise par *Revenaz et Tabernat*.

"*Jeu des cascades*", *Watilliaux, Paris, vers 1900.* >



© Musée du Jouet - Moirans-en-Montagne

La société *Revenaz et Tabernat* est créée en 1895. En 1907-1908, elle rachète les *Editions Watilliaux*, et poursuit la production de jeux de tableterie en os et ivoire, de jeux de jacquet, de dominos et pièces d'échec en ébénisterie, de jeux de loto, de jeux de Nain Jaune en cartonnage.

En 1915, *Revenaz et Tabernat* utilise une nouvelle dénomination : "*Les Jeux Réunis*", dont le logo est l'inscription "JLR" dans une étoile.

En 1947, *Tabernat* s'associe à *Ludarva*, donnant ainsi naissance à *Tabernat et Ludarva*.



© Musée du Jouet - Moirans-en-Montagne

La firme *Mauclair et Dacier* apparaît en 1891. En 1897, le fabricant se caractérise comme "éditeur et fabricant de jeux de société, jeux scientifiques et instructifs". Par ailleurs, il présente "des nouveautés tous les mois". En 1904, *Mauclair et Dacier* poursuit sa production au sein d'un regroupement de fabricants de jeux : *Les Jeux et Jouets Français*.

< "Ombres chinoises", *Mauclair et Dacier*, Paris, vers 1900.

Simonin Cuny est éditeur à Paris à la fin du 19e siècle. Il est à l'origine de jeux de société, de jeux de cartes amusants, de casse-têtes, de jeux de questions-réponses, de petits jeux d'équilibre et d'adresse, marqués de ses initiales "S.C."

La nouvelle société *Les Jeux et Jouets Français*, dont la marque de fabrique est "J.F.J.", voit le jour en 1904. Elle réunit *Mauclair et Dacier*, *Wogue et Levy*, *Simonin Cuny*, *Perret*, *Delhaye Frères*. Elle semble cesser ses activités en 1930.

DE N.K. ATLAS À G. BONNET

Léon Nicolas et Keller s'installe, vers 1900, 23 rue de l'Atlas à Paris. Dans leur manufacture de jeux et jouets en bois, tableterie et cartonnage, ils réalisent alors des épicerie, des boîtes de soldats découpés...

Parmi les jeux de société proposés par *N.K. Atlas*, on découvre des jeux de Nain Jaune, de loto, des puzzles, des jeux magnétiques, des jeux de pêche, des coffrets représentant des écoles ou des papeteries... En 1925, *G. Bonnet* rachète la société, et poursuit la production de jeux. Les annuaires de Jeux et Jouets de France mentionnent sa présence sur le marché jusqu'à la fin des années 1950.



"La Pêche aux Grenouilles", *G. Bonnet*, Anc. *N.K. Atlas*, vers 1930. >

© Musée du Jouet - Moirans-en-Montagne

Toutes ces maisons de fabrication de jeux de société ont, en ce début de 3e millénaire, cessé leurs activités. Ainsi, quand on est collectionneur de jeux de la fin du 19e siècle, où doit-on s'adresser ?

OU TROUVER DES JEUX DE SOCIÉTÉ DU 19^e SIÈCLE ?

En 2001, la collection, privée ou de musée, est un phénomène qui tend de plus en plus à se développer. Tout est sujet à collection : le cahier d'écolier, le timbre de poste, les miniatures de parfum, les affiches, ..., et bien sûr les jeux et jouets.

LA VIE DU JOUET

Afin de répondre aux interrogations des collectionneurs, le groupe média LVA a mis en place, en 1991, un mensuel à leur intention : La Vie du Collectionneur. Devant le succès de ce périodique spécialisé, et face à la multiplication des collectionneurs de jeux et jouets, le groupe a, en 1995, lancé la publication d'un nouveau mensuel : La Vie du Jouet.

