
Jeu de l'oie du Dr Georges Schreiber

Numéro d'inventaire : 1978.02197

Auteur(s) : L. Eschib

Type de document : jeu, jouet

Éditeur : Le Comité national de l'enfance

Période de création : 2e quart 20e siècle

Date de création : 1940

Inscriptions :

• lieu d'édition inscrit : 37, avenue Victor Emmanuel III : Paris (8e)

Matériau(x) et technique(s) : papier vélin | impression polychrome

Description : Planche de jeu en carte moyenne pâte de bois doublé au recto d'un papier vélin glacé. Impression couleur. Spirale de 63 cases numérotées et légendées entourant la règle du jeu.

Mesures : hauteur : 49,9 cm ; largeur : 60,2 cm

Notes : Chacune des cases illustre les conseils (donnés sous une forme injonctive) aux mères (n°1 : "Toutes les mères doivent donner le sein à leur enfant"). Toutes les 9 cases, une oie, qu'on retrouve à la dernière case, avec le mot "fin". Les accidents sont : les mouches (19), le puits (31), la diète hydrique (42), la prison (52), la tuberculose mortelle (58). L'ensemble reflète les conceptions natalistes et agraires du régime de Vichy.

Mots-clés : Jeux de l'oie

Morale (y compris morale corporelle : hygiène)

Formation de la conscience nationale et patriotique

Utilisation / destination : jeu de l'oie, propagande

Historique : Publié sous le gouvernement de Vichy, il présente de façon condensée, à l'issue du parcours, la politique de l'Etat français : conceptions natalistes (case 21 : « Ayez des enfants »), apologie du scoutisme et des « mouvements de jeunesse » (case 38), valorisation de la ruralité (case 59 : « Pour vivre heureux, vivez à la campagne »), rappel constant à la « morale » (respect des personnes âgées (case 53), dénonciation de l'alcoolisme (case 61), etc.), les cases 23 et 52, plus conjoncturelles, dénoncent les pratiques de petits commerçants peu scrupuleux (mouillage du lait) finissant en prison et acceptant ce « juste châtement »... (source : <https://www.cairn.info/>)

Autres descriptions : Langue : Français

ill. en coul.

Voir aussi : <https://www.cairn.info/revue-geographie-economie-societe-2007-1-page-83.htm>



JEU DE L'OIE

DU
D'Georges Schreiber

RÈGLE DU JEU

Chaque joueur jette les deux dés et pose un jeton spécial sur la case dont le numéro répond aux points qu'il a obtenus. Il joue de nouveau à son tour et occupe une nouvelle case en additionnant les points.

Pour gagner il faut avoir exactement le nombre de points qui permet d'atteindre la case 63. Le joueur qui obtient un nombre de points supérieur, retourne en arrière, en comptant autant de cases qu'il a de points en trop.

Lorsque le nombre de points conduit le joueur sur une oie, le nombre des points est doublé. Le joueur qui, du premier coup obtient 9, par 6 et 3, se place directement sur la case 26 ; s'il obtient 9 par 5 et 4, il se place directement sur la case 33.

Le joueur qui arrive sur la case :

- 5 se place sur la case 12.
- 10 paie 2 et attend que les autres joueurs aient joué chacun deux fois.
- 31 paie 3, attend au fond du FUITIS d'être défilé par un autre joueur et se place alors sur la case qu'occupait ce dernier.
- 42 paie 2 et retourne sur la case 30.
- 32 paie 3, reste en PRISON jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne prendre sa place et se met sur la case occupée auparavant par ce dernier.
- 36 paie 3 et revient sur la case 1.

Le joueur qui arrive sur la case :

- 12 paie 2 et attend que les autres joueurs aient joué chacun deux fois.
- 31 paie 3, attend au fond du FUITIS d'être défilé par un autre joueur et se place alors sur la case qu'occupait ce dernier.
- 42 paie 2 et retourne sur la case 30.
- 32 paie 3, reste en PRISON jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne prendre sa place et se met sur la case occupée auparavant par ce dernier.
- 36 paie 3 et revient sur la case 1.

TERMINÉ!

Fin

LE COMITÉ NATIONAL de L'ENFANCE
37, AVENUE VICTOR EMMANUEL III
PARIS
(8^e)

