

## LES JEUX DE SOCIETE

Mise à jour 10 septembre 2002

Les jeux de société ont toujours rimé avec convivialité. Amusants, distrayants ou instructifs, ils développent nos réflexes et nous obligent à réfléchir de façon intense. L'intérêt de ce dossier est de retracer l'histoire des plus grands jeux de société, de démontrer leur importance dans le développement de l'enfant, et de visualiser leur position sur le marché des jeux et jouets.

### **UN PEU D'HISTOIRE...**

L'histoire des jeux de société remonte à la nuit des temps ou plutôt à l'époque où les hommes ont commencé à s'organiser en société. Dater avec précision leur apparition serait un vrai "casse-tête". De tous temps, les hommes de toutes générations et de toutes conditions sociales ont joué en société. Ils ont, sans s'en rendre compte, donné naissance aux jeux de société. Depuis la plus haute antiquité, l'homme apprécie ces passe-temps et s'ingénie à les diversifier ; de nos jours, les spécialistes inventent sans cesse de nouveaux jeux extrêmement variés. De par cette diversité, il n'existe pas de classification officielle car la structure de cette dernière peut changer dans le temps, tout comme la structure du marché du jouet évolue.

## HISTOIRE DE QUELQUES JEUX...

### *LE MONOPOLY : UN JEU DE GAIN POUR LA FAMILLE*

Inventé aux Etats-Unis au moment de la crise de 1929, par Charles B. Darrow, un ingénieur au chômage, ce jeu est le symbole de l'anti-crise. L'idée fut tirée du jeu "The Landlord's Game" ("Le Jeu du Propriétaire"), breveté en 1904 par Elisabeth J. Nagie, membre de la secte Quaker (Secte évangélique).

La demande pour ce jeu se développa rapidement. Darrow fut amené à faire produire le plateau de jeu par un imprimeur de fortune. C'est à ce moment que les grands magasins commencèrent à s'intéresser au Monopoly et à le commander.

En 1934, la société Parker Brothers acquiert les droits et lance le jeu en simplifiant les règles.

De trois à huit joueurs, il se joue sur un plateau, avec deux dés, des pions, des accessoires en forme de maisons et hôtels, des cartes de chance, de propriété, des liasses de billets de banque qui fascinent les enfants.

Le but du jeu est de posséder le plus grand nombre de propriétés situées dans les rues les plus prestigieuses, qui rapportent à leur propriétaire des gains considérables.



© Musée du Jouet - Moirans-en-Montagne

Le Monopoly est sans doute le jeu le plus vendu dans le monde entier avec 26 versions vendues dans 43 pays. Il continue de séduire les gens en leur permettant de "faire fortune rapidement".

Le jeu a donné naissance à un grand nombre de jeux similaires utilisant le même principe de possession. Il existe même un Anti-Monopoly, un Chomageopoly et une version Pokémon !

*Chomageopoly, réalisé par les ouvriers de l'entreprise LIP de Besançon (Doubs) dans les années 1970.*

### *LE SCRABBLE : UN JEU DE LETTRES*

Le Scrabble fait partie de la famille des jeux de lettres qui naquirent au XIX<sup>ème</sup> siècle avec les jeux de mots publiés dans les journaux de l'époque. Il appartient à la famille des mots croisés : Diamino, Lexicon et plus tard Jarnac.



*Diamino, réalisé en France en 1940.*

© Musée du Jouet - Moirans-en-Montagne

Comme le Monopoly il fut inventé aux Etats-Unis après la crise de 1929, par Alfred Mosher Butts (1900-1993), architecte au chômage. Tous les grands fabricants de jeux le refusèrent car trop intellectuel. En 1948, Butts confie à son ami Brunot le soin de fabriquer (artisanalement) son jeu. La première tâche des associés fut de lui trouver un nom racoleur : seul "Scrabble" s'avérait n'être pas breveté.

"To Scrabble" signifie "gratter", faire des pieds et des mains, ce qui évoque bien un joueur manipulant fébrilement ses lettres sur son chevalet alors que le délai accordé arrive à son terme. De 1948 à 1952, le jeu ne parvient pas à s'imposer. Puis en 1952, le vent tourne, il y a une telle demande que la petite production des associés ne peut pas suivre. Brunot s'associe avec un industrielle du jeu : Selchow & Righter (New York). Celui-ci fabrique le jeu sous licence, puis acquiert tous les droits en 1971. En 1987, la société vend les droits du Scrabble à Milton Bradley (filiale puis division du groupe Hasbro).

