

## Contes de fées. Nouveau loto animé

**Numéro d'inventaire** : 1979.32763

**Auteur(s)** : Saussine

**Type de document** : jeu, jouet

**Éditeur** : Saussine (Paris)

**Période de création** : 4e quart 19e siècle

**Date de création** : 1880

**Matériau(x) et technique(s)** : papier, carton, bois

**Description** : Boite de jeu comprenant un couvercle historié par chromolithographie. Le jeu possède à l'intérieur une règle du jeu, 1 sac en toile avec 48 jetons de bois numérotés, et 12 cartons illustrés comportant chacun 2 scènes légendées avec en surface 4 parties mobiles fixées par une attache parisienne, permettant de masquer le numéro qui a été tiré, évitant ainsi l'usage de pions. Les cartons et le couvercle fournissent 25 images couleurs, aucune lithographie n'étant signée.

**Mesures** : hauteur : 26,9 cm ; largeur : 33,8 cm ; épaisseur : 3 cm (dimensions de la boîte)  
hauteur : 13 cm ; largeur : 20,7 cm (dimensions d'une carte)

**Notes** : La notice du jeu indique: "Loto mobile : Ce loto est des plus attrayants par son genre tout à fait nouveau. Chaque fois, en effet, qu'un numéro sortira, le sujet, sur lequel ce numéro se trouve, semblera mobile puisque c'est avec la partie mobile de son corps que l'on cachera le numéro sorti. D'où le nom de loto mobile." ; "Règle : On convient de verser une certaine quantité de jetons pour chaque carton que l'on veut acquérir puis les membres étant placés de manière à ce que les numéros soient découverts, on sort et on appelle un à un les numéros, celui qui possède le numéro sorti couvre ce numéro avec la partie mobile du sujet. Le 1er qui couvre un carton reçoit les 2/3 des mises, le 2e l'autre 1/3".

**Mots-clés** : Jeux de loto

Littérature de jeunesse (y compris les contes et légendes), publicité relative à la littérature de jeunesse

**Utilisation / destination** : jeu de loto ("Grâce aux parties mobiles, l'enfant retrouve une certaine liberté de manipulation qui interfère avec l'histoire (interactivité !). La présentation de chaque conte avec un nombre limité d'images offre à l'illustrateur et à l'éditeur toute facilité pour innover dans la représentation et dans la lecture du schéma narratif simplifié. Il permet ainsi des allusions, des modernisations, qui brodent sur des références culturelles connues par tous. Tout se passe comme si les jeux redonnaient aux textes figés par l'écrit la mobilité qu'avaient les contes dans la tradition orale" [Michel Manson, voir Bibliographie])

**Représentations** : Le Petit Poucet, Peau d'Ane, Le Petit Chaperon Rouge, La Belle au Bois Dormant, fée, Riquet à la Houppe, le Chat botté, Barbe Bleue, Cendrillon / Le couvercle représentent les héros des contes de Perrault exécutant une farandole.

**Objets associés** : 2008.03595

