



# musée du Jouet

VILLE DE POISSY

## Dossier pédagogique du Musée du Jouet

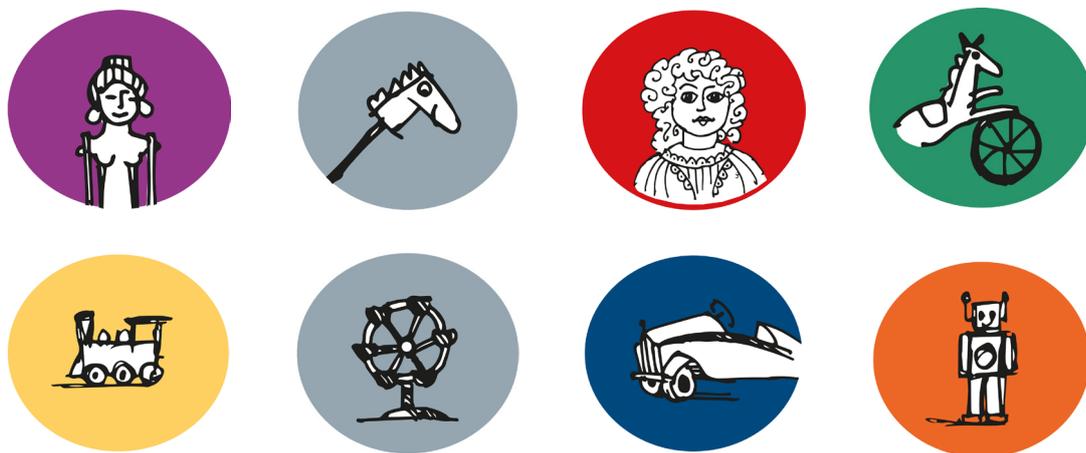
CENTRES DE LOISIRS

**INFOS :** Musée du Jouet  
1, enclos de l'Abbaye - 78300 Poissy  
Tél. 01 39 22 56 01  
[resa.museedujouet@ville-poissy.fr](mailto:resa.museedujouet@ville-poissy.fr)



**POISSY**

[ville-poissy.fr](http://ville-poissy.fr)  
f t in @



## sommaire

### I. Avant la visite au Musée

- |   |    |
|---|----|
| 1. Le musée expliqué aux enfants .....        | 03 |
| 2. Les petites règles du Musée du Jouet ..... | 04 |

### II. Découvrir le Musée du Jouet

- |   |    |
|---|----|
| 1. L'Histoire du Musée du Jouet .....                 | 05 |
| 2. Les expositions temporaires .....                  | 05 |
| 3. Le parcours muséographique .....                   | 06 |
| 4. Les espaces de jeux ludiques et pédagogiques ..... | 16 |

### III. Les ressources pédagogiques

- |   |    |
|---|----|
| 1. Les outils de médiation au Musée .....                                     | 19 |
| 2. La mallette pédagogique « Il était une fois les jouets optiques... » ..... | 19 |

### IV. Informations pratiques

- |   |    |
|---|----|
| 1. Renseignements et réservations ..... | 20 |
| 2. Horaires .....                       | 20 |
| 3. Tarifs .....                         | 20 |
| 4. Services .....                       | 20 |

Visuels de ©Ville de Poissy-RP Ribiere

# I. Avant la visite au Musée du Jouet...

Le Musée du Jouet est un des premiers musées visités par les enfants car il présente des objets anciens faciles d'accès, qu'ils connaissent bien et grâce auxquels ils découvriront la vie quotidienne d'autrefois. Mais, malgré sa thématique ludique, ce n'est pas une salle de jeux et cela reste avant tout un musée avec toutes les particularités propres à ce type de lieu. La préparation de la visite est recommandée avant la venue au musée afin que

les enfants soient déjà familiarisés avec les collections, mais aussi la notion de musée et de patrimoine.

Si cela est possible, il est intéressant de demander aux enfants d'apporter en classe un ou plusieurs jouets ayant appartenu à leurs parents ou grands-parents, afin qu'ils aient un premier contact avec ces jouets d'autrefois. Ils peuvent ainsi créer leur propre collection.



## 1. Le musée expliqué aux enfants

**Voici quelques réponses aux questions que les enfants pourraient vous poser à propos du musée.**

### Un musée, c'est quoi ?

Un musée est un lieu où sont exposés des œuvres d'art (des tableaux, des sculptures...) ou des objets du passé qui ont été choisis pour leur beauté ou parce qu'ils sont importants pour comprendre l'histoire.

Ces œuvres d'art ou ces objets n'ont pas toujours été dans un musée : ils ont leur propre histoire. Les tableaux et les sculptures ont décoré les châteaux... et les objets ont été réellement utilisés avant d'être exposés au musée. Ils nous ont été transmis par nos ancêtres, les hommes qui ont vécu avant nous : **c'est notre patrimoine.**

### Que voit-on au Musée du Jouet ?

Plus de 600 jouets qui ont appartenu à des enfants il y a bien longtemps ! On peut également voir des tableaux et des affiches montrant des jouets, des livres pour enfants, des pages d'anciens catalogues de jouets...

**Le parcours va des jouets les plus vieux fabriqués il y a plus de 2000 ans aux jouets d'aujourd'hui...**



### Ce monument a-t-il toujours été un musée ?

Au Moyen Âge, ce monument était la porterie du prieuré royal Saint-Louis, c'est-à-dire le porche par lequel on entrait dans le couvent où vivaient des religieuses. Il a été construit il y a environ 700 ans à la demande du roi Philippe le Bel en mémoire de son grand-père Saint Louis. A la Révolution française, comme beaucoup d'églises et de couvents, ce prieuré royal est devenu un « bien national » : cela signifie qu'il appartient à la nation, au peuple français. Mais, il a été détruit il y a 200 ans pour en vendre

**Vue extérieure du Musée du Jouet**  
©Musée du Jouet

les pierres... Aujourd'hui, la porterie fortifiée est l'un des rares vestiges du prieuré encore debout. Au bâtiment du Moyen Âge, a été ajoutée il y a plus de 100 ans, une maison sur trois niveaux.

**En arrivant au musée, montrez aux enfants les tours de chaque côté du porche**

## Pourquoi ne peut-on pas jouer avec ces anciens jouets ?

On ne peut pas toucher les jouets qui sont protégés derrière des vitrines. Ils sont aussi fragiles que des œuvres d'art. Une simple « caresse » répétée des centaines de fois risque de les salir et les abîmer.

**Le rôle du musée est donc de conserver tous ces objets anciens** : on doit veiller à ce qu'ils ne s'abîment pas car aujourd'hui, on ne peut plus trouver ces jouets dans les magasins. Certains jouets ne peuvent être vus qu'au Musée du Jouet !

## A qui appartiennent les jouets anciens du musée ?

Ils n'appartiennent ni au conservateur du musée (celui qui dirige le musée), ni aux agents d'accueil, ni à la médiatrice culturelle. Ils appartiennent à tout le monde car ils sont exposés dans un musée public. Chacun peut les admirer. Comme les tableaux, les sculptures... ils font partie du patrimoine de tous.

## Pourquoi les salles du musée ne sont pas très éclairées ?

La lumière dégrade la couleur et la matière des objets. Ils sont plus ou moins fragiles : le métal et la pierre sont très résistants. Au contraire, le papier et les tissus sont sensibles à la lumière. C'est pourquoi certaines salles sont particulièrement sombres.

**Tentez l'expérience avec les élèves en exposant des dessins face à la fenêtre : après quelques mois, ils constateront que les couleurs sont devenues plus claires !**

## A quoi sert un cartel ?

Le cartel est l'étiquette qui se trouve à côté des jouets et des tableaux. On peut y lire des informations sur l'objet : le nom, la date et le lieu de fabrication, le nom du fabricant, les matières... **C'est un peu comme sa carte d'identité.**

## 2. Les petites règles du Musée du Jouet

**Pour un plus grand confort de visite, voici quelques règles de base à connaître et transmettre.**

### Le responsable, c'est vous...

En visite dans le musée, les élèves restent sous la responsabilité des enseignants qui les accompagnent, même en présence d'un médiateur culturel. Les accompagnateurs devront être en nombre suffisant pour encadrer le groupe. Le musée offre une excellente occasion de mettre en application les principes de citoyenneté et de respect d'un règlement, dans un lieu public, pour le bien-être de tous.