En France, le jeu est popularisé en 1966 par le Club Méditerranée. Il occupe une place importante parmi les jeux de sociétés. Le jeu connaît un tel succès que des championnats sont organisés : en 1991 s'est déroulé le premier championnat du monde anglophone à Londres. Le second s'est tenu à New York en 1993. Le premier championnat du monde francophone date de 1971 et a lieu chaque année.

James Brunot est mort en 1984. Il n'a donc pas assisté au premier championnat. Mais Alfred Butts l'a vu. Il est mort en 1993, à l'âge de 93 ans. Cet homme modeste et sans prétention vit son idée devenir un phénomène mondial.

## LE LOTO : UN JEU DE PUR HASARD

Le mot Loto semble venir de l'italien *Lotto* qui désigne le sort. On prétend qu'il fut inventé à Naples, d'où il se répandit au XVIème siècle en France lors des campagnes de François 1er. Au XVIIIème siècle, il est le divertissement des nobles de presque toutes les cours européennes. Il fut pendant longtemps le jeu favori des souverains et courtisans. En France, en 1776, la création de la Loterie Royale (ancêtre de la Loterie Nationale), diffuse le principe du jeu du Loto dans les milieux populaires.

Au cours du XIXème siècle, se développent de très nombreuses variétés de jeux de Loto. Il devient un auxiliaire pour l'éducation des enfants avec la création de cartons historiques, géographiques et grammaticaux.

De nos jours, le Loto est un jeu très populaire, fréquemment organisé par des sociétés locales ou des établissements publics.



© Musée du Jouet - Moirans-en-Montagne

Le Loto classique est composé de 90 jetons (ou boules) numérotés de 1 à 90 mélangés dans un sac, et de 24 cartons de 27 cases. Un joueur désigné bat les cartons et les distribue à chaque joueur. L'un des participants tire un à un les jetons numérotés et annonce le numéro. Le joueur qui possède le numéro sur son carton place un jeton sur celui-ci. Le gagnant est le joueur qui a rempli une ligne horizontale, deux lignes ou un ou plusieurs cartons.

*Jeu de Loto, réalisé par Noreda, vers 1950.*

## LE JEU D'ÉCHECS : UN JEU DE STRATÉGIE

"Les Échecs sont un jeu par leur forme, un art par leur essence et une science par sa difficulté d'acquisition. Ils peuvent vous procurer autant de plaisir qu'un bon livre ou une belle musique, mais vous n'aurez une réelle joie que si vous arrivez à bien jouer." *Tigran Petrosian*, champion du monde de 1963 à 1969.

Il est difficile de dater précisément l'apparition, trop lointaine, du jeu d'Échecs. En revanche, la majorité des études concorde pour situer son origine géographique en Inde aux VIème - VIIème siècles. Le jeu d'Échecs serait la combinaison entre le jeu du *Chaturanga* (jeu indien de hasard et de guerre) et le jeu de la *Petteia* (jeu grec de logique et de stratégie). Ce jeu a été conçu, dit-on, pour représenter le monde matériel et sa dualité, par un plateau de huit cases sur huit alternativement noires et blanches. Les lois de la nature furent représentées par des pièces :

- Le Roi, portant sa croix, exprima l'idée de l'homme confronté aux épreuves de la vie.
- La Dame, dotée d'une force incomparable, symbolise la maîtrise à atteindre.
- La Tour signifie la matérialité.
- Le Fou représente l'homme talentueux, efficace.
- Le Cavalier évoque l'image de l'homme qui peut vaincre les obstacles.
- Le Pion est le seul élément du jeu qui ne recule pas et qui se réincarne, il représente le temps qui défile dans un seul sens.

Grâce aux développements des échanges commerciaux et des conquêtes, le jeu va rapidement se répandre en Orient et en Occident. Introduit en Europe par les Arabes (selon la tradition, Haroun-Al-Rachid aurait offert un jeu à Charlemagne), le jeu a évolué lentement au fil des siècles.

A la fin du Moyen-âge, les Échecs connaissent des modifications concernant principalement les déplacements du Fou et de la Dame. Au XVIème siècle le jeu prend la forme que nous connaissons aujourd'hui . C'est seulement à partir du XVIIIème siècle qu'il devient une activité mondialement connue en faisant l'objet de championnats.

