Le Grammairien.

Numéro d'inventaire : 1979.25401
Type de document : jeu, jouet
Éditeur : Crépy (Paris)
Période de création : 3e quart 18e siècle
Date de création : 1767
Description : Emplacement: dans livre relié contenant les jeux de l'oie. Règle du jeu au centre du tableau entouré, à droite et à gauche, de 2 colonnes de mots par ordre alphabétique. En bas du tableau, sous la règle, les cases figurant les dés que l'on peut trouver dont les joueurs ont besoins. L'arithmétique fait également partie de ce jeu, des chiffres étant présents sur chaque dé.
Mesures : hauteur : 420 mm ; largeur : 500 mm
Notes : A Paris chez Crépy, rue St Jacques St Pierre, près la rue de la Parcheminerie, 1767. L'on trouvera les dez chez Vaugeois Md, rue des Arcis au Singe Verd. Conservation: voir tiroir n°4
Mots-clés : Jeux de langage et de salon (anagrammes, charades, scrabble, jeux des 7 familles, etc.)
Calcul et mathématiques
Autres descriptions : Langue : Français
Mention d'illustration
ill.

LE GRAMMAIRIEN.

JEU UTILE AUX ENFANS, ET A CEUX QUI VEULENT APPRENDRE A LIRE.

Un Enfant qui commence à exprimer ses pensées par la parole, avec ce Jeu, parviendra facilement à connoître ces Lettres, et à les appeller. Le Jeu fixant presque toujours l'attention des Enfans, paroît le moyen le plus convenable pour leur éviter les peines qu'ils ont ordinairement pour apprendre à lire. Lorsqu'ils auront la connoissance de leurs Lettres, à quoi on les appliquera d'abord, on les amusera, en les conduisant à la formation de quantité de mots que la coupe de Dez pourront donner, ceux qui enseigneront ce Jeu prendront le soin d'expliquer aux jeunes Gens la signification de chaque mot, et de les instruire suivant la portée de leur âge et de leur pénétration; ils leur feront remarquer quand un mot sera complet par le son, et ne le sera point par les Lettres [illegible]. L'intérêt attaché à la composition de chacun des Mots amusera, nidera à en faciliter l'impression dans la mémoire de l'Enfant; ils qui, après s'en être rendu un grand nombre familiers, il saura peu de ce perfectionner à la lecture dans les Livres; les jeunes Gens étant suffisamment avancés, on pourra aussi leur faire connoître les Chiffres, et même leur apprendre à compter. On peut mettre un prix aux Lettres, payer les Fleches, et les inscriptions [illegible] proportion de leurs progrès.

REGLES DU JEU.

Chaque Joueur aura au moins douze Lettres.

On jouera avec huit Dez, sur lesquels seront gravées six de chacune des Figures désignées au bas de ce tableau, et dans l'ordre en elles s'y trouvent, en commençant pour le premier Dez par une Croix jusqu'à la lettre E inclusivement et de suite pour les sept autres Dez.

Celui qui amenera le premier la lettre A, commencera le Jeu.

Celui qui amenera ensuite la lettre B, jouera le second, ainsi des autres, en suivant l'ordre des lettres de l'Alphabet.

Celui qui ne pourra former un mot quelconque des huit lettres qu'il aura amenées, en prenant mot nous prononcé comme Jean, Sara, soit tous autres noms, comme Cheval, Violon, Bled, Pain, ou noms adjectifs, comme Bel, Riche, Rouge, soit tous les verbes, comme avoir, être, parler, boire, dire, soit adverbes, comme tard, [illegible] soit enfin pronoms, comme qui, quel, celui, cela, ou articles, comme le, du, les, [illegible] une choisir qui n'aura pu former aucun mot pas sera son tour; et mettra [illegible] Lettres sur le Jouqui sera entré par celui des Joueurs qui, le premier, aura mis [illegible] un mot complet, et ce dernier prendra tous les Jetons qui pourront être sur le [illegible] pour parvenir à [illegible] dans tout de ce gain, il ne sera encore donner un Jeton [illegible] par chacun des Joueurs comme il le feroit, s'il n'y avoit rien sur le Jeu.

Lorsque le Joueur n'aura pu former de ses huit lettres un mot pour augmenter son [illegible] il est possible d'en assembler un pour le faire prendre d'après le Table ci-[illegible] mais la formation du mot le plus ancien aura toujours un choix du Joueur.

Celui qui amenera quatre lettres de l'Alphabet de suite, comme A. B. C. D. ou F. O. P. Q, ne fera donner un Jetton par chaque Joueur s'il en amene cinq, il en fera donner deux, et s'il en amene six, il lui sera payé trois Jettons.

Celui qui amenera ses dez mots antonymes dans la table Alphabétique, qui se trouve aux deux côtés du présent Tableau, se fera donner par chaque Joueur, ou leur donnera à chacun ce que est marqué en perte ou gain, s'il amene le mot Dieu, tous les Jettons des Joueurs, de mise ou de gain, seront à lui mais s'il amene le mot Démon, il mettra sur le Jeu tout ce qui il y a, qui ne pourra être enlevé que par lui qui amenera ensuite le mot Dieu, le Joueur qui aura mis tout perdra son compagnon et sera à la merci de ses compagnons.

Pour les Chiffres, en les transposant tout de côté ou de haut en bas, l'un sert d'autre, ou fera mieux des nombres et des additions, et qui préparera les jeunes Gens à de plus grandes opérations d'arithmétique.