

Projet Il était une fois l'Europe...

Le premier jeu de cartes ludique conçu comme un support d'imagination pour créer des récits magiques.
Un outil pédagogique original pour évoquer la citoyenneté européenne.
Pour rêver et oser l'Europe, autrement !

36 cartes illustrées
+
36 cartes libres



4 cartes à points



2 grilles d'évaluation



3.000 exemplaires
diffusés par :
Idées Nouvelles Europe (France)
Progesti@ (Espagne)
Euro Info Centre (Bulgarie)
Fédération Européenne des Ecoles

avec le soutien de la
Commission européenne,
programme **Europe pour les citoyens**
et du
Conseil régional Provence-Alpes-Côte d'Azur

1 livret comprenant
la règle du jeu et le scénario pédagogique

GRILLE D'EVALUATION								
NOTATIONS	Structure de l'historique	Déroulement du conte	Support	2 Pts	Ref. 1	Maximal	2 Pts	
			Pas appl.	12 Pts	2 Pts	Noté	0 Pts	
		Clarté de l'historique	Support	2 Pts	Ref. 2	Maximal	2 Pts	
			Pas appl.	12 Pts	2 Pts	Noté	0 Pts	
		Personnages	Support	2 Pts	Ref. 3	Maximal	2 Pts	
			Pas appl.	12 Pts	2 Pts	Noté	0 Pts	
		Qualité de la fin	Support	2 Pts	Ref. 4	Maximal	2 Pts	
			Pas appl.	12 Pts	2 Pts	Noté	0 Pts	
		Enlignes, coupures	Support	2 Pts	Ref. 5	Maximal	2 Pts	
			Pas appl.	12 Pts	2 Pts	Noté	0 Pts	
		Fluenciation	Support	2 Pts	Ref. 6	Maximal	2 Pts	
			Pas appl.	12 Pts	2 Pts	Noté	0 Pts	
SANCTIONS	Intérêt	Ton et interprétation	Support	2 Pts	Ref. 7	Maximal	2 Pts	
			Pas appl.	12 Pts	2 Pts	Noté	0 Pts	
		Style de lecture oral	Support	2 Pts	Ref. 8	Maximal	2 Pts	
			Pas appl.	12 Pts	2 Pts	Noté	0 Pts	
		Avec ou sans ce conte	Support	2 Pts	Ref. 9	Maximal	2 Pts	
			Pas appl.	12 Pts	2 Pts	Noté	0 Pts	
		TOTAL NOTATIONS						
		TOTAL SANCTIONS						
		SCORE						

Il était une fo

But du jeu :

Raconter une histoire fictive, inspirées par les cartes tirées au hasard contenant diverses informations.

Profil des participants :

Ce jeu s'adresse aux jeunes d'au moins 7 ans et aux adultes.

Destinataires :

Jeunes, animateurs, enseignants, éducateurs spécialisés, parents

Nombre de joueurs :

A partir de 5.

Matériel à prévoir :

Par évaluateur, une grille d'évaluation vierge, un chronomètre et un crayon-gomme.

Composition du jeu :

Un jeu de 36 cartes illustrées

Un jeu de 36 cartes libres

Une série de 4 cartes dites « cartes à chiffres »

Cartes illustrées :

sur chacune des cartes, trois informations sont données :

- un dessin représentant un personnage, un lieu, un objet ou une situation
- une couleur de points : bleu ou jaune
- une intensité par le nombre de points : un, deux ou trois.

Cartes libres :

Elles serviront, dans un second temps, à concevoir un nouveau jeu.

Cartes à chiffres :

Sur chacune de ces quatre cartes est inscrit un chiffre allant de 5 à 8.



*Dimension
des cartes :
7x11cm*

Exemples possibles de cartes illustrées

Déroulement du jeu :

Dans un premier temps, vous devez désigner un conteur et cinq évaluateurs. Pour ce faire, prenez deux corbeilles et placez dans chacune d'elles des petits bulletins où sont inscrits les prénoms des participants. La première corbeille servira à désigner le conteur, la seconde, les évaluateurs.

En début de concours, l'éducateur choisit une personne qui pioche au hasard un bulletin dans la première corbeille et, par là même désigne le premier conteur. Cette personne ayant présenté sa prestation et ayant obtenu un score, pioche à son tour un bulletin et désigne le prochain conteur. Il en va de même jusqu'à ce que tous les participants aient été conteurs. Les bulletins piochés ne sont pas remis dans la corbeille.