Si l'intérêt pour ce jeu augmente sensiblement, c'est certainement dû à l'apparition de grands joueurs en Russie où les Échecs sont considérés comme un jeu national. Aujourd'hui, il continue d'éveiller de vraies passions ; il permet de développer certaines facultés mentales, spécialement la prévision, la circonspection et le courage devant l'adversité.



*Jeu d'Échecs, réalisé par Tub'actuel à Saint-Lupicin (Jura) en 1989.*

© Musée du Jouet - Moirans-en-Montagne

### LE JEU DE L'OIE : UN JEU DE PARCOURS

Ce jeu est un des plus anciens jeux de société. Les Grecs y jouaient déjà, ainsi que les Aztèques. On peut dire que du jeu de l'Oie dérivent de nombreux jeux de parcours comme le Jacquet ou les petits chevaux.

*Le noble jeu de l'oie renouvelé des grecs*, comme on l'appelait en France au XVIIIème siècle, a certainement été inventé par les allemands et introduit en France par les anciens colporteurs des premières Bibles imprimées . Peut-être est-il une adaptation sur tableau de la Marelle à pied.

Le jeu de l'Oie fut en pleine faveur aux XVIIIème et XIXème siècles. Louis XIV le pratiqua dans son enfance, Madame De Sévigné en parlait à sa fille, Napoléon lui même ne le dédaignait pas. Aujourd'hui encore, tous les enfants connaissent et pratiquent ce jeu.

Le jeu de l'Oie se joue avec deux dés, un cornet et un tableau ou jardin de l'oie, composé de 63 cases disposées en spirale. Chaque case porte un numéro et une image. Les joueurs jettent à tour de rôle les deux dés. Le premier qui arrive au bosquet a gagné; mais il n'est pas facile d'y parvenir, le parcours est parsemé d'obstacles !



Inspirés par l'actualité, la littérature, la religion, la politique, la science, la géographie; consacrés à des personnalités, à l'amour, au théâtre, à l'industrie, à la mode; illustrés d'animaux ou de plantes, les tableaux des jeux de l'Oie sont souvent de véritables leçons et présentent un grand intérêt pédagogique, historique et documentaire.

*Jeu de l'Oie, réalisé à Paris en 1920.*

© Musée du Jouet - Moirans-en-Montagne

### LE TAROT : UN JEU DE CARTES

Le Tarot est l'ancêtre de tous les jeux de cartes. Il est né au XVème siècle en Italie et est issu de la combinaison d'une série de *Trionfi* (atouts) du jeu de cartes italien "classique" (coupes, épées, bâtons et deniers) et l'insertion d'une dame entre le roi et le cavalier.

Aux XVème et XVIIIème siècles, le terme *tarocchi* (tarot en français) s'impose. Le jeu de Tarot se répand en Europe au XVIIIème siècle, mais ce n'est que plus tard, lorsque les cartiers allemands eurent l'idée de remplacer les enseignes italiennes par des enseignes françaises, que le jeu connut sa vraie popularité.

En 1900, l'administration française demande à BP Grimaud de créer un jeu de Tarot "nouveau" afin de lutter contre le succès des cartes allemandes. Ce "nouveau" Tarot est à peu de chose près celui qui est utilisé aujourd'hui.

Le jeu de Tarot est sans doute le seul jeu qui se soit transmis durant 5 siècles sans avoir subi de réelle modification. Il est, aujourd'hui encore, couramment pratiqué, particulièrement dans les régions rurales.

Très hautes et peu maniables, les cartes de Tarot furent autrefois dessinées, peintes ou gravées ; certains jeux particulièrement artistiques sont devenus aujourd'hui de véritables pièces de musée.

Le jeu est composé de 78 cartes dont 22 atouts. Chaque atout représente un homme, un objet ou une qualité et porte un chiffre sauf le 22ème atout, nommé le Fou, qui marche seul et est complètement indépendant. Les 56 autres cartes sont réparties en couleurs comme dans un jeu de cartes ordinaire.



*Jeu de Tarot, réalisé par Grimaud à Paris en 1930.*

© Musée du Jouet - Moirans-en-Montagne

## **LE MARCHÉ DES JEUX DE SOCIÉTÉ**

En France, en 1999, sur une production totale de jeux et jouets de 5,2 milliards de francs, les jeux de société (non électroniques) représentent 7% du marché, soit 363,72 millions de francs. Ils se situent en sixième position.