### En atelier...

L'atelier est un espace de créativité qui est à tort considéré comme une aire de récréation. Il est un lieu d'apprentissage dans un environnement différent de l'école. Les accompagnateurs doivent être très attentifs aux besoins d'aide des enfants et maintenir le calme nécessaire au bon déroulement des activités.

### Regarder intensément, sans toucher...

Afin que soit préservé le patrimoine conservé au musée, les objets ne doivent pas être touchés. Il est important de transmettre et de valoriser ce message et de veiller à ce que personne ne s'appuie sur les vitrines, les socles ou autres éléments de présentation. Vous pourrez expliquer aux enfants qu'il y a des espaces où ils ont le droit de toucher à tout en respectant le matériel mis à disposition : ce sont les **espaces de jeux** et le **parcours tactile**.

### Parler doucement et écouter la médiatrice...

Un groupe bruyant contraint son responsable à élever le ton pour se faire entendre. Il gêne alors à la fois la conférencière et les autres visiteurs. L'attention doit être captée dès le début de la visite. Si le groupe s'éparpille, c'est aux accompagnateurs et au responsable de faire autorité et non à la médiatrice.

### Prendre des photos...

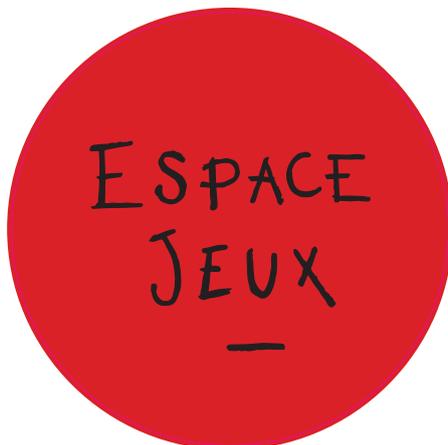
Il est autorisé de prendre des photos mais attention : sans flash ! Lors d'une visite accompagnée d'une conférencière, des moments définis pourront être privilégiés pour que les enfants ne soient pas distraits par la prise de photos pendant les explications. Nous vous rappelons également qu'il convient de demander l'autorisation des agents du musée pour la publication sur Internet de photographies ou vidéos sur lesquelles ils peuvent être visibles.

### Enfin, on n'a pas le droit de...

Boire, manger, courir, faire des glissades, crier, parler fort, chanter... dans les salles du musée.

### Mais, on a le droit de...

Rêver, admirer, chuchoter, poser des questions, être curieux, s'étonner, partager ses impressions, choisir son jouet préféré ou ne pas aimer un jouet...



# II. Découvrir le Musée du Jouet...



## musée de France

En tant que Musée de France, le Musée du Jouet est soumis au contrôle technique et scientifique de l'Etat et doit effectuer des missions précises (article L. 441-4) du Code du Patrimoine)

- conserver, restaurer, étudier et enrichir les collections,
- rendre les collections permanentes accessibles au public le plus large,
- concevoir et mettre en œuvre des

actions d'éducation et de diffusion visant à assurer l'égal accès de tous à la culture,

- contribuer aux progrès de la connaissance et de la recherche ainsi qu'à leur diffusion

### 1. L'Histoire du Musée du Jouet

#### Bref historique du musée

Le Musée du Jouet est créé en 1972, à Poissy, à l'initiative de Marie-Madeleine Rabecq-Maillard, inspectrice générale des écoles maternelles et conservatrice du Musée d'Histoire de l'Education, héritier du Musée pédagogique fondé en 1879 par Jules Ferry. C'est le premier musée territorial consacré au jouet en France, alors que la France se positionnait déjà en quatrième position comme pays producteur de jouets.

Le Musée du Jouet de Poissy ouvre au public en septembre 1976, avec deux salles de présentation puis est agrandi en 1996, suite à des travaux d'aménagement et de mise en sécurité.

**Il bénéficie de l'appellation Musée de France depuis la promulgation de la loi du 4 janvier 2002 relative aux musées.**

#### Les collections permanentes : une collection municipale à vocation nationale

Le Musée du Jouet regroupe aujourd'hui une importante collection de près de **13 000 objets datant du XVII<sup>e</sup> au XXI<sup>e</sup> siècle**, issus à 80% de dons et legs de particuliers, et à 20% de dépôts et d'achats.

Le projet d'origine, tel qu'élaboré par Mme Rabecq-Maillard en 1975, évoquait la constitution d'une collection de jouets anciens, à destination des enfants et des collectionneurs, représentative des diverses catégories de jouets que l'on pouvait rencontrer. Cette vocation universelle et internationale a laissé une légère empreinte dans la collection, avec quelques échantillons de jouets russes, africains et japonais.

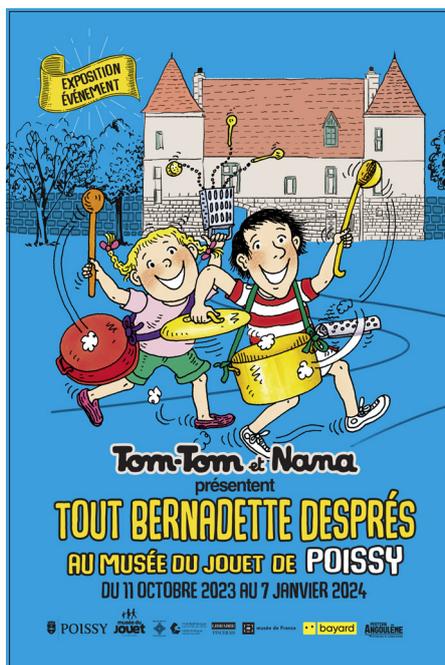
La constitution de la collection a ensuite

évolué avec l'acquisition prioritaire de jeux et jouets européens datant des années 1850 à 1950, enrichie de quelques exemplaires d'une production antérieure et d'une autre plus contemporaine, acquis notamment à l'occasion des expositions temporaires.

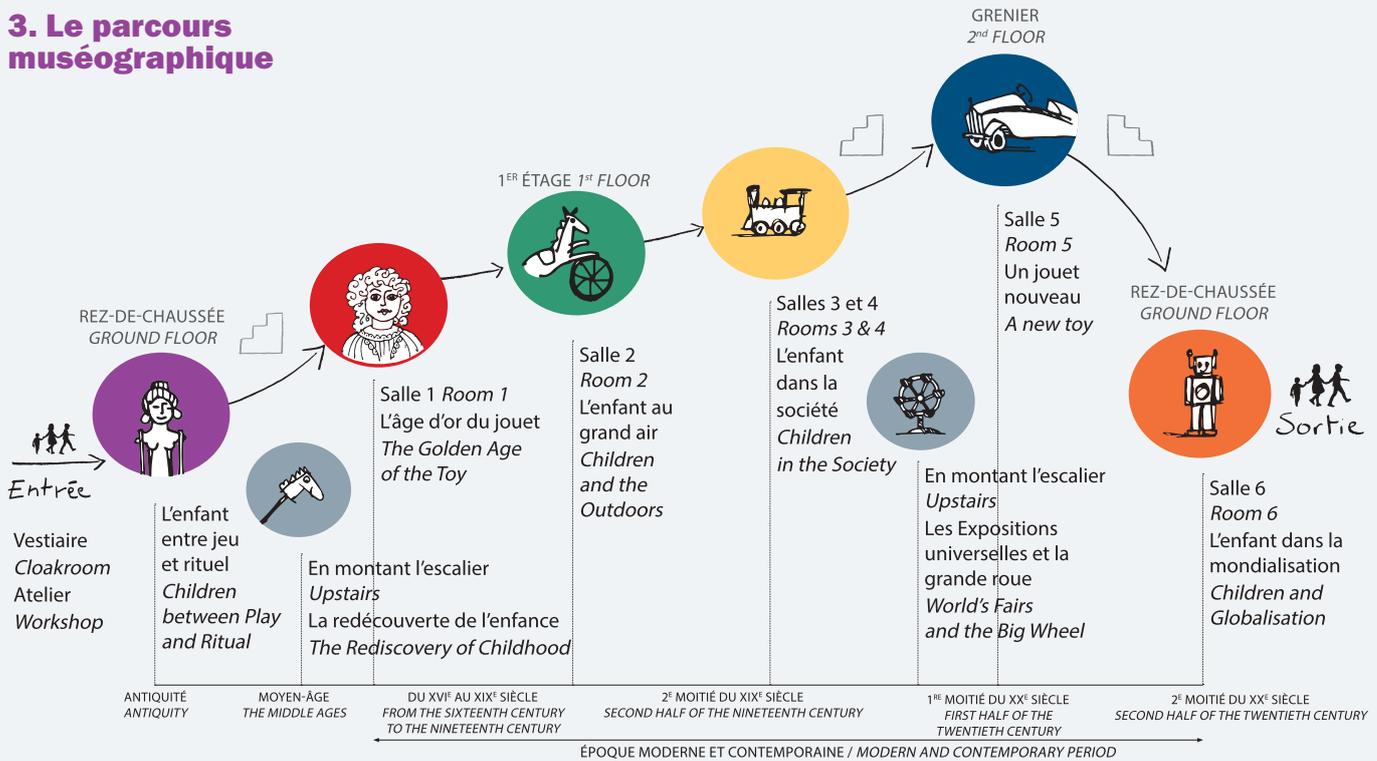
### 2. Les expositions

Jusqu'au 7 janvier 2024, le Musée du Jouet propose l'exposition «**Tom-Tom et Nana présentent : tout Bernadette Després au Musée du Jouet**» qui occupe la dernière salle au rez-de-chaussée et vous plongera dans l'univers bêtisier et attendrissant des deux enfants terribles de la famille Dubouchon, dans leur restaurant *A la bonne fourchette* !

