



IL ÉTAIT UNE FOIS LES JOUETS...



AVANT LA VISITE...

UN MUSÉE, C'EST QUOI ?

Un musée est un lieu où sont exposés des œuvres d'art (des tableaux, des sculptures...) ou des objets du passé qui ont été choisis pour leur beauté ou parce qu'ils sont importants pour comprendre l'histoire.

Ces œuvres d'art ou ces objets n'ont pas toujours été dans un musée : ils ont leur propre histoire. Les tableaux et les sculptures ont décoré les châteaux... et les objets ont souvent été réellement utilisés. Ils nous ont été transmis par nos ancêtres, les hommes qui ont vécu avant nous : **c'est notre patrimoine.**

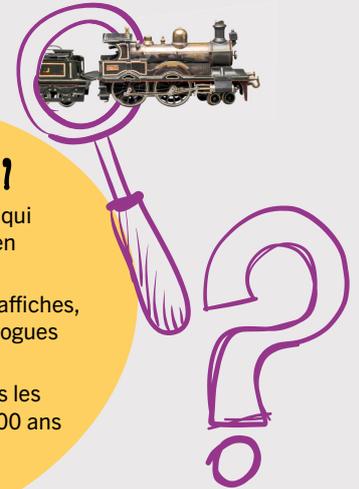


QUE VOIT-ON AU MUSÉE DU JOUET ?

Tu vas découvrir **plus de 600 jouets** qui ont appartenu à des enfants il y a bien longtemps !

Il y a également des tableaux et des affiches, des livres, des pages d'anciens catalogues de jouets...

A toi de suivre le parcours, des jouets les plus vieux fabriqués il y a plus de 2000 ans aux jouets d'aujourd'hui...



CE MONUMENT A-T-IL TOUJOURS ÉTÉ UN MUSÉE ?

Au Moyen Âge, ce monument était la **porterie du prieuré royal Saint Louis**, c'est-à-dire le porche par lequel on entra dans le couvent où vivaient des religieuses. Il a été construit il y a environ 700 ans à la demande du roi Philippe le Bel en mémoire de son grand-père Saint Louis.

Mais, il a été détruit il y a 200 ans pour en vendre les pierres... : **aujourd'hui, la porterie est l'un des deux seuls vestiges encore debout.**

Quand tu es arrivé, as-tu remarqué les tours de chaque côté du porche ?



POURQUOI NE PEUX-TU PAS TOUCHER AVEC CES ANCIENS JOUETS ?

Tu ne pourras pas toucher les jouets qui sont protégés par des vitrines. Ils sont aussi fragiles que des œuvres d'art. Une simple « caresse » répétée des centaines de fois risque de les salir et les abîmer.

Le rôle du musée est donc de conserver tous ces objets anciens : il doit veiller à ce qu'ils ne s'abîment pas car aujourd'hui, on ne peut plus trouver ces jouets dans les magasins.

Sais-tu que certains ne peuvent être vus qu'au musée du Jouet ?



Mais, nous t'avons réservé des espaces où tu as le droit de toucher à tout !

> Ce sont les **espaces de jeux** que tu reconnaîtras à ce panneau



> Quand tu vois cet , c'est le **parcours tactile** : à toi de toucher les différentes matières des jouets (en fermant les yeux, c'est encore mieux !) ou tester ton habileté avec des jeux d'adresse.

POURQUOI LES SALLES DU MUSÉE NE SONT PAS TRÈS ÉCLAIRÉES ?

La lumière dégrade la couleur et la matière des objets. Ils sont plus ou moins fragiles : le métal et la pierre sont très résistants. Au contraire, le papier et les tissus sont sensibles à la lumière. C'est pourquoi certaines salles sont particulièrement sombres.

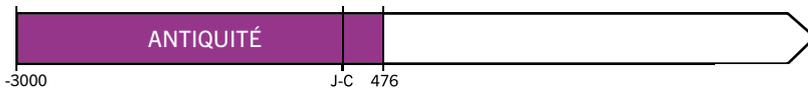
Tente toi-même l'expérience en exposant un de tes dessins face à la fenêtre : après quelques mois, tu constateras que les couleurs sont devenues plus claires !