On procède de la même façon pour les évaluateurs : au début, l'éducateur choisit une personne qui pioche au hasard 5 bulletins et désigne 5 évaluateurs. Par la suite, ce sont les évaluateurs de la partie qui désignent leur successeur en piochant un nouveau bulletin. Dans ce cas, les bulletins piochés sont systématiquement remis dans la « corbeille évaluateurs ».

Côté conteur :

Le conteur se trouve seul face à son auditoire. Tout d'abord, il prend la série « cartes à chiffres ». Il choisit au hasard une personne dans l'auditoire et lui demande de tirer, face cachée, l'une des quatre cartes. Il la retourne alors à la vue de tous. Le chiffre inscrit lui indique combien de cartes il devra utiliser pour construire son conte.

Il prend alors le jeu de 36 cartes illustrées et demande à diverses personnes de choisir une carte au hasard. Le contenu des cartes ne doit être vu de personne. Une fois les 5, 6, 7 ou 8 cartes piochées, le conteur les dispose devant lui, faces

fois l'Europe...

cachées et dans leur ordre exact de tirage. Il dit « il était une fois... » et retourne la première carte.

Apparaissent sur cette carte trois informations qu'il devra exploiter :

-la première est le dessin qui donne le sujet de départ. Par exemple le conteur ayant dit « il était une fois » retourne la première carte sur laquelle est dessiné un oiseau. Reprenant alors son récit, il peut dire « un oiseau d'une rare beauté... ».

-la seconde information donne le ton du sujet. La couleur bleu est maléfique, la jaune est bénéfique. On saura alors si le sujet est un sujet de « bien » ou de « mal », gentil ou méchant.

-enfin le nombre de points indique l'intensité du bénéfique ou du maléfique :

1 point bleu : maléfique

2 points bleu : très maléfique

3 points bleu : extrêmement maléfique

1 point jaune : bénéfique

2 points jaune : très bénéfique

3 points jaune : extrêmement bénéfique

Reprenons notre exemple. Au-dessus de l'oiseau nous trouvons deux points noirs. La suite peut être « malheureusement, si beau qu'il soit, cet oiseau était un voleur... »

Attention, pour chaque carte retournée, le conteur dispose d'un temps imposé afin d'exploiter les trois informations. Il s'agit en fait d'une fourchette allant de 45 secondes à 2 minutes, chaque écart étant sanctionné (cf, grille d'évaluation).

Il va de soit que les cartes offrent un support à l'histoire mais nombre d'autres éléments (non issus des dessins ou des points de couleur) peuvent entrer dans la composition de l'histoire. Pour autant, ces derniers devront pas être des sujets principaux, faisant dévier le récit du contenu des cartes (là aussi, tout écart sera sanctionné).

Avec la dernière carte, le conteur boucle son histoire. Notons que cette fin devra être pensée à l'avance afin d'éviter une chute brutale et sans intérêt pour l'auditoire.

Coté évaluateurs :

Avant que le conteur ne débute sa prestation, une grille d'évaluation sera donnée à chaque évaluateur. Celle-ci devra être discutée et expliquée avant de jouer.

Ces grilles reçoivent deux types d'informations :

-des sanctions qui devront être inscrites dans les cases correspondantes durant l'histoire,

-des notations qui seront définies en fin d'histoire afin d'apprécier l'habileté du conteur durant sa prestation.

Deux exemplaires de cette grille d'évaluation figurent dans l'étui.

Le conte achevé et les grilles dûment remplies, ces dernières seront dépouillées par les évaluateurs. Chacune des grilles offrira alors un score. Il suffira pour connaître le score du conteur de faire la moyenne de toutes les grilles.

Lorsque tous les participants auront été conteurs, un classement est fait suivant les scores obtenus.

Dans le cas où vous ne souhaiteriez pas insérer ces scores dans un système de concours, une prestation isolée sera sanctionnée par un score (attribué de la façon expliquée ci-dessus). Vous pourrez ramener ce score à des référents plus familiers :

-en divisant le score par 2,5 pour obtenir une note sur 20,

-en divisant le score par 5 pour obtenir une note sur 10.