Les jeux de société représentent 15% des exportations totales (principal client : l'Union Européenne) ce qui leur vaut la deuxième position derrière la catégorie des "jouets plastiques de toutes sortes" ; et représentent 12% des importations totales (fournisseur principal : Asie du SUD-EST) où ils se situent en troisième position derrière les catégories de "jouets plastiques de toutes sortes" et "jeux électroniques, jeux vidéo pour téléviseurs".

En comparant les années 1999 et 2000, on constate une hausse de 6%. Les jeux de société sont la 4ème catégorie de jeux et jouets qui a connu la plus forte hausse en 2000 par rapport à l'année 1999 ; la première catégorie étant les jeux de plein air avec une hausse de 17,9%. Les jeux de société ont ralenti leur progression sur la fin de l'année 2000, mais restent en croissance sur l'ensemble. Les puzzles quant à eux ont chuté sur l'année.

En terme de consommation les jeux de société représentent :

- en France : 10,6%\* des achats de jouets en 1999, soit environ 1, 968 milliards de francs.
- en Europe : 10,5%\* des achats de jouets en 1998.
- dans le monde : 12%\* des achats de jouets en 1999.

En 1999, le prix moyen d'un jeu était de 93 francs.

\* Ces chiffres incluent la catégorie des puzzles.

Le succès des jeux de société peut s'expliquer par le fait qu'ils contribuent au développement de la sociabilité de l'enfant. Ils participent à l'élaboration des différentes composantes de sa personnalité.

## **LES JEUX DE SOCIÉTÉ DANS LE DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT**

Le jeu est structuré de manière à inculquer à nos enfants les valeurs de notre culture. La manière dont les enfants abordent la notion de compétitivité dans les jeux contribue largement à façonner leur attitude d'adultes intégrés dans la société vis à vis de la compétition. Le jeu est un processus de socialisation qui prépare l'enfant à prendre sa place dans la société.

Le jeu en tant que confrontation avec autrui a un rôle thérapeutique important ou du moins contribue à préparer l'enfant aux affrontements sociaux de sa vie d'adulte. Le jeu peut être considéré comme un moyen de développement intellectuel, c'est une façon d'utiliser son intelligence.

Les jeux de société contribuent surtout au développement de la sociabilité. On distingue plusieurs jeux : ceux qui favorisent les échanges, et ceux qui suscitent la compétition, l'élaboration ou l'application de règles. Ils contribuent au développement de l'intelligence en favorisant l'acquisition culturelle d'une part, la réflexion de l'autre. Le développement sensori-moteur subsiste sous forme de maîtrise ou d'adresse.

*L'enfant de 5 à 8 ans*

L'enfant développe ses compétences, s'intéresse à un savoir de type encyclopédique et se prend de passion pour les jeux de sociétés à règles. C'est le début de l'acceptation de la règle connue, intangible, qui fait qu'il existe un gagnant et un perdant.

*L'enfant à partir de 8 ans*

Le jeu va devenir progressivement objet de compétition sociale, de type intellectuelle, ou au contraire de performances motrices. L'enfant aime les jeux de société et méprise les jeux simples. Il lui arrive fréquemment d'inventer de nouvelles règles.

*Les jeux des enfants de 6 à 10 ans*

Jeux de cartes, dominos, lotos ; Jeux de stratégies, de réflexion ; Jeux de société à thème ; Jeux sportifs (ping-pong, boules, ballon, golf...)

## **LES PRODUITS PHARES DE L'ANNÉE 2001**

*(Les textes de présentation sont parfois extraits des catalogues des fabricants)*

**JEUJURA, 39300 Saint Germain en Montagne**

**Tél. 03.84.53.10.40. Fax 03.84.52.15.15.**

**E-mail : [jouets@jeujura.fr](mailto:jouets@jeujura.fr)**

Située en plein cœur des forêts du Jura, au carrefour du rêve et de l'industrie, *JeuJura* fabrique ses jeux et jouets en hêtre et en chêne avec un objectif : le respect de l'environnement de l'enfant. Depuis 1911, la société évolue dans la production de jeux et de jouets en bois.

A sa création, son activité était basée sur la fabrication de produits de tournerie et de boissellerie. En 1931, elle fabriquait essentiellement des meubles de jardin. C'est en 1937, que l'entreprise prend un nouvel essor avec la fabrication de jeux de société. La maîtrise en fabrication et la commercialisation sont assurées.