A QUOI SERT UN CARTEL ?

Le cartel est l'étiquette qui se trouve à côté des jouets, des tableaux... Tu peux y lire des informations sur l'œuvre : le nom, la date et le lieu de fabrication, le nom du fabricant, les matières... **C'est un peu comme sa carte d'identité.**

Lors de ta visite, lis attentivement les cartels qui t'aideront à résoudre les jeux de ce livret !

À toi de jouer...

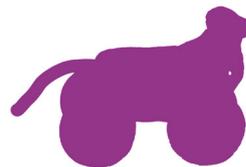


Il y a plus de 2000 ans, les enfants avaient déjà des jouets. Ils étaient fabriqués en terre cuite.

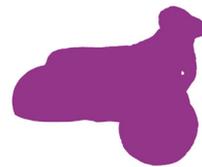
1 Entoure la silhouette correspondant à la poupée-soldat et à l'animal à roulettes.



A



B



C

Monte l'escalier pour rejoindre la salle 1.
Tu y découvriras les jouets des enfants
qui vivaient au XIX^e siècle.





SALLE 1

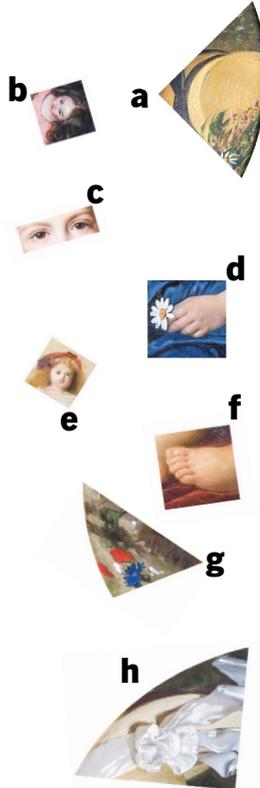


Le sais-tu ?

Le XIX^e siècle est appelé l'âge d'or des jouets car grâce aux nombreux progrès techniques, ils sont fabriqués en grande quantité et de nouveaux jouets sont inventés. Mais, la majorité d'entre eux coûte encore très cher : seuls les enfants des familles les plus riches peuvent donc en profiter.

Avant la photographie, les portraits des enfants étaient réalisés à la peinture, dans les familles les plus riches.

2 Observe attentivement le tableau *Petite fille à la poupée* peint en 1849, accroché au mur. Sur l'image à droite, certaines parties ont été effacées. Remplace les morceaux manquants. Attention, il y a des intrus !





Tout au long du XIX^e siècle, les poupées ont beaucoup évolué, des poupées-dames au corps de femme à celles ressemblant à une fillette.

3 Situe chacune des poupées dans l'histoire en inscrivant la lettre qui leur correspond sur la chronologie.



a Poupée avec tête en porcelaine et corps en cuir



b Poupée avec tête en cire et corps en cuir



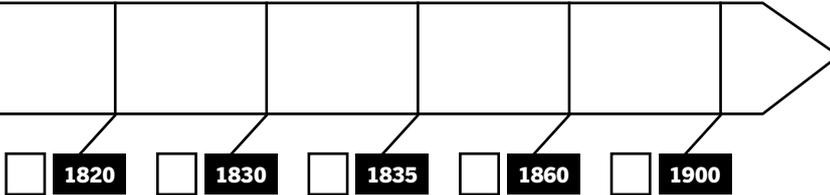
c Poupée en papier



e Poupée en bois



d Poupée avec tête en porcelaine et corps en composition



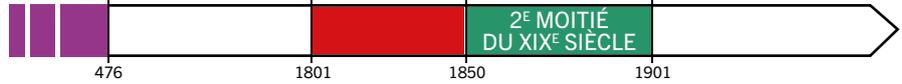
Le sais-tu ?

La composition est le nom donné au matériau qui compose le corps de certaines poupées. C'est un mélange de sciure, de colle et d'eau. Cette pâte liquide est coulée dans des moules ayant la forme d'un bras, d'une jambe... Puis, elle durcit. C'est un peu comme le papier mâché !