Quelques conseils :

Pour une exploitation en groupe, il est préférable, lors des premières séances, que l'animateur adulte soit le conteur.

Il peut présenter le jeu sous un angle fantastique « des cartes magiques qui racontent des histoires ». Petit à petit les jeunes commencent à assimiler les mécanismes d'élaboration de l'histoire. Les questions viennent, les affirmations

		GRILLE D'EVALUATION			
Notations	Structure de l'histoire.	Super! <input type="checkbox"/> 5 Pts	Bof !! <input type="checkbox"/> 2,5 Pts	Mauvais <input type="checkbox"/> 1,5 Pt	
		Pas mal ! <input type="checkbox"/> 3,5 Pts		Nul ! <input type="checkbox"/> 0 Pt	
	Clarté de l'histoire	Super! <input type="checkbox"/> 5 Pts	Bof !! <input type="checkbox"/> 2,5 Pts	Mauvais <input type="checkbox"/> 1,5 Pt	
		Pas mal ! <input type="checkbox"/> 3,5 Pts		Nul ! <input type="checkbox"/> 0 Pt	
	Personnages	Super! <input type="checkbox"/> 5 Pts	Bof !! <input type="checkbox"/> 2,5 Pts	Mauvais <input type="checkbox"/> 1,5 Pt	
		Pas mal ! <input type="checkbox"/> 3,5 Pts		Nul ! <input type="checkbox"/> 0 Pt	
	Qualité de la fin	Super! <input type="checkbox"/> 5 Pts	Bof !! <input type="checkbox"/> 2,5 Pts	Mauvais <input type="checkbox"/> 1,5 Pt	
		Pas mal ! <input type="checkbox"/> 3,5 Pts		Nul ! <input type="checkbox"/> 0 Pt	
	Intrigue, suspense	Super! <input type="checkbox"/> 5 Pts	Bof !! <input type="checkbox"/> 2,5 Pts	Mauvais <input type="checkbox"/> 1,5 Pt	
		Pas mal ! <input type="checkbox"/> 3,5 Pts		Nul ! <input type="checkbox"/> 0 Pt	
Elocution	Super! <input type="checkbox"/> 5 Pts	Bof !! <input type="checkbox"/> 2,5 Pts	Mauvais <input type="checkbox"/> 1,5 Pt		
	Pas mal ! <input type="checkbox"/> 3,5 Pts		Nul ! <input type="checkbox"/> 0 Pt		
Ton et interprétation	Super! <input type="checkbox"/> 5 Pts	Bof !! <input type="checkbox"/> 2,5 Pts	Mauvais <input type="checkbox"/> 1,5 Pt		
	Pas mal ! <input type="checkbox"/> 3,5 Pts		Nul ! <input type="checkbox"/> 0 Pt		
Style du texte dit	Super! <input type="checkbox"/> 5 Pts	Bof !! <input type="checkbox"/> 2,5 Pts	Mauvais <input type="checkbox"/> 1,5 Pt		
	Pas mal ! <input type="checkbox"/> 3,5 Pts		Nul ! <input type="checkbox"/> 0 Pt		
Intérêt	Super! <input type="checkbox"/> 10 Pts	Bof !! <input type="checkbox"/> 5 Pts	Mauvais <input type="checkbox"/> 3 Pts		
	Pas mal ! <input type="checkbox"/> 7 Pts		Nul ! <input type="checkbox"/> 1 Pt		
(Pour chaque question, cocher la case correspondant à votre réponse et reporter le nombre de points indiqué dans la dernière colonne)				TOTAL NOTATIONS	
Sanctions	Non respect de la couleur <small>Faire un bâton à chaque erreur</small>		⇒ X 3 (Points de pénalité) =		
	Non respect de l'intensité <small>Faire un bâton à chaque erreur</small>		⇒ X 2 (Points de pénalité) =		
	Non respect de l'image <small>Faire un bâton à chaque erreur</small>		⇒ X 4 (Points de pénalité) =		
	Non respect du temps <small>Trop ou moins 1sec. à 15 sec. à chaque erreur</small>		⇒ X 1 (Point de pénalité) =		
	<small>Trop ou moins 15 sec. à 30 sec. à chaque erreur</small>		⇒ X 2 (Points de pénalité) =		
	<small>Trop ou moins 30 sec. et plus à chaque erreur</small>		⇒ X 3 (Points de pénalité) =		
(Le total sanctions doit être ôté du total notations)				TOTAL SANCTIONS	-
SCORE.....					

aussi. C'est alors que l'adulte achève la démystification du jeu et entraîne les jeunes à saisir son fonctionnement. Il lui est alors possible de céder progressivement la place pour que les jeunes prennent possession du jeu et deviennent à leur tour des conteurs.