Tout au long de votre visite, vous retrouverez l'oeil malicieux de la dessinatrice **Bernadette Després** qui à travers des dessins inédits, vous fera (re)découvrir les collections du fond permanent sous un autre jour.



### 3. Le parcours muséographique

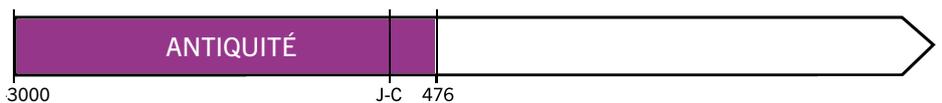


#### VITRINE DE L'ANTIQUITÉ

Les premiers jouets sont attestés dès l'Antiquité à Athènes et à Rome à travers les fouilles archéologiques, les représentations iconographiques et leur mention dans des textes. Ils sont principalement offerts lors des anniversaires ou les fêtes religieuses de début ou de fin d'année notamment les Saturnales qui se déroulaient une semaine avant le solstice d'hiver pour célébrer le dieu Saturne chez les Romains.

**Montrez aux enfants les différents jouets antiques exposés dans la vitrine : plusieurs sont un dépôt du Musée du Louvre.**

On retrouve, dès cette époque, les grandes familles de jouets encore connues aujourd'hui : les poupées, les jouets à roulettes, les jeux d'adresse, les hochets. Observez avec eux les matières naturelles utilisées notamment **la terre cuite** et comparez avec les matières d'aujourd'hui. Dans cette première vitrine, on peut voir des figurines articulées, poupées de l'Antiquité ; **un bélier à roulette** ; des hochets (en forme d'oiseau ou figurant un enfant chevauchant un porcelet)...



#### Est-ce que les enfants ont repéré la figurine du soldat et la toupie ?

Une sculpture représente un jeune homme assis en train de jouer

#### Connaissent-ils ce jeu d'adresse qui existe encore aujourd'hui ?

Le jeu d'osselets est exposé à droite dans la vitrine.

En haut, un bas-relief provenant d'un sarcophage d'un enfant montre une scène de jeu. Sur deux cœnochoés (petits vases à vin), on peut également observer des enfants jouant avec une charrette. La frontière entre le jeu et le religieux n'étant pas fixe, tous ces jouets avaient une fonction ludique mais également une dimension sacrée. Ainsi, lorsqu'un enfant mourait, la poupée l'accompagnait dans la tombe.

Au Moyen Âge, malgré l'apparition d'un véritable artisanat du jouet, ils ont été moins bien conservés. Aucun n'est exposé au Musée du Jouet. En montant l'escalier, affichées au mur, des reproductions d'enluminures



©Ville de Poissy-RP Ribiere

extraites de manuscrits, évoquent les jeux de cette époque. L'une d'elles représente les sept âges de la vie du stade de bébé à l'âge adulte : le jeune enfant apprend à marcher en s'appuyant sur un trotteur puis plus grand, chevauche son cheval-bâton en brandissant son moulinet à vent tel une lance se préparant aux futurs tournois de chevalier.

Une grande vitrine panoramique réunit des jouets du XVIII<sup>e</sup> siècle au début du XX<sup>e</sup> siècle, de gauche à droite. Les jouets coûtaient cher et étaient réservés aux enfants des familles aisées.

On débute avec les jeux de société à visée pédagogique : jeu de domino, jeu de cartes pour apprendre à lire, jeu de l'oie sur les Fables de la Fontaine... Puis, on retrouve le traditionnel cheval à bascule et un des premiers jouets optiques créant l'illusion du mouvement : le phénakistiscope.

**Observez également les différents matériaux constituant les poupées du début du XIX<sup>e</sup> siècle : papier, bois ou cire.**

À partir de la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle, le jouet n'est plus seulement utilisé pédagogiquement mais est reconnu comme fondamental pour le bonheur et le développement des enfants. Tout un ensemble de la vitrine est consacré aux jouets évoquant l'intérieur de la maison, des jouets à l'époque destinés à préparer la petite fille à son futur rôle de mère et de maîtresse de maison.

**Remarquez la différence entre :**

- **les poupées-mannequins des années 1850-1860**, des poupées-dames avec crinolines et trousseau complet. La tête est en porcelaine et le corps en bois ou en cuir rembourré de son.

- **les poupées appelées « bébé » qui ont l'aspect de fillette, de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle :** la tête est en porcelaine et le corps en composition (mélange de sciure, plâtre et colle) comme la poupée qui peut être touchée dans le parcours tactile. Dînettes en porcelaine, mobilier, table de toilette, cuisinière qui fonctionnent comme les vraies permettaient à l'enfant de recréer la vie quotidienne avec ses poupées.

Sont également présentés « des jeux d'imitation » (lorsque l'enfant dit « et si on jouait à... la maîtresse... »).

La salle de classe des années 1900 ressemble-t-elle à celle d'aujourd'hui ? Il y a des bons points, des pupitres... Au premier plan de la vitrine, se trouvent les poupées techniques : la poupée qui marche et la **poupée « phonographe »**. Appuyez sur le bouton pour entendre ce qu'elle dit.

**Avant de quitter la salle, arrêtez-vous devant la superbe maison de poupée de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle avec tous ses accessoires miniatures. À quoi joue la poupée qui habite cette maison ?**

### La poupée « phonographe »

Inventée en 1893 par Emile Jumeau, fabricant de poupées et Henri Lioret, horloger, cette poupée au corps en composition et tête en porcelaine contient un mini-phonographe : sur un cylindre en celluloïd, sont « enregistrées » des paroles comme « papa » et « maman » ainsi que quelques mélodies. Il se remonte à l'aide d'un mécanisme d'horlogerie à ressort dont la clé est située dans le dos de la poupée. Le couvercle troué, situé sur le ventre, laisse passer le son. Cette poupée représente un perfectionnement de la poupée parlante américaine d'Edison, inventeur du phonographe. Ses qualités esthétiques et techniques lui firent remporter dès le début un très vif succès malgré son prix élevé.

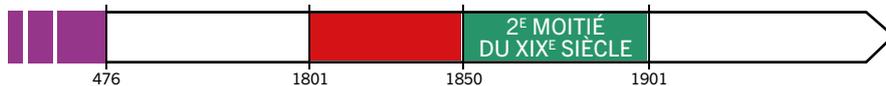


**Parisienne**  
©Ville de Poissy-RP Ribiere

**Poupée fillette**  
©Ville de Poissy-RP Ribiere



## SALLE 2



Elle est consacrée aux jeux d'extérieur de la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle, période au cours de laquelle, à Paris, les travaux du préfet Haussmann créent des espaces nouveaux dédiés à la végétation : squares, jardins, parcs...

Au centre de la vitrine, le diorama représentant le jardin d'acclimatation illustre bien ce développement de la nature au sein des villes. C'est un des premiers zoos ! Il a ouvert en 1860 et permet aux enfants et leurs familles de découvrir les animaux sauvages en réalité.

Au premier plan à droite, est présenté un cheval-mécanique datant de 1880, appelé également **cheval-tricycle** : les roues sont actionnées par des manivelles au niveau de la tête du cheval. Le cheval est très représenté parmi les jouets.