Le magazine présente chaque mois les expositions, salons et foires en rapport avec les jeux et jouets, les résultats des dernières ventes aux enchères ; il nous raconte la passion d'un collectionneur privé et nous fait découvrir ses plus belles pièces ; il décrit un jouet spécifique, ou s'intéresse à un fabricant ; il donne des conseils pour restaurer au mieux les jouets qui nous sont chers. Enfin, il donne à chacun l'opportunité de trouver le jouet qu'il recherche, ou au contraire de vendre le jouet dont il veut se séparer, par l'intermédiaire d'une rubrique conséquente de "Petites annonces".

Bien que davantage tourné vers le jouet que vers le jeu, La Vie du Jouet, dont est sorti en octobre 2001 le 71^e numéro, et qui va s'enrichir de couleurs à compter du 72^e, représente une piste non négligeable afin non seulement de documenter sa collection, mais également de l'enrichir. Le mensuel nous dévoile, au travers de ses résultats de ventes aux enchères, les meilleures salles de ventes, celles qui consacrent une part importante aux jeux et jouets.

LES SALLES DE VENTES

Parmi ces salles de vente, très peu proposent des jeux. En effet, le jouet est nettement plus propice à collection que le jeu, ne serait-ce que parce qu'il s'expose plus facilement. Quoi qu'il en soit, l'étude des ventes aux enchères nous révèlent quelques ventes de jeux. Ces derniers sont principalement proposés aux collectionneurs dans les villes de Paris, Lyon, Chartres, Toulouse, Vitry le François, Enghien. La galerie Christie's de Londres peut également consacré quelques-unes de ses ventes à ce thème.

Comme lors de toute vente aux enchère, la vente de jeux est encadrée par un commissaire priseur et un ou plusieurs experts, qui fixent les propositions de prix et suivent les surenchères. En effet, au préalable d'une vente aux enchères, les experts fixent un prix estimatif de vente du jeu, qui dépend des origines de ce dernier (nom du fabricant, année de production), mais également de son intégrité. Ces jeux peuvent éventuellement être vendus par lots ; par exemple, la salle des ventes de Lyon propose régulièrement des lots de 3 coffrets de jeux différents.

QUELQUES VENTES DE JEUX

A titre d'exemple, voici quelques-uns des jeux proposés aux enchères ces dernières années, avec dans certains cas les estimations.

Jeu "Le Petit Chien Savant", <i>Saussine</i> , fin 19e siècle	300/500 £
Jeu "Saut des Bouteilles", <i>S.C.</i> , fin 19e siècle + jeu "Le Mandarin"	800/1200 F
Beau coffret de jeux de société, <i>S.C.</i> , fin 19e siècle	
Jeu "Voyage autour du Monde en Automobile", <i>Mauclair-Dacier</i> , 1890-1900	800/1000 F
Jeu de pêche miraculeuse, <i>Mauclair-Dacier</i> , 1890-1900	
Jeu des "Chapeaux Valseurs", <i>N.K. Atlas</i> , début 20e siècle	300/400 F
Jeu magnétique "Le Nouveau Cagliostro", <i>N.K. Atlas</i> , début 20e siècle	
"Loto enfantin", <i>J.L.R.</i> , vers 1920	
Jeu "Loto Bus", <i>G. Bonnet, N.K. Atlas</i> , vers 1930	
Jeu "Les Chiens dans un Jeu de Quilles", <i>J.L.R.</i> , vers 1930	300/400 F

Cependant, ces prix, qui sont des estimations, peuvent, comme leur nom l'indique, être, au terme de la vente, bien différents. En effet, s'agissant d'enchères, selon la passion que le jeu engendre, celui-ci peut atteindre des sommes plus ou moins élevées. Le prix indiqué dans le tableau ci-dessous, qui correspond aux enchères de jeux effectivement vendus dans des salles de ventes françaises et internationales, n'est donc pas contractuel. Donné à titre indicatif, il est propre à une vente particulière, à un lieu donné, à une date donnée, et à un acquéreur particulier.