Il va de soit que durant ces premières séances, aucune grille d'évaluation ne sera utilisée. Elles viendront avec l'assimilation définitive du mécanisme de construction du conte.

Le jeu de cartes libres :

Dès que les jeunes ou adultes se sont appropriés le jeu et son utilisation, il est possible de poursuivre l'expérimentation par la création d'un jeu.

Un jeu libre se trouve à cet effet dans la pochette. Sur ce support, il conviendra de choisir les illustrations (dessins, photos réalisés par le groupe ou empruntés), de leur attribuer une couleur et une intensité.

Pour se faire et pour que le nouveau jeu garde l'intérêt de l'ancien, il y a trois règles à respecter :

-Bien que les nouvelles cartes puissent être inspirées par un thème, une époque..., il ne faut surtout pas que le choix des dessins réponde à des idées d'histoires préconçues ou des présentiments d'utilisation plus faciles ou plus proches de ces terrains d'imagination privilégiés. Bref, les sujets doivent jaillir de l'esprit sans aucune arrière pensée.

-L'attribution de points ne doit surtout pas être motivée par ce qu'inspire le sujet. Par exemple, il ne faut pas mettre trois points bleu sur une carte par ce qu'elle représente un monstre ou une sorcière.

-Les 36 cartes sont décomposées de la manière suivante : 18 cartes à points jaunes et 18 à points bleus avec dans chaque catégorie de couleurs trois sous ensembles de six cartes à 1, 2 et 3 points.

Le respect de ces trois principes permet au jeu d'être le véhicule d'une créativité non influencée par de quelconques références annexes. De plus, le conteur ne pouvant se raccrocher à aucune idée préétablie (ou tenter de se rapprocher de celle-ci) il lui est impossible de laisser libre cours à son imagination.

Un dernier conseil : dans la conception des dessins, il convient de respecter un équilibre numérique entre les catégories : personnage, lieu, objet et situation (cette dernière pouvant, néanmoins, être moins importante que les trois autres).

Version européenne :

Le jeu que nous proposons d'élaborer dans le cadre du projet sera entièrement consacré à l'évocation de personnages, de lieux, de situations (valeurs), d'objets, de symboles représentatifs de l'Europe et permettant de créer des histoires dont la trame évoquera directement ou indirectement l'Europe.

En outre, la présence dans l'étui d'un jeu de cartes vierge permettra également aux utilisateurs de diversifier les illustrations tout en conservant la trame européenne.

De nombreuses activités sont envisageables :

-création d'un jeu puis de contes dans le cadre d'échanges européens de jeunes

-téléchargement du jeu ou de cartes vierges sur le site web puis confection du jeu + coloriage avec les plus jeunes

-utilisation du jeu dans le cadre de formations d'animateurs ou d'enseignants

-le conte se prêtant très facilement à la création de jeux dramatiques, il sera possible d'enregistrer la prestation du groupe et/ou mettre en scène l'histoire élaborée.

-Transposition du jeu verbal en exercice littéraire par la transcription des contes (ateliers d'écriture) ou en exercice figuratif par l'illustration sous forme de bande dessinée par exemple.



Pourquoi un jeu de cartes comme support d'apprentissage sur l'Europe ?