**Demandez aux enfants pourquoi il est si important à cette époque-là dans la vie quotidienne. Faites-leur remarquer qu'il est utilisé comme moyen de déplacement avant l'invention de la voiture.**

Le monde de la campagne est évoqué avec la charrette du laitier, le berger accompagné de ses animaux, la vache à roulettes, le jeu des pêcheurs, ...

Montrez aux enfants les jeux d'adresse : quilles, toupie, diabolo, cerceau, corde à sauter... Beaucoup leur sont familiers, d'autres moins comme le bilboquet ou le jeu des grâces, jeu consistant à se lancer un cerceau avec deux baguettes.

**A quoi jouent-ils aujourd'hui dans la cour de récré ?**

### La vache à lait

C'est un jouet mécanique inventé en 1878 par l'entreprise française Roulet-Decamps, célèbre pour la fabrication d'automates. Fabriquée en carton, cette vache est recouverte de peau de veau et peut être traînée sur le sol grâce aux roulettes accrochées sous ses sabots. Elle est équipée d'un réservoir intérieur qu'on peut remplir de lait ou d'eau par le minuscule tuyau situé sur le dos de l'animal : l'enfant peut s'amuser à la traire par les pis, « pour de vrai ». Lorsqu'on manœuvre sa queue, la vache bouge sa tête et meugle grâce à un ingénieux système de soufflet à vent.

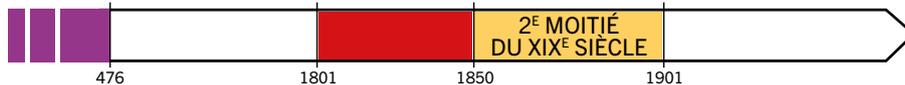


**Cheval mécanique, 1880**  
©Ville de Poissy-RP Ribiere





## SALLE 3



Elle débute avec une longue vitrine rappelant celle des Grands Magasins, qui se développent à Paris à partir des années 1850.

Auparavant seulement vendus au moment des fêtes de fin d'année, les jouets occupent peu à peu des rayons permanents.

Dans la première vitrine, on retrouve les jouets techniques et scientifiques : une machine à vapeur fonctionnant à l'aide d'une lampe à alcool, jouet instructif à destination des petits garçons et la maison explosive pour réaliser des expériences, parfois dangereuses, avec le paratonnerre.

Dans la vitrine suivante, découvrez les jeux de construction, des jeux d'architecture en bois ou en poudre de pierre reconstituée qui initient les enfants aux notions de volume, symétrie, proportions...

La dernière partie de cette vitrine présente **les jouets mécaniques** qu'on peut voir en fonctionnement sur une vidéo : ils s'animent grâce à un moteur mécanique que l'on remonte en tournant la clé. Fabriqués à partir de matériaux de récupération, ils coûtaient peu cher et étaient vendus dans les traditionnelles baraques à jouets, installées sur les grands boulevards, lors des fêtes de fin d'année.

*Derrière vous, montrez aux enfants cette affiche de publicité du début du XX<sup>e</sup> siècle pour Les Magasins réunis publiée à l'occasion des fêtes de fin d'année.*



Jeux de construction anker  
©Ville de Poissy-RP Ribiere



### Le clown dessinateur

Fabriquée en Allemagne vers 1902, le clown dessinateur est en tôle imprimée. C'est un jouet mécanique : le mouvement de la main de l'artiste est commandé par des disques dentelés que l'on introduit sous le socle, pilotant 7 dessins différents : arlequin, singe, coq gaulois, ramoneur, le roi d'Italie Umberto, le tsar russe Nicolas II et la tsarine.

Une vitrine centrale présente **les trains-jouets** fabriqués après la création des premières lignes du chemin de fer en France en 1837 : du train à traîner en tôle peinte au train à vapeur, la gare centrale en tôle...

Dirigez-vous maintenant vers **la salle des spectacles enfantins** dont l'entrée est encadrée par des rideaux rouges de théâtre. Découvrez le cirque composé d'animaux et d'acrobates articulés en bois, la boîte de prestidigitation, les théâtres d'ombres inspirés des spectacles du cabaret du Chat noir à Paris et le castelet et ses marionnettes :

**Faites remarquer aux enfants la différence entre les marionnettes à gaine et les marionnettes à fil. Reconnaissent-ils Pollichinelle ?**



**Theatre d'ombres chinoises  
Jeanne-d'Arc**  
©Ville de Poissy-RP Ribiere

Entrez maintenant dans la petite salle du fond : deux vitrines présentent différents modèles de **lanternes magiques** très utilisées à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle et au début du XX<sup>e</sup> siècle pour divertir les enfants, avant l'invention du dessin animé.

**Lanterne magique**  
©Ville de Poissy-RP Ribiere



chaudière, par « un brûleur » qui fonctionnait avec de l'alcool à brûler. Les trains-jouets à vapeur ont rapidement été mis de côté car ils étaient dangereux pour l'enfant qui risquait de se brûler.

## Le train à vapeur

Fabriqué en 1902, ce train-jouet en tôle peinte roule grâce à la machine à vapeur située dans la locomotive. Pour le faire avancer, les enfants devaient remplir d'eau les trois-quarts de la chaudière à l'aide d'un entonnoir. L'eau était ensuite transformée en vapeur sous l'effet de la chaleur, dans la

Les images peintes sur des plaques de verre sont projetées sur le mur grâce à l'objectif de la lanterne, sur le principe des projecteurs à diapositives. Une courte vidéo recrée l'ambiance des spectacles de lanterne magique de l'époque.

Dans l'autre moitié de la vitrine, retrouvez les jouets optiques qui créent l'illusion du mouvement en se basant sur le principe de la persistance rétinienne. Ce sont les ancêtres du dessin animé : appuyez sur le bouton pour mettre en œuvre **le praxinoscope-théâtre**. La bande dessinée du centre s'anime montrant une petite fille qui joue à la corde à sauter. Il y a également **un zootrope** : l'illusion du mouvement est créée lorsqu'on regarde par les fentes, tout en faisant tourner le tambour à une vitesse appropriée (à expérimenter dans l'espace-jeu !).

Sortez des salles de spectacles enfantins pour vous diriger tout droit. Sur votre gauche, arrêtez-vous devant l'une des premières voiture à pédales : surnommée l'Ancêtre, elle date de 1902. Derrière vous, sont rassemblés bateaux à vapeur et voiliers accompagnés d'un costume de marin.

Continuez jusqu'à la prochaine vitrine qui reconstitue une chambre de garçon de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, période marquée par la guerre franco-prussienne de 1870 et la perte de l'Alsace-Lorraine.

**Les jouets militaires sont omniprésents** : jeu de tir automatique à musique, panoplie d'officier et petits soldats en plomb, en étain, en composition ou en papier lithographié que les enfants pourront toucher sur la borne tactile derrière. Au centre, un diorama représente le voyage en Russie du président de la République française, en 1897, dans le cadre de l'Alliance franco-russe.

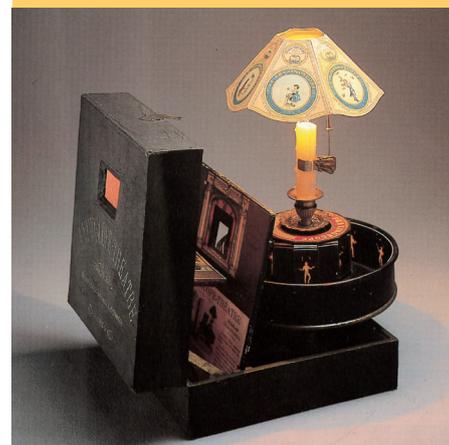
## Le praxinoscope-théâtre

Le praxinoscope est inventé par Emile Reynaud (1844-1918), professeur, en 1877.

Ce jouet optique perfectionne le zootrope créé par ces prédécesseurs. Il est constitué d'un tambour à l'intérieur duquel est placée une bande de dessins décomposant un mouvement.

Emile Reynaud a ajouté, au centre du tambour, un cylindre à facettes recouvert de 12 petits miroirs (correspondant aux 12 images) tournant en même temps que le tambour et la bande de dessins. Chacun des miroirs reflète l'un des dessins de la bande. On n'a désormais plus besoin d'observer l'animation des images à travers des fentes obturatrices qui voilaient les images d'un ton sombre comme pour le zootrope. Grâce à ses miroirs, le praxinoscope permet d'obtenir une netteté, une clarté et une luminosité jamais obtenues auparavant. De plus, l'animation peut désormais être regardée simultanément par plusieurs personnes.