Prends quelques instants pour profiter de l'espace de jeux derrière toi ! Et n'oublie pas de toucher les différents éléments qui composent une poupée de la fin du XIX^e siècle.

Après avoir admiré la jolie maison de poupée, dirige-toi vers la salle 2 présentant les jouets de plein air.





Aujourd'hui, toi et tes amis, vous jouez encore avec des jeux d'adresse que tu vois dans la vitrine. Beaucoup existaient dès l'Antiquité.

4 Relie chacun d'entre eux au nom qui lui correspond.



BILBOQUET

JEU DES GRÂCES

TOUPIE

YOYO

DIABOLO

JEU DE QUILLES

Entoure le seul jeu d'adresse qui a disparu aujourd'hui !



Regarde cette photographie de famille prise en 1900.

5 Quel est le nom de ce jouet très à la mode à cette époque sur lequel est assis le garçon ?

Comment le faisait-on avancer ?

- En pédalant
- En tournant la manivelle avec les mains
- En poussant avec les pieds

Poursuis ton chemin jusqu'à la salle suivante.



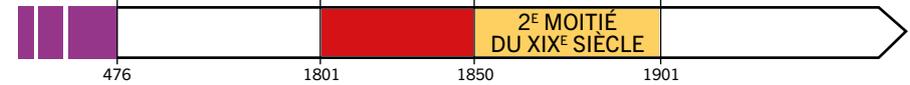


SALLE 3



Le sais-tu ?

Les jouets mécaniques coûtaient peu cher car ils étaient fabriqués à partir de métal de récupération. Ils étaient vendus par des marchands dans la rue, devant les grands magasins, pendant les fêtes de fin d'année. Ils s'animent grâce à un moteur mécanique que l'on remonte en tournant la clé. Fernand Martin est considéré comme l'inventeur des jouets mécaniques : il aimait reproduire en jouets les métiers qu'il observait dans la rue. As-tu remarqué le livreur, le joueur d'orgue de barbarie, la marchande et surtout l'étonnant clown-dessinateur ?



Avance le long de la vitrine des grands magasins jusqu'aux **jouets mécaniques** que tu peux voir en fonctionnement sur les écrans vidéo.

Continue tout droit en profitant des différents jeux, avant d'entrer dans la **salle des spectacles** : c'est la magie des lumières !

6 À toi de résoudre la charade pour découvrir le nom de la drôle de marionnette à fils, bossue, jaune et verte.

Mon premier bronze l'été :

On dort sur mon deuxième :

Mon troisième est un pays où est construite une longue muraille :

Mon quatrième est le féminin de lui :

Mon tout est un personnage de la Commedia dell'Arte, un genre de théâtre italien dont les acteurs étaient souvent masqués:



En avançant plus au fond dans la salle de la tour, tu découvriras un **praxinoscope-théâtre**, l'ancêtre du dessin animé et... les **lanternes magiques** ! Elles permettent de montrer, sur un écran, une projection agrandie d'une image peinte sur des plaques de verre. C'est l'ancêtre des vidéoprojecteurs. Chut! Le spectacle débute...



Reviens sur tes pas et contourne la vitrine des trains par la gauche pour t'arrêter devant l'une des premières **voitures à pédales**. Elle date de 1902.

7 Déchiffre le code secret pour retrouver son nom.



N = ♦, A = ♠, E = ●, C = ■, P = ▲,

R = ▼, N = ✂, M = ♣, T = ★, L = ♥



Retourne-toi pour observer la vitrine de la chambre de garçon.

On est à la fin du XIX^e siècle. La France a perdu la guerre de 1870 contre la Prusse (une partie de l'Allemagne actuelle) : elle doit payer une somme d'argent importante et perd l'Alsace et la Lorraine qui deviennent allemandes. Dès l'enfance, on prépare le jeune garçon à la guerre à travers les nombreux jouets militaires que tu peux voir ici : soldats miniatures, déguisement d'officier...

N'oublie pas de toucher les soldats du parcours tactile situé derrière toi !