par Thierry Depaulis

Qui ne s'est demandé d'où venaient les cartes à jouer ? Qui n'a été intrigué par l'existence de noms sur les rois, les dames et les valets ? Ces questions, voilà près de trois siècles que les historiens se les posent. Le père Ménestrier, le premier d'entre eux, ébauchait en 1704 les grandes lignes : les cartes à jouer ne sont pas attestées en Europe avant la fin du XIV^e siècle. Depuis lors, on n'a guère fait de progrès spectaculaire. Là où le savant jésuite s'appuyait sur un compte - aujourd'hui disparu - de l'hôtel de Charles VI évoquant en 1392 l'achat de trois jeux de cartes à Jacquemin Gringonneur, nous pouvons avancer sans risque la date d'apparition des cartes d'une vingtaine d'années. Il est couramment admis aujourd'hui, en effet, que celle-ci se situe autour de 1370. À partir des dernières décennies du XIV^e siècle, le nouveau jeu se répand comme traînée de poudre. Déjà fixé dans sa forme à quatre couleurs, doté de trois figures (sans dame) et de cartes numériques dans chaque série, il est connu dès 1377 à Florence et dans la vallée du Rhin ; en 1379, il a déjà gagné le Brabant. Si la Catalogne a peut-être précédé ces dates de peu, le royaume de France s'inscrit quant à lui en retrait : ce n'est guère avant 1381 que nous trouvons une référence aux cartes. La question de l'origine a beaucoup hanté les esprits, et les hypothèses ont foisonné. Écartant les fables habituelles qui font intervenir Marco Polo, les Croisés, la Cabbale ou les Bohémiens, sans oublier Jeanne d'Arc... (!), nos regards se portent vers l'Orient, mais proche : le monde mamelouk connaissaient les cartes au XIII^e siècle et le Musée Topkapi d'Istanbul conserve un magnifique jeu enluminé du XV^e siècle, très proche des jeux italiens qui lui sont légèrement postérieurs. On en a déduit que les cartes mameloukes avaient été introduites en Europe d'abord en Italie, et plus particulièrement à Venise, ville alors entièrement tournée vers l'Orient. Les Mamelouks ne sont probablement pas les inventeurs des cartes qu'ils semblent tenir de plus loin à l'Est, de Perse sûrement et, au-delà, de Chine. Quoi qu'il en soit, le jeu de cartes avait pénétré de larges couches de la population européenne autour de 1400, laissant seulement de côté les îles britanniques, les pays scandinaves et le monde slave qui ne les reçurent qu'au milieu du XV^e siècle.

Les cartes à jouer et la gravure sur bois : Mais comment répondre à l'énorme demande pour ce nouveau jeu de hasard ? Coïncidence heureuse, la xylographie faisait son apparition. Probablement destinée à ses débuts à l'impression sur étoffe, la gravure sur bois rencontra le papier à la fin du XIV^e siècle. Elle rendait possible enfin la multiplication mécanique des images. On a beaucoup insisté depuis deux siècles sur cette concomitance, au point de voir parfois dans les cartes à jouer les premiers exemples de la gravure sur bois. Il n'est pas impossible, toutefois, que l'usage de pochoirs - qu'on appelait alors "imprimures" - ait été la première réponse aux besoins du marché. N'oublions pas que ce sont des "peintres" qui exécutèrent les premières cartes à jouer. Or le terme est fort indistinct et désigne alors aussi bien un artiste enlumineur qu'un tâcheron chargé de peinturlurer un décor éphémère. Au vrai, les deux fonctions sont souvent accomplies par les mêmes hommes. Quand la gravure sur bois se répandit, elle fut au début entre les mains de "tailleurs d'images" qui produisaient aussi bien des estampes religieuses que des cartes à jouer. Mais les métiers tendent à se spécialiser, et l'on voit vite apparaître des "tailleurs de moules de cartes", autrement dit des graveurs de bois d'impression de cartes à jouer. On en signale dès les années 1430-1440 à Venise, à Nuremberg et à Lyon, trois villes où les arts graphiques sont en plein