Le praxinoscope bénéficie d'un beau succès commercial incitant Emile Reynaud à continuer ses recherches. En 1879, il invente le praxinoscope-théâtre en ajoutant un décor fixe puis en 1888, le théâtre optique dont une vidéo explique le fonctionnement en sortant de la salle sur votre droite.



Suivent des jeux de sociétés anciens ainsi qu'un jeu de loterie évoquant le fonctionnement de l'Assemblée nationale.

**N'oubliez pas de montrer aux enfants le cartable d'écolier en bois et l'ardoise naturelle.**

Dans le renforcement à gauche, sont exposés quelques jouets religieux : l'Arche de Noé était un jouet réservé aux divertissements du dimanche dans les familles protestantes.

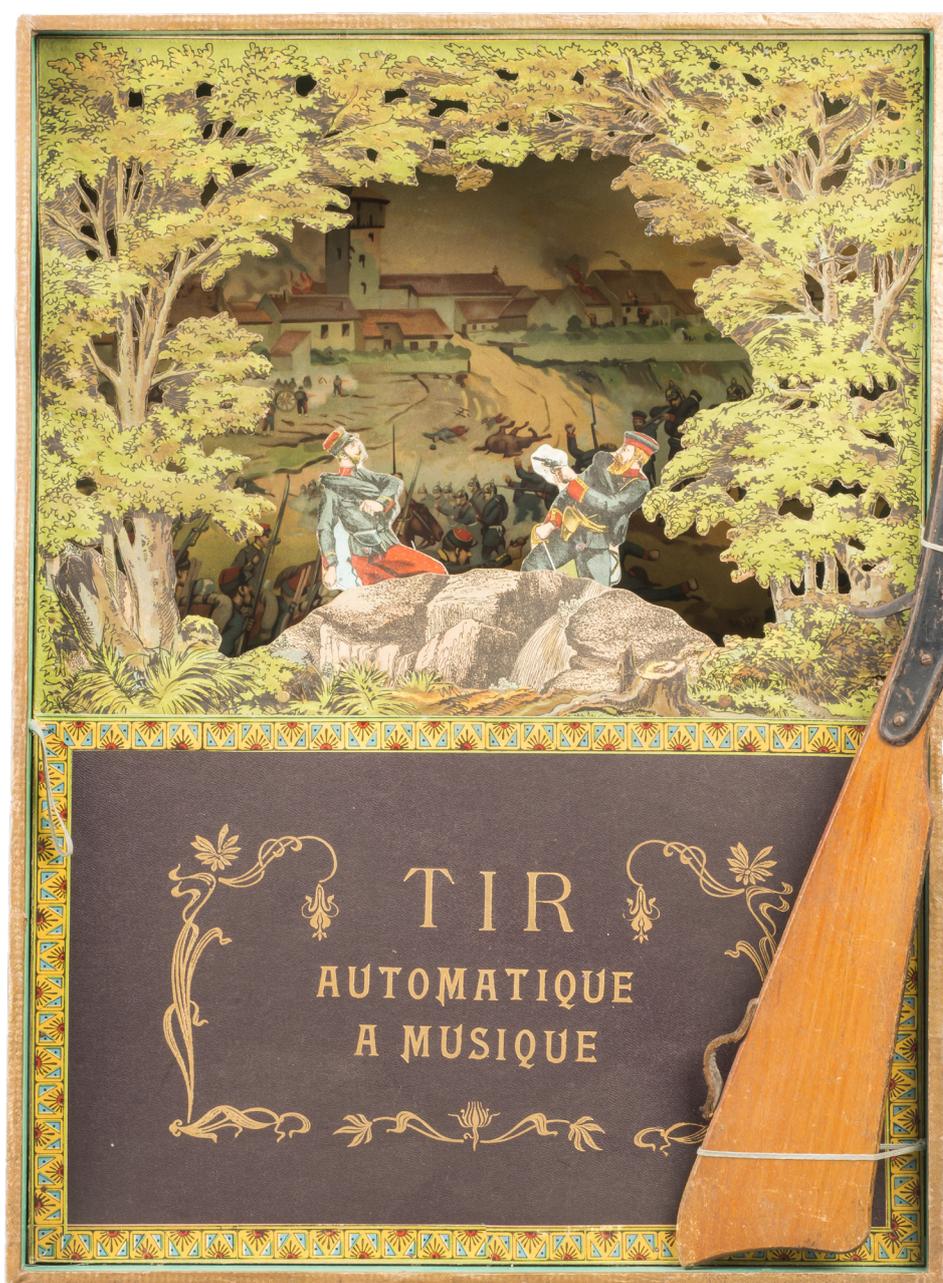
Suivez la signalétique « suite de la visite » pour monter au grenier et entrer dans le XX<sup>e</sup> siècle. À mi-étage, on passe devant une porte où il est écrit « conservation ».

**On peut expliquer aux enfants que ce sont les bureaux où travaillent les personnes en charge du musée : la conservatrice qui s'occupe de protéger et de présenter les jouets, les médiatrices qui organisent les visites guidées et les ateliers....**

En poursuivant votre montée, des reproductions de jeux de parcours affichées au mur évoquent **les expositions universelles** où sont présentées les avancées de la science, de l'art et de l'industrie.

**Est-ce que les enfants savent quel est ce célèbre monument construit lors de l'exposition universelle de 1889 ?**

Arrivé en haut, la grande roue en bois s'inspire de celle construite pour l'exposition universelle de 1900 à Paris.



### Le jeu du tir automatique à musique

Fabriqu<sup>e</sup> vers 1880, il fonctionne avec un mécanisme à clé faisant défiler en musique, dans la fenêtre, huit silhouettes soldats français et prussiens en bois découpé.

Le jeu consiste à abattre, à l'aide de la carabine à fléchettes, les soldats prussiens, en épargnant les français, avec en arrière-plan une scène de la guerre de 1870.

Après la défaite de 1870, on trouve de nombreux jouets militaires revanchards qui perdureront jusqu'à la Première Guerre mondiale.



Il s'organise à partir du réseau de trains électriques des années 1930.

Les enfants peuvent les voir depuis les trois côtés de la vitrine avec, en décor d'arrière-plan, une photographie de la gare de Poissy de l'époque. Les trains fonctionnent 2 min :

**notez le passage à niveau, les bateaux mécaniques, les voitures des années 30...**

La vitrine derrière vous est consacrée à la **Première Guerre mondiale** : la guerre envahit l'univers enfantin de l'école aux jouets patriotiques et antiallemands !

Les petits garçons s'initient à la guerre avec leurs soldats miniatures qui suivent les évolutions des uniformes de l'armée française, de bleu et rouge, identiques à ceux de la guerre de 1870 à bleu horizon, plus légers et plus discrets à partir de 1915. Quand les garçons jouent à la guerre avec leurs poupées-soldats, les petites filles soignent les blessés avec leurs poupées infirmières.

Un petit couple de poupées Alsaciennes a les yeux tournés vers la droite : ils regardent vers la patrie perdue.

**N'oubliez pas de montrer aux enfants les deux petites poupées de laine rouges et jaunes, ce sont Nénette et Rintintin,**

ces fétiches de la Grande Guerre que les femmes et enfants fabriquaient pour les envoyer aux soldats sur le front.

A droite, une panoplie de cantinière et de soldat zouave de 1917 évoque l'aide des régiments d'Afrique du Nord pendant la Première Guerre mondiale. Derrière, des



chars d'assaut miniatures montrent les innovations de l'armement militaire.

**Faites remarquer aux enfants ces jeux traditionnels qui s'adaptent à la thématique de la guerre.**

Avec le jeu du questionnaire électrique, les enfants de l'époque découvraient les différents régiments de soldat.

Depuis plus de cent ans et jusqu'à la Première Guerre mondiale, les jouets allemands inondent le marché du jouet. Mais, au début du XX<sup>e</sup> siècle, motivés par la volonté de s'affranchir des fabrications allemandes, de nombreux illustrateurs vont s'essayer à la fabrication de jouets avec le souhait de promouvoir un jouet au caractère plus national, à l'approche de la guerre de 14-18.

La vitrine rassemble quelques jouets de ces artistes : les chiens articulés... du maître-caricaturiste Caran d'Ache, **une très belle arche de Noé de l'artiste André Hellé**, un illustrateur et créateur de jouets novateur...