Jeu "Les Joyeux Acrobates" en bois, vers 1867	2550 F	389 €
Jeu de cubes représentant de joyeuses scènes enfantines, vers 1880	166 F	25 €
Jeu de pêche magnétique et à musique, <i>L. Saussine</i> , vers 1890	2660 F	406 €
4 jeux en boîtes, <i>Mauclair & Dacier</i> , 1895	1663 F	254 €
Jeu d'adresse "Jeu des Cascades", <i>Watilliaux</i> , vers 1900	499 F	76 €
Coffret de jeux de société, <i>Société Française des Jeux et Jouets</i> , 1904	2771 F	422 €
Coffret en bois contenant 13 jeux, <i>Alphonse Wogue & Levy</i> , vers 1910	2217 F	338 €
Jeu du Nain Jaune, <i>Ed. GB et Cie (G. Bonnet, anc. N.K. Atlas)</i> , vers 1930-1940	150 F	

Ces ventes, effectuées entre 1997 et 2001, témoignent de la possibilité de dénicher, encore aujourd'hui, les trésors des grands éditeurs des décennies 1850-1950, et de leur succès auprès des collectionneurs contemporains.

DES ÉVÉNEMENTS PONCTUELS AUX INSTITUTIONS

Outre les ventes aux enchères, les brocantes, les bourses aux jouets et autres événements ponctuels consacrés aux jeux peuvent être d'importantes sources de découverte. Dans sa rubrique "Calendrier", [La Vie du Jouet](#) présente "toutes les brocantes, bourses d'échanges, foires spécialisées dans le jouets de collection (ou accordant une place aux jouets) prévues en France et dans les pays limitrophes". Bordeaux, Rouen, Chartres, Montluçon sont quelques-unes des villes à retenir pour les premiers week-end de novembre. Les panneaux disposés le long des routes sont également des sources d'informations sur les manifestations à venir à proximité de chez soi à ne pas négliger.

Enfin, pour les infortunés qui ont découvert trop tard la présence d'une brocante à côté de chez eux, les visites régulières chez un antiquaire peuvent être porteuses d'agréables surprises. Chinant sans cesse dans les brocantes et autres bourses d'échanges, l'antiquaire est en effet dépositaire de jeux et jouets de l'âge d'or du jouet, et peut-être même d'un jeu introuvable !

POUR EN SAVOIR PLUS

BIBLIOGRAPHIE, disponible au Centre de Documentation du Musée du Jouet :

Mémoires de Jouets / Jeanne Damamme. Hatier, 1998. "Petite histoire des jouets", p.18 ; "Jouets à construire, cubes et puzzles", p.62 ; "On joue à...", p.72 ; "Apprendre en s'amusant", p.96.

Les Jouets Anciens / Clive Lamming. Atlas, 1985. "L'ingéniosité et le savoir", p.179.

L'âge d'or des jouets / Jac Remise, Jean Fondin. Edita Lausanne, 1967. "Introduction", p.9 ; "Jouets de papier et jeux de société", p.75.

Petits jeux & casse tête de la Belle Époque / Yves Rifaux. L'Art de l'Enfance, 1990.

Jeux, jouets et fête foraine. Musée du Jouet de Poissy, 1993. "Saussine, éditeur à Paris", p.12.

Jouets : Paris 1900. Délégation à l'action artistique de la ville de Paris, 1984. "L'enfant et son jouet", p.5 ; "Nouveauté attrayante, chromos fins, coffret riche", p.58.

Grande exposition des jouets français : 1880-1980. UCAD, 1982. "Les fabricants", p.55.

L'Argus des Ventes aux enchères Valentine's : Poupées et Jouets / Sylvie Daniel. Dorotheum Editions, 1999. "Jeux", p.476.

ADRESSES UTILES :

La Vie du Jouet, Services éditoriaux, BP 412, 77309 Fontainebleau Cedex. Tel 01.60.39.69.69. Fax 01.60.39.69.01. E-mail : lvj@elvea.fr.

La Vie du Jouet, Services administratifs et commerciaux, LVA Groupe Média, BP 424, 77309 Fontainebleau Cedex. Tel 01.60.71.55.55. Fax 01.60.71.55.72.