épanouissement. À ces techniciens de la gravure, il convient d'ajouter un nouveau métier : celui d'imprimeur de cartes à jouer ou "cartier". Si la technique d'impression s'apparente à celle des images, où la gravure permet d'imprimer le trait en noir sur le papier, si la mise en couleur à l'aide de pochoirs est la même, la fabrication d'un jeu de cartes exige des étapes supplémentaires. Il est d'abord important de rappeler que l'on n'imprime pas les cartes individuellement mais en planches (de vingt, en général). La feuille imprimée, formant la face, est ensuite contrecollée sur deux épaisseurs de papier, l'une, légèrement brune nommée "étresse", qui est l'âme de la carte, l'autre constituant le dos, presque toujours laissé blanc. Voilà qui assure rigidité et solidité. Il faut encore passer les couleurs, en petit nombre, avec des pochoirs. Cette opération faite, on doit ensuite lisser le carton, ce qui se fait en savonnant les feuilles et en les ponçant avec une pierre dure enmanchée au bout d'une perche que repousse un "ressort" de bois. Le tout est alors découpé et assorti pour former des jeux. Les enveloppes sont pareillement imprimées. Inutile de dire que l'émergence de nouvelles techniques d'impression après 1800 ainsi que l'industrialisation ont totalement bouleversé ces modes de fabrication issus du Moyen Age et que l'Encyclopédie de Diderot et de d'Alembert décrit encore (voir l'article "Cartier" des planches). Le métier de cartier ne pouvait être que florissant et, dès le milieu du XV^e siècle, on voit se former des corporations : ainsi à Barcelone en 1465, à Toulouse en 1466. Lyon, curieusement, malgré un nombre impressionnant de cartiers, resta longtemps rétive à une telle organisation. La qualité et l'abondance de son papier, la situation géographique centrale de la France, sa démographie en pleine reconstitution expliquent certainement l'essor spectaculaire de la production de cartes à jouer dans ce pays. Mais il faut y ajouter les innovations graphiques qui permirent de limiter l'emploi de bois gravés aux seules figures - ou "têtes" : désormais, les "points", réduits à des symboles stylisés traités en à-plats noirs ou rouges, pouvaient être réalisés d'un seul coup de pochoir. Cette simplification des tâches, entraînant une notable réduction des coûts, permit aux cartiers français d'imposer leurs productions à l'ensemble de l'Europe.

Aux XVI^e et XVII^e siècles, la France devint ainsi le "grenier à cartes de l'Europe". Ce fut essentiellement l'œuvre des deux principales cités marchandes du royaume, Rouen et Lyon. Grâce à ses débouchés maritimes, Rouen inonde la façade atlantique, de la Scandinavie au Portugal, en passant par les Pays-Bas, devenant en outre le fournisseur exclusif des îles britanniques, pendant que Lyon s'approprie le duché de Savoie et le nord de l'Italie, les cantons suisses, la Lorraine et une grande partie de l'Allemagne. Il en est resté des traces : ainsi les cartes utilisées actuellement en Lombardie et dans le Tessin suisse représentent-elles un avatar de l'ancien portrait de Lyon ; les Anglais et les Américains, et au-delà d'eux une grande partie de la planète, n'utilisent pas autre chose qu'un modèle né à Rouen au tout début du XVI^e siècle !

Les cartes à jouer au secours des finances publiques : Les cartiers français sont alors au faite d'une gloire dont les rois vont profiter. Le XVI^e siècle voit en effet l'introduction de taxes sur les cartes à jouer. C'est Charles-Quint qui semble avoir eu cette idée le premier. Criblé de

dette, régulièrement acculé à la banqueroute, l'empereur n'eut d'autres ressources que d'affermier à ses créanciers divers monopoles qu'il créait sur l'heure. Ainsi des cartes à jouer en Castille, qui furent fiscalisées à partir de 1543. L'exemple espagnol fut imité ensuite par le duc de Savoie Emmanuel-Philibert en 1579 et par le royaume de Naples en 1577. La France vint à son tour, par la volonté d'Henri III. En 1581, le dernier Valois décida d'ajouter les cartes à jouer aux "traites foraines", ce qui avait pour effet de taxer... un article d'exportation. L'erreur fut, semble-t-il comprise, puisque deux ans plus tard, en 1583, le roi revenait sur sa décision et choisissait de taxer la consommation intérieure. Les cartiers de Lyon et de Rouen protestèrent énergiquement, et les mesures prises, que les guerres de la Ligue ne facilitaient pas, furent abandonnées à partir de 1586. L'édit et la déclaration d'Henri III n'en forment pas moins le point de départ d'une longue période de taxation. Remis en vigueur par Henri IV en 1605, l'impôt fut perçu par intermittence tout au long du XVIIe siècle. Abandonné en 1671, il fut rétabli par Louis XIV en 1701 dans des termes plus précis et plus efficaces. Suspendu sous la Régence, en 1719, réintroduit en 1745, l'impôt sur les cartes à jouer devait durer jusqu'à la Révolution qui l'abolit en 1791. La plupart des pays d'Europe avaient entre-temps adopté cet expédient fiscal : des États du Pape (1588) à la Russie (1817), en passant par le Portugal (1605) et le Danemark (1661), sans oublier l'Angleterre et les États italiens dès le début du XVIIe siècle. Les États allemands (Autriche, Hanovre, Saxe, Prusse, Bavière, etc.) suivent en masse au XVIIIe siècle. La manne apportée par la taxe sur les jeux de cartes ne pouvait laisser insensible une République à court d'argent : l'impôt fut rétabli en France en l'an VI (1798) et perçu sans interruption jusqu'en ... 1945. En 1808, Napoléon avait décidé de mettre un terme à la diversité des portraits régionaux français (Lyon, Paris, Provence, Guyenne, Bourgogne, Auvergne, Languedoc, Dauphiné) et d'imposer un "moule uniforme", c'est-à-dire un même dessin "dans toute l'étendue de notre empire". Confié au peintre David, ce nouveau jeu de cartes fut rejeté par les joueurs que ses audaces graphiques gênaient. Il fallut attendre 1813, et deux autres essais, pour qu'un modèle définitif soit adopté : il s'agissait d'une réfection néo-classique du vieux "portrait de Paris".