## Nos soldats de France

Ces soldats en bois ont été fabriqués vers 1918 par l'atelier des mutilés de guerre de Bordeaux créé en 1916 : dans ces ateliers, des machines-outils étaient spécialement adaptées aux handicaps des soldats blessés pendant la guerre pour leur permettre de travailler et les aider ainsi à se réinsérer dans la société. Les dessins de ces soldats de bois ont été réalisés par Jacques Onfroy de Bréville dit Job, un illustrateur connu de livres pour enfants. Il est également à l'origine de l'affiche « Le jouet artistique français » apposée derrière. Parmi les soldats de bois, on reconnaît des « poilus » français portant l'uniforme bleu horizon, un soldat venant de l'empire et un soldat américain. L'argent obtenue grâce à la vente de ces jouets était reversée aux œuvres caritatives soutenant les orphelins de guerre.

## Arche de Noé

©VilleDePoissy-  
RPRibière



De l'autre côté de la vitrine des trains électriques, retrouvez des jouets évoquant les activités en plein air et les vacances. Elles se développent dans les classes aisées dès le XIX<sup>e</sup> siècle et s'imposent progressivement avec l'adoption des congés payés en 1936. Sont exposés seau, pelle et râteau pour la plage, boîte à papillons, panier à pique-nique, poupées scouts, **jeu du pommier**... La maison de poupée Villa Deauville des années 1930 évoque les résidences secondaires des premières stations balnéaires. Jeux de construction en bois ou en métal comme le Meccano montrent les progrès des techniques et de l'architecture de cette première moitié du XX<sup>e</sup> siècle.

Retrouvez également voiture à pédales, trottinette et cyclorameur des années 30 dans la vitrine qui fait dos aux trains électriques. Puis, sur votre gauche, montez les quelques marches et observez la vue depuis la fenêtre : en 1304, face à vous, s'élevait l'église du prieuré plus grande que la collégiale de Poissy comme l'illustre la gravure de 1610.

**Notez les fortifications, encore visibles dans la ville par endroit aujourd'hui.**

Continuez ensuite jusqu'à la prochaine vitrine où vous découvrez une pyramide de poupées : **des bébés de caractère** au visage qui adopte les traits des nouveaux-nés (en haut) aux **célèbres baigneurs en celluloid**, la première matière plastique, qui peut donc aller dans le bain. Repérez également les poupées en tissu de Raynal ou Lenci : la tête en feutre est moulée.

À côté, sont présentées plusieurs poupées Bleuettes vendues, de 1905 à 1960, avec le magazine pour fillette *La semaine de Suzette*.



*Baigneurs et poupée en celluloid*  
©VilleDePoissy-RPRibière



*Jeu du pommier*  
©VilleDePoissy-RPRibière

À gauche, vous retrouvez tous les accessoires pour jouer avec ses poupées : dans les années 20-30, une minorité de femmes aisées commence à bénéficier de l'installation de l'eau courante et de l'électricité. Les jouets reflètent ce progrès :

**montrez aux enfants la différence entre cette salle de bain miniature avec baignoire, lavabo, wc avec un système de vidange et les accessoires traditionnels pour laver et repasser le linge avec le baquet, la planche à laver...**

Beaucoup poursuivent les tâches ménagères sans aucune aide technique : ce n'est pas encore l'ère de la machine à laver !

Regardez les **ours en peluche** qui font leur apparition dans les années 1900, accompagnés de kangourou, singe... À côté, sont rassemblés canard, âne, éléphant... en celluloid pour accompagner les enfants dans le bain. Notez également cet étonnant **dindon à bascule des années 1930 !**

Au fond de la vitrine, l'univers de la musique est évoqué à travers le piano miniature, l'harmonica et le groom articulé qui danse lorsqu'on fait vibrer la planchette.

**Montrez aux enfants le gramophone à clé, l'ancêtre du lecteur de CD !**

En appuyant sur le bouton de la vitrine, vous entendez des élèves du conservatoire de Poissy chanter des comptines du début du siècle.

La première moitié du XX<sup>e</sup> siècle est également marquée par le développement d'une nouvelle littérature enfantine avec l'**édition d'albums pour enfants** de Benjamin Rabier, André Hellé, Jean Brunhoff... Quelques-uns sont rassemblés dans la vitrine verticale au centre, accompagnés du *Journal de Mickey*... Un projecteur cinématographique Pathé Kid fait référence à l'apparition des premiers films d'animation avec notamment dès 1907, *Fantasmagories* d'Emile Cohl que vous pouvez voir en vidéo. Suivront dans les années 1930, les premières productions de Walt Disney avec *Steamboat Willie* en 1928 puis *Blanche-neige et les 7 nains* en 1938. Albums pour enfants, presse hebdomadaire illustrée et cinéma d'animation vont générer des produits dérivés sous forme de jouets : peluche de Mickey... À chaque époque son héros !

Dirigez-vous maintenant vers la vitrine table : les jouets accompagnent les événements de l'Histoire. Dans les collections du musée, ils sont peu nombreux sur la **Seconde Guerre mondiale**. Ils servent la propagande du régime de Vichy, comme ce puzzle du Noël du maréchal Pétain, ou valorisent les actes de bravoure de la Résistance et la Libération : jeu de culbuto antinazi Le Franc Tireur, panoplie de résistant FFI, Liberator gun...

**Regardez ce jeu étonnant de 1942, variante d'un jeu de 7 familles.**

Sous forme d'illustrations amusantes, ce jeu des tickets évoque le problème du rationnement.

Descendez ensuite par l'escalier sur votre droite dans la dernière salle où sont présentés les jouets de la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle : les enfants découvriront les jouets de leurs grands-parents, leurs parents et reconnaîtront leurs propres jouets.



### Les ours en peluche

Le plus ancien du musée date de 1910. Les premiers exemplaires d'ours en peluche ont l'aspect d'ourson sauvage : longues pattes avant, un museau pointu et une bosse dans le dos. Ils sont rembourrés de copeaux de bois ou de paille. Par la suite, leur physionomie évolue vers des formes plus humaines et plus douces.



Jusqu'au 7 janvier 2024, les collections du fonds permanent sont remplacées par l'exposition «Tom-Tom et Nana présentent : Tout Bernadette Després au Musée du Jouet». Les élèves pourront découvrir les planches de la bande dessinée Tom-Tom et Nana ainsi qu'une évocation de la chambre de ses deux garnements où des objets dérivés et quelques jouets des années 1970-80, issus des collections du musée, sont exposés.

La seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle est marquée par l'apparition de la matière plastique qui apporte de profonds bouleversements dans l'univers des jouets. Ce matériau léger et plus hygiénique peut être coloré dans la masse et modelable dans des moules en quantité importante. Le prix des jouets est ainsi fortement diminué favorisant leur démocratisation.

Dans la première partie de la salle, un extrait de l'émission Le manège enchanté est projeté sur un écran. À partir des années 1950-60, la télévision se développe au sein des familles !

**Les enfants d'aujourd'hui connaissent-ils Pollux ?**

Dirigez-vous maintenant vers la seconde partie de la salle : sur votre gauche, la vitrine est consacrée aux jouets des bébés qui se développent de plus en plus à partir des années 1950 et connaissent un véritable essor dans les années 70-80 avec les célèbres marques

Fisher Price et Playschool :

peu à peu, ces jouets ont pour vocation de stimuler le développement des bébés. Des jouets couineurs en caoutchouc sont exposés aux côtés des hochets et des jouets mous en moleskine.

**Montrez aux enfants Sophie la girafe qui a traversé les générations depuis 1961.**



Jouet couineur, @Sophie la girafe ©VilleDePoissy-RPRibière



Pollux ©VilleDePoissy-RPRibière

Sur l'étagère du haut, vous reconnaîtrez le jouet à traîner Snoopy Sniffer. Jouets gigognes et tableaux d'éveil sont également présentés.

Dans la vitrine adjacente, on peut voir l'évolution des poupées des années 60 avec la poupée Bella aux Corolles des années 80. C'est en 1959 que la poupée mannequin Barbie fait son apparition ! Les poupées deviennent de plus en plus techniques : elles peuvent non seulement marcher mais dormir, faire pipi, pleurer de vraies larmes. Regardez l'un des modèles les plus récents créé en 2018, Luvabella, une poupée interactive qui évolue et apprend à parler avec l'enfant qui joue avec.

La seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle est marquée par le développement des arts ménagers et de la mode. Dans les années 60-70, tout comme leurs mères cibles de la consommation,

les petites filles se voient offrir machine à laver, réfrigérateurs, robots ménagers électriques, aspirateurs et nécessaires de toilette.