8 Plusieurs jeux de société ont été mélangés. En lisant la règle du jeu, aide le directeur du musée à retrouver leur nom.

a Le but du jeu est d'abattre les silhouettes des soldats prussiens.

c Le parcours est composé de 100 cases numérotées. Le gagnant est le premier à avoir atteint le pôle, la dernière case : il reçoit les 2/3 de la caisse de la banque.

b Les joueurs partent d'Angleterre pour une course à travers le monde. Le gagnant est celui qui, avec son pion, est le premier à regagner Londres, la case 79. Il reçoit alors l'argent de la banque.

e Le mouvement de la bille fait voter, à main levée, la Gauche ou la Droite de l'assemblée des députés.

d Le but du jeu est d'apprendre des langues étrangères. Le meneur de jeu tire au hasard le nom d'un objet dans la langue qu'il veut et le lit à haute voix. Celui qui possède l'image correspondante répète le mot et place le carton à l'emplacement indiqué sur sa carte.



Le sais-tu ?
La Tour Eiffel fut construite lors de l'exposition universelle de 1889 ! Aujourd'hui, il y a encore des expositions universelles. La dernière a eu lieu à Milan en 2015.



A présent, quitte la salle du XIX^e siècle pour rejoindre le grenier. En montant l'escalier, tu verras des jeux de parcours évoquant les expositions universelles. Arrivé en haut, il y a une grande roue en bois qui s'inspire de celle construite pour l'exposition universelle de 1900 à Paris.





Vitrines de la Première Guerre mondiale (sur ta gauche).

9 En t'aidant des jouets exposés, retrouve le mot correspondant à chaque définition et inscris-le dans la grille de mots croisés. Dans les cases bleues, tu découvriras le surnom donné aux soldats de La Première Guerre mondiale.



Un peu d'histoire...

En 1914, il y a des tensions entre les pays qui souhaitent agrandir leur territoire pour augmenter leur puissance. La France veut reprendre l'Alsace et la Lorraine.

Le 28 juin 1914, l'héritier du trône de l'empire d'Autriche-Hongrie est assassiné : c'est l'évènement déclencheur de la Première Guerre mondiale. Ce conflit oppose principalement la France, l'Angleterre et l'Empire russe à l'Allemagne alliée à l'empire d'Autriche-Hongrie. **En 1917**, les Etats-Unis entrent en guerre du côté des Français.

Après quatre ans de guerre et dix millions de morts, l'Armistice est signé le **11 novembre 1918**. L'Allemagne doit payer une somme d'argent importante aux vainqueurs. L'Alsace et la Lorraine redeviennent françaises.

- a** Matériau souvent utilisé pour fabriquer les petits soldats.
- b** Nom de l'artiste qui a dessiné les soldats en bois fabriqués par l'atelier des mutilés de guerre, ces soldats blessés au combat.
- c** Nom d'une des poupées de laine, porte-bonheur des soldats.
- d** Pays en guerre contre la France lors de la Première Guerre mondiale.
- e** Soldat venu d'Afrique du Nord pour aider les soldats français. Leur uniforme est semblable au déguisement exposé dans la vitrine : une veste bleue foncée, un pantalon bouffant et une chéchia (type de chapeau) rouge garance.

a									
b									
c									
d									
e									

Poursuis ton chemin autour de la vitrine du train électrique : appuie sur les boutons pour les faire avancer.

Puis, sur ta gauche, monte les quelques marches et observe la **vue depuis la fenêtre** : il y a 700 ans, face à toi, s'élevait l'église du prieuré, plus grande que celle de Poissy.

Elle a aujourd'hui disparu.





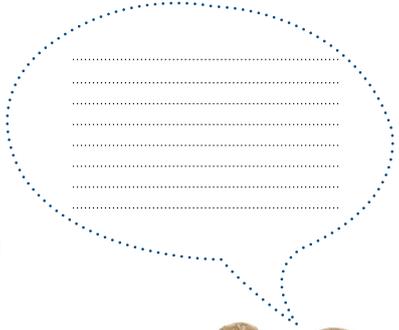
Dirige-toi maintenant devant la vitrine sur ta gauche.