C'est peu ou prou, mis à double tête vers 1830, le type de cartes que l'on continue d'utiliser en France. Ce portrait officiel fut produit par l'Imprimerie impériale - devenue depuis nationale - qui livrait aux cartiers des feuilles de vingt-quatre figures en noir sur du papier filigrané. Il ne restait plus qu'à colorier, à contrecoller, à découper et à emballer. La méthode permettait de contrôler étroitement les quantités fabriquées et, partant, le produit de l'impôt. Cette réglementation tatillonne ne fit que se renforcer au cours du XIXe siècle, introduisant en 1817 un as de trèfle spécial, lui aussi imprimé par l'administration, puis un timbre "humide" apposé sur cette même carte à partir de 1890. Les enveloppes devaient recevoir une bande de contrôle, de plus en plus surchargée d'inscriptions réglementaires. Le gouvernement provisoire de la France mit un terme à tout cela en 1945, rendant ainsi aux fabricants français une liberté qu'ils ne connaissaient plus depuis près de deux siècles. Leurs confrères étrangers n'étaient pas mieux lotis, l'Italie, l'Allemagne, l'Espagne, l'Angleterre ou les États-Unis ayant maintenu longtemps un impôt sur les cartes à jouer, il est vrai, entouré de moins de précautions... Les marques fiscales - timbres, légendes, paraphes, bandes de contrôle, etc. - sont aujourd'hui des repères utiles pour dater un jeu de cartes. Les collectionneurs et les historiens sont friands de ces signes parlants et riches d'informations, car l'importante production française a laissé des traces dans les archives et les musées. Déjà, au siècle dernier, les érudits locaux s'étaient penchés sur ce sujet aux multiples ramifications. Ces recherches, généralement publiées dans des revues d'histoire régionale, ont rendu possible l'ouvrage monumental d'Henri-René D'Allemagne, Les cartes à jouer du XIVe au XXe siècle, une "bible" justement admirée et indispensable, quoique aujourd'hui un peu dépassée sur certains points. Depuis lors, les cartes à jouer ont donné lieu à de multiples recherches portant sur l'évolution de leurs figures, sur les procédés de fabrication (particulièrement prolifiques au XIXe siècle), sur les manières de jouer ou sur les artisans qui les produisaient. Des musées thématiques sont nés, en Allemagne, en Belgique, en Espagne et aux États-Unis. La France a désormais le sien, sis à Issy-les-Moulineaux.

Coordinateur du projet :
IDEES NOUVELLES EUROPE

Communiquer, Former, Editer
4432, route des Sausses
06 910 Le Mas (France)
ine@ideesnouvelles.eu
Tel : +33 (à) 493 604 055

Chef de projet : Fabrice Lachenmaier
Responsable administratif : Eliane Schneider
Responsable scientifique : Recteur Gérard-François Dumont
Coordinateur Espagne : Javier Reyes Tapia
Coordinateur Bulgarie : Teodora Kaleynska
Coordinateur France : Jean-François Raiola
Coordinateur Europe : Marie-Pierre Magnillat



Projet avec la participation du Conseil régional Provence-Alpes-Côte d'Azur