**Les enfants ont-ils reconnu la machine à laver d'époque ?**

**La poupée Barbie**

La poupée mannequin Barbie est créée en 1959 par la société américaine Mattel. Cette poupée en plastique avec un corps de femme obtient un vif succès car elle se différencie du style des poupées de l'époque rondes et asexuées représentant des enfants. Peu à peu, Barbie exerce de plus en plus de métiers (vétérinaire, docteur ...) suivant les évolutions de la société notamment l'émancipation des femmes dans le monde du travail. Dans les années 80, des Barbies représentant le monde entier sont commercialisées : la Barbie japonaise, indienne... En 2019, Mattel produit des Barbies en situation de handicap.



Poupée Barbie ©VilleDePoissy-RPRibière

Lessiveuse ©VilleDePoissy-RPRibière



**Les jouets sont les reflets des mutations du quotidien !** Au fond, la maison de poupée et son mobilier date de 1970. On retrouve des jeux d'imitation : l'école, le fleuriste, le docteur...

Tout en haut de l'étagère, remarquez le « mange-disque » portable et le baladeur, ancêtre du mp3 et dans le coin droit en bas, les patins à roulettes. Quelques livres évoquent la littérature pour la jeunesse. La vogue des séries se développe après-guerre : celle de Martine, Caroline, la Bibliothèque rose...

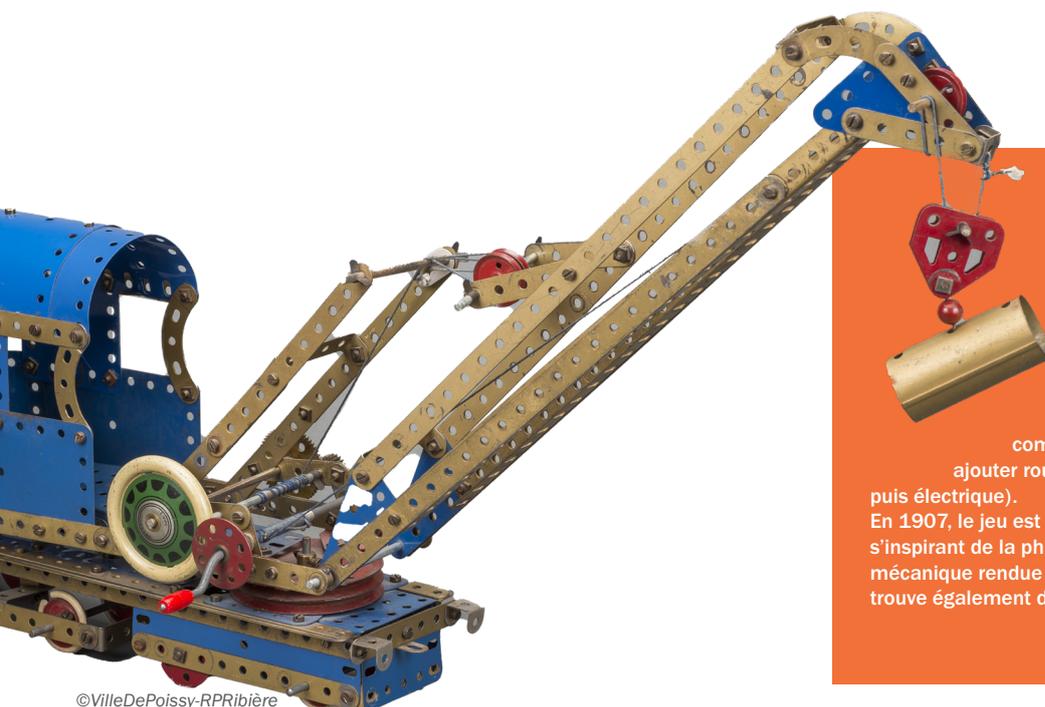
Retournez-vous ensuite vers la deuxième grande vitrine où se trouvent avions, camions, motos, bateaux et voitures miniatures telles que **les célèbres Dinky toys**, reconnaissables à leur boîte jaune, véritable copie en modèle réduit des vrais véhicules. La voiture mécanique a laissé la place aux voitures à frictions ou télécommandées. Le garage Esso en plastique est apparu.

Plusieurs jeux de construction sont exposés : ils sont en bois, en métal comme **le Meccano** ou en plastique avec **les Légos®** créés en 1972. Notez le chalet écologique de 2009 ! Il montre l'intérêt croissant pour les problèmes écologiques et la volonté de sensibiliser les enfants aux énergies renouvelables : l'éolienne fonctionne et tourne grâce au panneau électrique !

**Quel jeu de construction d'aujourd'hui très populaire auprès des enfants manque-t-il dans cette vitrine ?**



Music Walk ©VilleDePoissy-RPRibière



©VilleDePoissy-RPRibière

## Le Meccano

C'est un jeu de construction inventé en 1898 par l'ouvrier anglais Franck Hornby à Liverpool en Angleterre. Père de deux garçons, il a imaginé ce système ingénieux de pièces métalliques percées de rangées de trous équidistants, de vis et d'écrous aux couleurs changeantes (rouge, bleu, jaune, ...) permettant de multiples combinaisons d'assemblages. L'enfant peut ajouter roues, poulies, engrenages et moteurs (à vapeur puis électrique).

En 1907, le jeu est commercialisé sous le nom de Meccano s'inspirant de la phrase anglaise « Mechanics made easy » (la mécanique rendue facile) Encore commercialisé aujourd'hui, on trouve également des versions en plastique.



*Jeu du 1000 bornes*  
©VilleDePoissy-RPRibière

Faites observer aux enfants les différents jeux de société.

**Quels sont ceux qu'ils connaissent encore aujourd'hui ? Le cochon qui rit, Dr Maboul, 1000 bornes... ?**

Les figurines en métal ou composition sont désormais également en plastique : il y a notamment **les Playmobil®** avec lesquels les enfants imaginent des histoires.

Malgré la paix retrouvée en France, ils continuent de jouer à la guerre, aux indiens et aux cow-boys, aux super-héros dans un contexte de « guerre froide », des guerres d'Indochine puis d'Algérie. Parallèlement aux séries télévisées françaises, l'univers culturel américain s'est massivement diffusé dans la France d'après-guerre : celui des dessins animés de Walt Disney mais également des Comics américains (Superman...)

**Quels super-héros reconnaissent-ils ?**

Intimement liés à la conquête de l'espace, **les premiers jouets robots font leur apparition dans les années 40, principalement au Japon et en URSS puis se multiplient dans les années 80**, indissociables des séries télévisées, des mangas japonais comme Goldorak et des films tels que Star Wars en 1983.

Une vitrine en forme de robot leur est dédiée : du robot Forcebot de 1980 au droïde R2-D2 de 2018 interactif via une application, du jeu de Tir aux soucoupes au char lunaire, la conquête de l'espace et les technologies d'avant-garde inspirent les fabricants de jouets ! La visite se termine avec les jeux vidéo qui ont fait leur entrée au Musée du Jouet. **Les premières consoles apparaissent dans les années 70** avec des jeux de sports : l'un des précurseurs, Pong, est exposé dans la vitrine. Il sera suivi par l'explosion des jeux vidéo et le développement de plusieurs générations



*Console de jeux vidéo portable, Game Boy*  
©VilleDePoissy-RPRibière

de consoles des marques Nintendo, Sony... La célèbre console de jeux vidéo Game boy est exposée aux côtés de la Super Nintendo, les Tamagotchis, ces animaux virtuels à élever... La sortie du musée se fait directement sur l'extérieur, en face du portail d'entrée. Il est possible de retourner au vestiaire sans sortir dehors, en remontant l'escalier. Prenez la première porte sur votre gauche, traversez la salle 3 et redescendez à l'accueil.

## 4. Les espaces de jeux ludiques et pédagogiques

La nouvelle scénographie du Musée du Jouet a permis de développer quatre espaces de jeux ludiques et pédagogiques tout au long du parcours. Pour en profiter, il vous est conseillé d'organiser votre classe en petits groupes, accompagnés chacun d'un adulte. Nous vous rappelons que les règles du musée sont également à respecter dans ces espaces de jeux pour le confort de visite de l'ensemble des visiteurs. Il vous est demandé, après utilisation, de vérifier qu'aucun élément des jeux n'a été perdu et de les ranger avant votre départ.



### SALLE 1

FACE À LA GRANDE VITRINE



#### Les cylindres-poupées

Ce jeu met en évidence la différence entre les deux types de poupées caractéristiques de la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle. L'un des cylindres représente une poupée au corps de femme, l'autre une poupée à l'aspect de fillette. Les enfants s'amuse à mélanger les têtes et les robes, en tournant les cylindres, pour créer la poupée de leur choix.