10 Relie chaque poupée aux paroles qu'elle dirait si elle pouvait parler.



*Je m'appelle Bleuette.
J'étais vendue avec le magazine pour
petites filles «La Semaine de Suzette».*

*Je suis en celluloïd, c'est une matière qui
ressemble au plastique. Je peux prendre des
bains : on m'appelle d'ailleurs le baigneur.
Je suis une nouveauté, quelle fierté !*



*On m'appelle un bébé de caractère car
je ressemble à un nouveau-né et je suis
très expressif. J'aime tellement sourire et
montrer mes folles dents !*

*Moi aussi, je suis un baigneur. J'aime
beaucoup aller à l'école habillée de ma
blouse. Elle me protège des tâches d'encre !*



*Je viens d'Italie. J'ai une particularité :
mon visage est recouvert de tissu. Je
suis tellement curieuse que je regarde
toujours vers la gauche pour savoir ce
qu'il se passe autour de moi.*



*A toi d'imaginer les
paroles de cet ours
en peluche. Fabriqué
en 1910, c'est le plus
vieux du musée.*



Retourne-toi pour avancer jusqu'à la vitrine de La Seconde Guerre mondiale.
Le musée a peu de jouets sur cette période de l'histoire.

Pendant la guerre, il était difficile de trouver de la nourriture. Le gouvernement donnait donc des tickets de rationnement, des bons qui donnaient droit à une certaine quantité de chaque aliment.

11 Observe le jeu des tickets dans la vitrine. A toi de réunir une carte de chaque famille de tickets : écris leur nom sur les pointillés. Les illustrations t'aideront !

Un peu d'histoire...

La Seconde Guerre mondiale commence en **1939**. Deux camps s'opposent : les Alliés (comprenant notamment la France, l'Angleterre, les Etats-Unis à partir de 1941...) et les forces de l'Axe (Allemagne, Italie, Japon...)

En juin 1940, l'Allemagne envahit la moitié de la France puis la totalité en 1942.

Le gouvernement français accepte de collaborer c'est-à-dire aider l'armée d'occupation. Mais, une partie de la population choisit la Résistance à l'occupant.

Regarde la panoplie pour jouer au résistant !

Le 6 juin 1944, c'est le débarquement : la France commence à être libérée.



1



2



3



4



5

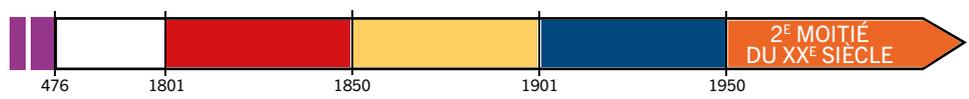


6

Continue jusqu'à l'espace de jeu situé dans la tour : déguisements, coin lecture... t'y attendent.

Ensuite, descends l'escalier pour atteindre la dernière salle : ton voyage s'achève dans la deuxième moitié du XXe siècle. Tu n'étais pas encore né mais tes grands-parents et tes parents, si ! Beaucoup des jouets que tu verras existent encore aujourd'hui : tu reconnaîtras peut-être même les tiens...





Assieds-toi pour regarder d'anciennes émissions de télévision : demande aux adultes qui t'accompagnent s'ils ont connu Pollux !

12 Coche la bonne réponse.

Pourquoi le célèbre « pouët » en forme de girafe s'appelle Sophie ?

- La fille de son créateur s'appelait Sophie
- Elle est sortie de l'usine le jour de la sainte Sophie
- C'était la mode du prénom Sophie

Le hochet produit un son quand on le secoue. Il existait déjà il y a 2000 ans. A l'origine, le bruit n'était pas seulement pour amuser les bébés. A quoi servait-il également ?

- Pour que le bébé puisse appeler ses parents
- Pour prévenir les parents si le bébé bougeait
- Pour protéger le bébé contre les mauvais esprits

13 Observe attentivement tous les détails de la maison de poupées. Entoure les 7 erreurs de la photographie.



Le sais-tu ?