Les critères du bois donnent à l'entreprise une valeur sûre, la notoriété de ses produits et son image de marque lui sont bénéfiques. *JeuJura* propose trois gammes de jeux et jouets en bois : Jeux de construction, jeux de société et tableaux. La société se veut créatrice de jouets à caractère ludique, des jeux fiables et attachants, des jouets qui contribuent au plein épanouissement des enfants.



© *JeuJura - Saint-Germain-en-Montagne*

*JeuJura* propose cette année 2001 *une mallette de 150 règles* de jeux de société ! (référence 8149).

Grâce à cette mallette totalement réalisée en bois, vous pourrez jouer aux Petits Chevaux, au jeu de l'Oie, aux Dames, à la Marelle, au Nain Jaune, aux Échelles, au Jacquet, au Solitaire, au Loto, à la Roulette, au Yams, au 421, aux Dominos. De plus cette mallette contient un jeu de 54 cartes et un jeu de Tarot!

De quoi combler vos longues soirées d'hiver !

Prix indicatif public : 400 francs.

*Le jeu du Nain Jaune* (référence 8153) est une nouveauté 2001. Ce jeu de 54 cartes est entièrement réalisé en bois. *Le Nain Jaune* comme le Loto est un jeu de possession, où il vous faut vaincre le destin et triompher du hasard ! De 3 à 8 joueurs.

Prix indicatif public : 230 francs.



© *JeuJura - Saint-Germain-en-Montagne*

**GIGAMIC SA, BP 30, 62930 WIMEREUX**

**Tél. 03.21.33.37.37. Fax 03.21.33.27.16**

**Internet : [www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)**

**E-mail : [gigamic@gigamic.com](mailto:gigamic@gigamic.com)**

*Gigamic*, société spécialisée dans les jeux de stratégie familiaux, a été créée en 1991 par les trois frères Gires. Elle édite des jeux de société non-électroniques, traditionnels dans leurs formes et leurs matériaux, mais à haut niveau de créativité et d'innovation.

Les jeux *Gigamic* sont fabriqués en France : la plupart de leurs composants sont fabriqués par les célèbres artisans du bois du Jura.

La société se caractérise par sa vocation internationale : boîtes et règles sont traduites en 24 langues ! Elle a été récompensée par de nombreux prix internationaux.

En alliant richesse de jeu, qualité du matériel et esthétique de la présentation en bois, *Gigamic* a inventé un nouveau concept à succès : le jeu-objet, beau, simple, universel et hautement créatif.

Cette année 2001, la société fête ses 10 ans. A cette occasion, *Gigamic* édite plusieurs nouveautés ! (Dingomino, Quits, Pylos et Quoridor Travel).



© Gigamic - Wimereux

Une nouveauté 2001 !

*Dingomino* : les dominos rigolos !

*Dingomino* est très simple et très drôle. Le but est de se débarrasser de ces drôles de dominos. Tel *Dingomino* vous permet de rejouer, tel autre impose au suivant de passer son tour, un troisième inverse le sens du jeu...D'autres vous obligent à piocher : si vous pouvez le contrer, ouf ! Sinon, aïe, aïe, aïe...

De 2 à 8 joueurs.

Dès 6 ans.

Prix indicatif public : 169 francs.

**RC Création, 13 Arrayo Park, 64230 IDRON**

**Tél. 05.59.30.47.77. Fax 05.59.84.12.51.**

**Internet : [www.rc-creation.com](http://www.rc-creation.com)**

**E-mail : [rccreations@wanadoo.fr](mailto:rccreations@wanadoo.fr)**

Spécialiste du travail du bois depuis plus de 20 ans, *RC Création* décline aujourd'hui de nombreux produits de décoration, et de jeux.

La société fait parti du *Groupe France Cartes* (leader européen des cartes à jouer) qui distribue ses produits. Les jeux des créations *RC* sont des objets aux coloris harmonieux, aux finitions et assemblages de matières nobles tel que noyer, buis, sapin, bois exotiques, érable, hêtre, cèdre...

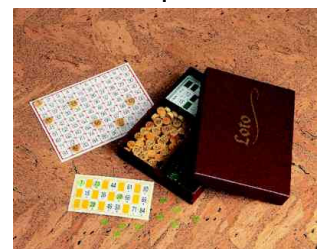
*Le jeu de Loto* (référence 37301)

Ce jeu est présenté dans un très jolie coffret bordeaux. Il est composé de 48 cartons et pions, d'une table de marque et jetons en bois.