#### La maison de poupée

L'enfant doit meubler une maison de poupée à l'aide de cartes magnétiques représentant le mobilier d'autrefois et d'aujourd'hui. Il doit repérer la fonctionnalité de chaque meuble et accessoire pour les placer dans la pièce correspondante (cuisine, buanderie, chambre d'enfants, chambre des parents, salon/salle à manger, salle d'eau) : sur les cases rouges, ce sont les meubles et accessoires d'autrefois. Sur les cases orange, ils doivent trouver ceux qui les remplacent aujourd'hui. Attention, il y a un intrus dont on ne trouve pas l'équivalent autrefois qu'il faudra positionner sur la case ? au grenier.

#### Le puzzle-cube

L'enfant doit reconstituer un puzzle représentant une des *Fables de La Fontaine*. Les illustrations, réalisées par le peintre et graveur Jean-Baptiste Oudry, sont extraites d'un livre exposé dans la vitrine. Les couleurs ont été ajoutées. Il y a quatre puzzles des *Fables de La Fontaine* : *Le lion s'en allant en guerre*, *le mulet se vantant de sa généalogie*, *le singe et le léopard* ainsi que *le rat et l'éléphant*.



### SALLE 3

FACE À LA VITRINE DES TRAINS



#### La roue des moyens de transports

Ce jeu invite les enfants à se questionner sur les énergies qui permettent de mouvoir les jouets. L'enfant choisit un moyen de transport à placer sous la flèche rouge (bateau, train ou voiture). En tournant les deux autres roues, il doit retrouver l'énergie qui lui permet d'avancer : la vapeur d'eau, la main, le mécanisme à clé, l'éolien ou l'électricité ? Il y a deux niveaux de difficultés : les enfants non-lecteurs peuvent simplement tourner la roue sur laquelle les énergies sont représentées par des images tandis que les plus grands peuvent également jouer avec la plus petite roue avec la mention écrite du nom des énergies.

#### Le castelet

Des marionnettes à gaine sont à disposition des enfants pour créer un spectacle.

#### Les jouets optiques

Les enfants découvrent toutes les inventions qui ont précédé le cinéma d'animation en manipulant plusieurs jouets optiques :

- le thaumatrope doit être tourné rapidement pour donner l'illusion que les deux images se superposent.
- En tournant la manivelle du zootrope, l'enfant doit regarder à travers les fentes pour voir les images s'animer.
- Les folioscopes, connus sous le nom de flip-book, sont à feuilleter rapidement de la première à la dernière page pour créer l'illusion du mouvement.
- Les anamorphoses sont le contraire des miroirs déformants : il faut placer le miroir cylindrique à l'emplacement prévu sur la peinture qui, déformée sur le papier, se reconstitue dans le miroir.



**La bibliothèque d'autrefois**

Une pause lecture pour découvrir les albums du début du XX<sup>e</sup> siècle de Benjamin Rabier, André Hellé...

**Et si on jouait à faire la cuisine ...**

Cuisinière, dînette et quelques légumes en laine sont à disposition des enfants.

**Le coin déguisements**

Comme les enfants de l'époque, ils peuvent se déguiser en soldat, officier, cantinière, zouave ou infirmière de la Première Guerre mondiale (6 costumes). Des fiches expliquent comment se vêtir des différents éléments.

**Le jeu des matériaux**

Ce jeu invite à découvrir, par le toucher, les différents matériaux mentionnés lors de la visite. Les enfants touchent, d'une main, les matières cachées derrière les tissus et de l'autre les jouets présentés pour reconnaître en quelle matière est fabriquée chacun d'entre eux. Ils placent alors l'étiquette de chaque jouet sous la matière correspondante. Les plus grands peuvent également s'amuser à retrouver le nom de toutes les matières qu'ils ont touchées !

**La chronologie des jouets**

Les enfants testent les connaissances qu'ils ont acquises tout au long de leur visite. Chaque photographie de jouet ou d'enfants est à placer sur la chronologie.

**Le coin jeu de Tom-Tom et Nana (jusqu'au 7 janvier)**

Les enfants peuvent s'amuser à dessiner les personnages de Tom-Tom et Nana, jouez à un jeu de l'oie...



# III. Les ressources pédagogiques

## 1. Les outils de médiation au Musée

Tout enseignant ayant fait une réservation pour sa classe peut visiter gratuitement le musée pour préparer sa future visite.

- Des parcours-jeux pour les 4-6 ans et pour les 7-12 ans sont à disposition à l'accueil ou téléchargeables sur la page Internet du Musée du Jouet. Ils incitent les enfants à découvrir les jouets exposés à travers des jeux d'observation.



- Des fiches explicatives, à disposition dans les salles, vous apporteront des connaissances supplémentaires sur différentes thématiques.
- Des bornes tactiles dans la première et la troisième salle invitent à manipuler des jouets pour découvrir, par le toucher, la diversité des matériaux utilisés autrefois : composition, étain...
- Des tablettes, en accès libre dans toutes les salles, montrent des photographies d'enfant jouant avec des jouets de l'époque, des affiches... Elles sont à consulter par les enfants, aidés par un adulte.

## 2. La mallette pédagogique « Il était une fois les jouets optiques »

C'est un outil pédagogique, ludique et interactif dont l'objectif est de faire découvrir aux enfants les origines du cinéma.

Elle peut être utilisée en amont d'une visite au musée du Jouet ou pour approfondir la thématique des jouets optiques suite à votre visite. Elle est également à destination des structures trop éloignées du musée du Jouet ne pouvant faire le déplacement pour le visiter.

Cette mallette pédagogique invite le jeune public à manipuler des jouets optiques afin de découvrir les premières tentatives pour animer les images, qui se concrétiseront en 1895 avec l'invention du cinématographe par les frères Lumière.

Neuf jouets de l'histoire du pré-cinéma ont été sélectionnés : de la lanterne magique projetant les images aux premiers jouets optiques donnant l'illusion du mouvement au XIX<sup>e</sup> siècle. Une chronologie permet de situer chaque invention dans l'histoire du pré-cinéma jusqu'au cinéma d'aujourd'hui et est accompagnée de fiches pédagogiques expliquant l'histoire de chaque jouet optique.

Durée du prêt : 3 semaines.



# IV. Informations pratiques

## 1. Conditions de réservations

La réservation est obligatoire et s'effectue par téléphone ou e-mail auprès du service des publics.

Tel : 01 39 22 56 01

E-mail : [resa.museedujouet@ville-poissy.fr](mailto:resa.museedujouet@ville-poissy.fr)

## 2. Horaires

Horaires pour joindre le service des publics : lundi-vendredi de 9h30 à 12h30 et de 13h30 à 18h.

Accueil des groupes scolaires : mardi-vendredi de 9h30 à 12h30 et de 13h30 à 18h.

Le mardi est une journée exclusivement réservée à l'accueil des groupes.

Modes de règlement : espèces, chèque, carte bleue et mandat administratif.

Annulation : nous vous remercions de prévenir le service des publics au plus tard 10 jours avant la date de visite.

## 3. Tarifs

Les visites, ateliers et projets pédagogiques sont gratuits pour tous les établissements scolaires de la ville de Poissy.

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES	POUR 1 CLASSE DE 30 ENFANTS MAXIMUM	POUR 1 CLASSE DE REP OU REP +	POUR 1 CLASSE DÉDOUBLÉE DE CP-CE1 REP OU REP+
Visite libre	110€	90€	45€
Visite guidée ou contée	125€	100€	50€
Visite libre + atelier	125€	100€	50€
Visite guidée + atelier	160€	130€	65€
Visite contée + atelier	160€	130€	65€
Projet pédagogique en 3 séances	260€	200€	100€

## 4. Services

### **Vestiaire**

Des bacs à roulette sont à disposition des groupes pour déposer sacs et manteaux pendant la visite.

### **Pique-nique**

Le jardin du Musée du Jouet est fermé sur le temps de midi. Les classes peuvent pique-niquer au parc Meissonnier, situé à 15 min à pied. Il y a une aire de jeux pour les enfants de 3 à 10 ans.

### **Parking**

Les cars peuvent stationner au parking gratuit de la piscine de Migneaux, après avoir déposé les enfants devant le Musée du Jouet.

### **Boutique**

Cartes postales, catalogue des collections et petits jouets sont en vente.