Après la Seconde Guerre mondiale, les pédiatres (médecins spécialistes des enfants) ne s'intéressent plus uniquement à la santé des bébés mais comprennent qu'il faut également favoriser le développement de leur intelligence : de nombreux jouets de bébés sont créés dans ce but.



REZ-DE-CHAUSSÉE

14 Plusieurs jouets évoquent des métiers. Barre ceux que tu ne vois pas représentés dans cette vitrine.

DOCTEUR

FLEURISTE

MÉCANICIEN

POLICIER

CHARCUTIER

MENUISIER

DENTISTE

INSTITUTEUR

POSTIER

Retourne-toi vers la deuxième grande vitrine.

Les « Dinky Toys », présentées dans une boîte jaune, sont des voitures miniatures identiques aux vraies.

15 Relie chaque « Dinky Toys » au véhicule qu'elle copie. Sois attentif car les couleurs ne sont pas toujours les mêmes entre les deux. Attention, il y a un intrus !

DINKY TOYS



1



2



3



4



5



A



B



C



D



E



F



Le sais-tu ?

La poupée mannequin Barbie a été créée en 1959. Tes grands-mères jouaient déjà à la Barbie !

C'est une poupée qui suit les évolutions de la société : elle exerce une multitude de métiers (vétérinaire, docteur, enseignante...) et montre ainsi aux petites filles que les femmes ont désormais accès au monde du travail et qu'elles peuvent avoir les mêmes professions que les hommes.



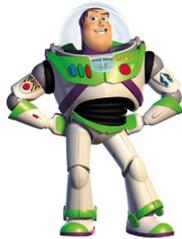
REZ-DE-CHAUSSÉE

Les héros de bandes dessinées et de dessins animés sont arrivés dans le monde des jouets.
Parcours cette dernière salle en regardant attentivement toutes les vitrines !

16 Entoure les 6 personnages que tu as retrouvés.



Astérix



Buzz l'éclair



Donald



Goldorak



Pikachu



Lucky Luke



Reine des Neiges



Spiderman



Superman



Tintin



Michelangelo

C'est bientôt la fin ! Descends les quelques marches
pour découvrir le dernier espace de jeux...



A toi maintenant
de dessiner ton
jouet préféré que
tu aimerais que les
enfants découvrent en
visitant le musée du
Jouet dans 100 ans...



Bravo !

Tu as répondu à toutes les questions.
J'espère que tu as passé un bon moment !
A bientôt !



Musée du Jouet
1, enclos de l'Abbaye
78300 Poissy
Tél : 01 39 22 56 01
musees@ville-poissy.fr



- RÉPONSES DU LIVRET D'ACTIVITÉS :
1. Poupée-soldat : c / Animal à roulette : A
 2. Yeux : c; poupée : b; main : d; chapeau : h; côté gauche en bas : g.
 3. 1820 : e; 1830 : b; 1835 : c; 1860 : a; 1900 : d
 4. Dans l'ordre des images : yoyo, jeu de quilles, diabolo, toupie, jeu des grâces et bilboquet. Seul jeu disparu aujourd'hui : jeu des grâces.
 5. Cheval mécanique / en tournant la manivelle avec les mains
 6. Peau-lit-Chine-elle : Polichinelle
 7. Lançette
 8. Le Tour du Monde en 80 Jours : b; Nordpol-Fahrt : c;
 9. La chambre des députés : c; Tir automatique à musique : a; Le Polyglotte : d.
 10. a. Rouge; b. Violet; c. Noir; d. Bleu; e. Vert.
 11. 1. Viande; 2. Fromage; 3. Savon; 4. Sans tickets; 5. Pain; 6. Chocolat.
 12. Elle est sortie de l'usine le jour de la sainte Sophie/ Pour protéger le bébé
 13. Porte du garage; boîte aux lettres manquante; pot de fleur sur la télévision et femme sur chaise effacés; tasse jaune ajoutée sur les genoux de la femme assise; couleurs de fleurs; écran de la télé.
 14. Fleuriste; menuisier; mécanicien; policier; postier.
 15. 1f, 2d, 3e, 4b, 5c.
 16. Buzz l'éclair; Donald; Pfkachn; Superman; Tintin; Michelangelo