Ce jeu est un divertissement très convivial réunissant petits et grands lors des journées pluvieuses!

Nombre de joueurs : variable.

Prix indicatif public : 230 francs.

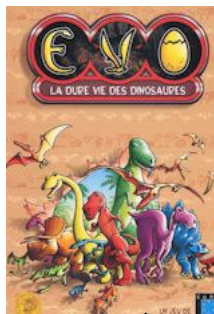


© RC Créations - Idron

**DESCARTES éditeur, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15**  
**Tél. 01.46.48.48.26. Fax 01.46.48.48.25**  
**Internet : [www.descartes-editeur.com](http://www.descartes-editeur.com)**

*Descartes Éditeur* publie des jeux depuis plus de 20 ans ! La société a regroupé ses meilleurs "classiques" et ses plus récentes nouveautés dans 3 collections en constante évolution : les jeux *Blues Games* (jeux de société à collectionner et à offrir), les jeux *Eurogames* (jeux de société plus "classiques" dans la présentation mais pas dans leur mécanique), et les jeux *Descartes Éditeur* (jeux de simulation, créations originales et adaptations des meilleures créations étrangères).

*Descartes Éditeur* est le premier et le plus grand éditeur français de jeux intelligents pour adolescents et adultes. Cette année 2001, la société présente un panorama étendu de l'actualité ludique, un vaste choix dans lequel chacun devrait trouver son compte !



© Descartes Éditeur - Paris

*EVO, La durée de vie des dinosaures* de Philippe Keyaerts (collection Eurogames).

*EVO*, est un jeu de société stratégique et tactique qui a reçu le SIM D'OR 2000 du meilleur jeu de simulation au concours des créateurs de jeux de Boulogne Billancourt. Ce jeu vous donne la possibilité de prendre en main le destin d'une espèce de dinosaure. C'est à vous de la faire survivre dans un monde hostile, de provoquer des mutations efficaces et des déplacements judicieux pour vaincre les espèces concurrentes. Le vainqueur est celui qui aura réussi à évoluer plus vite et mieux que les autres !

De 3 à 5 joueurs.

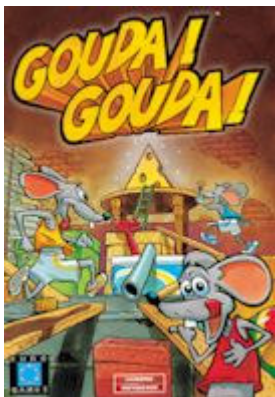
Dès 12 ans.

Prix indicatif public : 220 francs.

## **LES PRODUITS PHARES DE L'ANNÉE 2002**

**DESCARTES éditeur, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15**  
**Tél. 01.46.48.48.26. Fax 01.46.48.48.25**  
**Internet : [www.descartes-editeur.com](http://www.descartes-editeur.com)**

*Descartes Éditeur* publie des jeux depuis plus de 20 ans ! La société a regroupé ses meilleurs "classiques" et ses plus récentes nouveautés dans 3 collections en constante évolution : les jeux *Blues Games* (jeux de société à collectionner et à offrir), les jeux *Eurogames* (jeux de société plus "classiques" dans la présentation mais pas dans leur mécanique), et les jeux *Descartes Éditeur* (jeux de simulation, créations originales et adaptations des meilleures créations étrangères). *Descartes Éditeur* est le premier et le plus grand éditeur français de jeux intelligents pour adolescents et adultes.



© Descartes Éditeur

*Gouda ! Gouda !*, dont le créateur est le belge Frédéric Moyerson, a gagné le Gobelet d'Or 2001, le concours des créateurs de jeu de Boulogne-Billancourt. Le jeu est constitué d'un plateau de jeu, de 5 dés spéciaux, de 6 marqueurs souris, de 6 sets de 5 pions souris, de 3 pions fromage et de 30 marqueurs de pouvoir.

"*Gouda ! Gouda !*", c'est le cri poussé par les souris lorsqu'elles ont repéré un morceau de fromage. L'enfant est à la tête d'une équipe de cinq d'entre elles. Les résultats de jets de dés spéciaux déterminent leurs placements, mais il peut appliquer les scores les plus défavorables aux souris de ses adversaires. Comme ceux-ci ont le droit de faire de même, la progression ne va pas être simple, même en utilisant judicieusement les pouvoirs spéciaux tirés au sort en début de partie.

