



Jeux de princes jeux de vilains

Exposition virtuelle et dossier en ligne

<http://expositions.bnf.fr/jeux/>

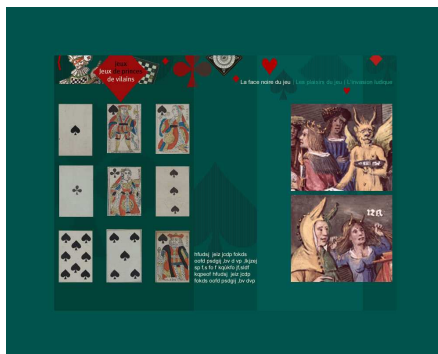
Depuis l'Antiquité, le jeu fait débat : Aristote le condamne tout en lui reconnaissant le mérite de distraire les hommes alors que Schiller considère que « l'homme n'est tout à fait homme que là où il joue ». Pendant que les philosophes débattent, les hommes jouent, bien sûr. Qui sont les joueurs, à quoi jouent-ils et d'où viennent leurs jeux ? Un parcours à travers l'histoire des jeux et des joueurs, des règles et des regards, du Moyen Âge à la veille de la Révolution française.



L'exposition virtuelle présente la face noire du jeu, ses capacités de divertissement et de plaisirs, puis son triomphe dans la société ludique.

Le dossier détaille l'évolution des jeux, des pratiques et des règles, à travers l'histoire, de l'époque médiévale aux temps modernes.

Une visite guidée par la commissaire de l'exposition est proposée en téléchargement. Le public retrouvera une numérotation des pièces dans l'exposition, correspondant à la succession des commentaires sonores téléchargés sur son lecteur MP3. Sur le site, ces commentaires peuvent s'écouter tout en explorant à la loupe les œuvres exposées.



Trois gros plans proposent des développements sur :

- le jeu d'échecs : au cours de sa longue histoire, le jeu d'échecs n'a cessé d'évoluer selon les cultures qui l'ont adopté. L'échiquier apparaît comme le théâtre du monde. Au-delà du jeu, les échecs nous éclairent sur l'organisation sociale d'une époque.
- le jeu de l'oie : apparu à la Renaissance, le jeu de l'oie résume des connaissances en un parcours initiatique semé d'obstacles. Avec ses cases illustrées de vignettes, il devient le support de messages idéologiques et pédagogiques.
- le tarot : jeu de cartes auxquelles sont ajoutés 21 atouts et un fou, les tarots mettent l'allégorie à l'honneur. Ses images divisées en série reflètent le monde et la société. Un symbolisme qui se prête à de nombreuses pratiques divinatoires.



Une ludothèque rassemble tous les jeux et pistes pédagogiques ludiques proposés par la BnF depuis une dizaine d'années à l'occasion d'expositions virtuelles.

Un cabinet de lecture explore le thème des jeux dans la littérature, à travers des extraits de Ovide, Tacite, Pétrone, Rutebeuf, Froissart, Villon, Rabelais, Érasme, Pascal, La Bruyère, Montesquieu, Casanova, Baudelaire, Tolstoï, Dostoïevski, Lewis Carrol, Zweig, Nabokov, Perec...

Ressources pédagogiques : fiches pédagogiques, parcours enfant, visite guidée pour les plus jeunes sont téléchargeables sur le site.