**GIGAMIC SA, BP 30, 62930 WIMEREUX.**  
**Tél. 03.21.33.37.37. Fax 03.21.33.27.16.**  
**Internet : [www.gigamic.com](http://www.gigamic.com) - E-mail : [gigamic@gigamic.com](mailto:gigamic@gigamic.com)**

*Gigamic*, société spécialisée dans les jeux de stratégie familiaux, a été créée en 1991 par les trois frères Gires. Elle édite des jeux de société traditionnels dans leurs formes et leurs matériaux, mais innovants dans leurs concepts. Les jeux de société *Gigamic* ne sont pas des produits "100% marketing". Beaux, ils peuvent être objet de décoration ; simples, ils sont faciles à apprendre et rapide à jouer ; universels, ils donnent du plaisir à l'adulte comme à l'enfant ; hautement créatifs, ils inaugurent un nouveau concept ludique, à succès : le jeu-objet. (Extrait de l'édito, Catalogue Gigamic 2002)

*Sahara* est le nouveau jeu de la société, à ranger dans la catégorie des jeux de stratégie. "Imaginez que les pyramides d'Égypte se déplacent dans le désert en basculant sur elles-mêmes... C'est ce que propose *Sahara*, en remplaçant le sable par un cuir noble (le plateau de jeu, bicolore, avec 54 cases triangulaires), et la pierre par du bois précieux (les 12 pièces biseautées). Il ne reste plus qu'à bouger pour préserver sa mobilité ; le premier qui est coincé a perdu !" (Catalogue Gigamic 2002)



© Gigamic



**HASBRO FRANCE, Savoie Technolac, 73378 LE-BOURGET-DU-LAC.**  
**Tél. 04.79.96.48.48 - Fax 04.79.96.48.61.**  
**Internet : [www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr)**

Le groupe *Hasbro* est l'un des leader mondiaux du jouet. Fondée en 1923, la firme américaine *Hassenfeld Brothers Inc.* produit alors des boîtes de crayons et des fournitures scolaires. Il faut attendre 1952 pour avoir apparaître le premier jouet, *Mr Potatoe*. A partir de 1964, et la naissance de la figurine *G.I. Joe*, la société *Hasbro* ne cesse d'innover, négocie des droits d'exploitation dans le monde entier et se diversifie. Les années 1980 sont l'occasion de rachats successifs de société, ce qui permet à *Hasbro* de présenter à sa clientèle des jouets dans tous les secteurs porteurs du marché (*Knickerbocker* pour les peluches, *Milton Bradley* pour les jeux de société, *Playskool* pour le premier âge, *Tiger Electronics* pour les jeux électroniques...). En France, la filiale du groupe, apparue en 1971, est basée au Bourget-du-Lac, en Haute-Savoie.



© Hasbro

Le *Trepido de luxe* (référence 472391010) est un jeu de cartes sur le principe de "pierre, feuille, ciseaux ?", où la pierre casse les ciseaux, les ciseaux coupent la feuille, la feuille enveloppe la pierre. Dans *Trepido*, le but du jeu est de recouvrir la carte du joueur précédent avec une carte plus forte. Le vainqueur est le joueur qui a posé toutes ses cartes le premier. Attention ! Il est conseillé de ne pas crier victoire trop tôt et d'empêcher les adversaires de gagner en leur posant des cartes pièges. *Trepido* est donc un jeu simple et universel, développant rapidité et sens de l'observation, et favorisant la convivialité.

**SENTOSPHERE, 59, bd du Général Valin, 75015 PARIS.**  
**Tél. 01.40.60.72.90. Fax 01.40.60.73.04.**  
**Internet : [www.sentosphere.online.fr](http://www.sentosphere.online.fr)**

"Après avoir réalisé les premiers jeux olfactifs, ouvrant ainsi un champs totalement nouveau aux jeux de société, *SentoSphère* édite aussi bien des jeux d'activités manuelles que des jeux de stratégie, d'éveil musical ou artistique, sans oublier un jeu d'initiation à l'art de la dégustation des vins. A l'heure actuelle, *SentoSphère* édite une gamme étendue de jeux qui représente déjà plus de 65 références. Ces jeux, constamment renouvelés, sont des créations originales. Leur point commun : développer l'aptitude sensorielle." (Extrait de [www.sentosphere.online.fr](http://www.sentosphere.online.fr))

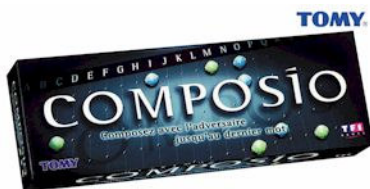
Le jeu *Collection particulière* est un jeu d'enchères. L'objectif est de devenir l'heureux propriétaire d'une collection de tableaux impressionnistes, en faisant appel à son sens tactique et à ses capacités à bluffer. Se présentant sous la forme d'un jeu de cartes, il permet de découvrir les plus belles oeuvres picturales.



© SentoSphère

**TOMY FRANCE, BP 358, Parc d'Affaires International, 74166 ARCHAMPS.**  
**Tél. 04.50.82.06.20. Fax 04.50.82.03.77.**  
**Internet : [www.tomy.com](http://www.tomy.com).**

Le groupe *Tomy*, qui a fêté ses 75 ans en 1999, est l'un des 6 plus grands industriels de l'enfance dans le monde. Fondée en 1924, à Tokyo, par Eiichiro Tomiyama, la société mère crée rapidement des filiales à l'étranger, dont l'une près de chez nous, à Ferney-Voltaire. *Tomy* s'est progressivement spécialisé en jouets d'éveil et jeux d'action, et depuis peu, en puériculture.



© Tomy

La société propose également une large gamme de jeux de société, pour les enfants comme pour la famille, sur des thèmes tous différents. *Composio* (référence 7142) est un jeu de lettres où chacun doit former un mot contenant les lettres posées tour à tour sur le plateau. Chaque nouvelle lettre devient une nouvelle contrainte... pour composer votre mot !

**VILAC, BP10, 2, rue René Dalloz, 39261 MOIRANS-EN-MONTAGNE.**  
**Tél. 03.84.42.00.58. Fax 03.84.42.30.28.**  
**E-mail : [contact@vilac.com](mailto:contact@vilac.com) – Internet : [www.vilac.com](http://www.vilac.com)**

Depuis 1911, *Vilac*, implanté à Moirans-en-Montagne (Jura), crée des jouets en bois laqué, "dans la droite ligne des valeurs : jeux éducatifs pour apprendre en s'amusant, jeux d'extérieur pour meubler les belles soirées d'été, jeux de société pour développer le partage et l'échange en famille... Jouets à rouler pour accompagner les plus petits dans les premiers pas... Jouets qui nous rapprochent des personnages mythiques de notre enfance, et qui deviennent vite des personnages familiers." (Extrait de l'édito, Catalogue Vilac 2002)

Léon le chaton est le nouveau personnage dessiné par Françoise Racine, illustratrice pour enfants. La collection Léon s'enrichit cette année avec des livres d'images et des jeux et jouets. Le coffret Léon l'équilibriste (référence 2524), par exemple, se compose de deux jeux : l'objectif du jeu d'adresse est de faire tenir sur les plateaux de Léon le plus de pions ; quant au jeu de l'oie, à l'effigie du chaton, il se pratique non pas avec des dés mais avec une roulette. De quoi amuser les enfants de plus de trois ans pendant quelques heures !



© Vilac

**BIBLIOGRAPHIE** Disponible au Centre de Documentation du Musée du Jouet.

## HISTOIRE

### Ouvrages :

*Histoire du jeu d'Échecs* / Raymond KEENE. Éditions Phaidon, 1990.

*Les merveilleuses cartes à jouer du XIXe siècle* / Jean VERAME. Éditions Nathan, 1989.

*Dictionnaire des jeux* / René ALLEAU. Édition Tchou, 1964.

*Grande encyclopédie des jeux et des divertissements de l'esprit et du corps* / T. de MOULIDARS. Éditions A la Librairie Illustrée.

"Les jeux de société anciens et modernes" / *La Revue du Jouet*, n°26, p.10-16, octobre 1955.

### Quelques sites Internet :

Historique du scrabble : <http://www.mattelscrabble.com/fr/home.htm>

Historique des Échecs : <http://www.membres.tripod.fr/hpermentier/histoire.htm>

## DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT

*A chaque jouet ses âges, à chaque âge ses jouets* / Centre National d'Information du Jouet. Éditée par le CNIJ, 1981.

"Évolution du comportement des enfants face au jeu" / Carole CUNEY. Synthèse documentaire : *le Marché français des jeux de société*, p.63, 1994.

"Étude pour une classification des jouets" / F. JEAN-BERNARD. *La Revue du Jouet*, n°60, avril-mai 1959.