

*Dossier pédagogique
à destination du corps enseignant*

Cartes à jouer

Des origines aux cartes
à collectionner

Exposition temporaire
du 21 août 2026 au 4 juillet 2027



M

S

Musée
Suisse
du Jeu

J

X

Sommaire

Introduction	p. 3
Exposition	p. 4-8
Liens avec les objectifs du PER	p. 9
Ateliers et Visite guidée	p. 10-12
Avant/Après la visite	p. 13-16
Bibliographie	p. 17
Informations pratiques	p. 18

Introduction

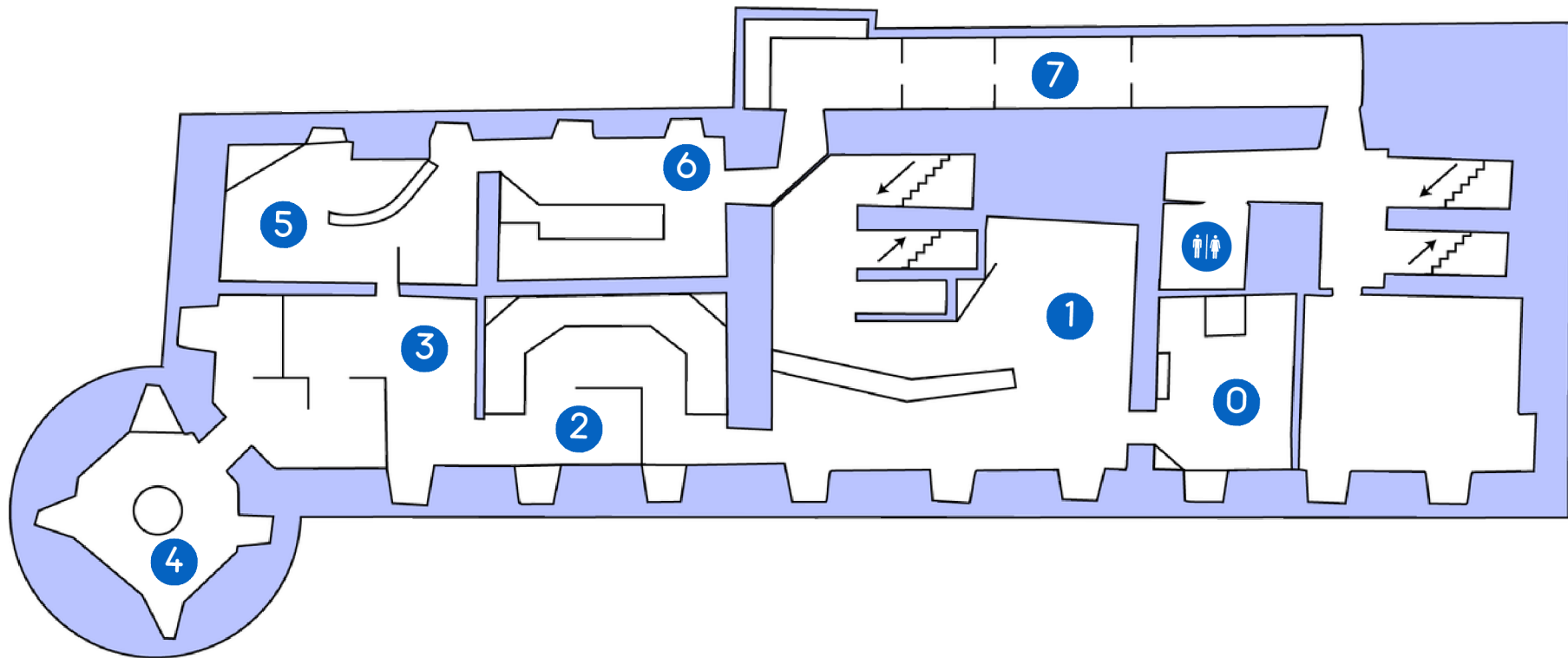
Comment un objet aussi familier que les cartes à jouer a-t-il traversé plus de six siècles d'histoire et voyagé à travers le monde ? L'exposition *Cartes à jouer* retrace, pour la première fois, la longue histoire des cartes à jouer, du Tarot aux cartes à collectionner, en passant par la cartomancie, les jeux de café, les jeux de société modernes et les jeux vidéo.

À travers plusieurs milliers de cartes exposées, cette exposition raconte leur naissance, leur diffusion à travers le monde, ainsi que leur évolution au fil du temps. De leurs caractéristiques à leurs mécaniques de jeu, en passant par leurs modes de fabrication, explorez comment les cartes se transforment, s'inspirent les unes des autres et se réinventent. Tout au long de la visite, *Cartes à jouer* nous invite à nous questionner sur les liens qui se tissent entre les cartes et les sociétés qui les façonnent, tant sur le plan culturel que social et économique.

Embarquez avec vos classes dans cet univers captivant, où les cartes deviennent une porte d'entrée entre passé et présent, pour questionner et comprendre le monde qui nous entoure.



Exposition



Dans les pages suivantes, vous trouverez un résumé du contenu de l'exposition, salle par salle, ainsi que des exemples de questions à poser à vos élèves.

Ces questions sont classées par niveau de difficulté :



facile



moyen



difficile

1 Origine des cartes à jouer

Partez à la découverte des origines présumées des cartes à jouer en Chine et laissez-vous guider à travers leur fascinant voyage de l'Orient vers l'Occident, avant leur essor dans le reste du monde. Au fil de ce parcours, observez comment chaque région d'Europe a façonné ses propres cartes, des enseignes italiennes aux enseignes françaises, suisses ou allemandes. Après avoir percé les secrets de fabrication des cartes à jouer, mettez-vous dans la peau d'un maître cartier et réalisez votre propre carte sur la table d'impression mise à disposition.

Idées de questions à poser à vos élèves :

V  Quels éléments se trouvent sur une carte traditionnelle ?

D  Comment les cultures de chaque région ont-elles influencé les enseignes des cartes à jouer ?

R  Pourquoi les origines des cartes à jouer restent-elles encore incertaines ? Sur quelles traces s'appuie-t-on pour retracer leur histoire ?

0 Jeux de luxe

Entrez dans l'univers des plus hautes sphères de la société, où les cartes deviennent également des objets de prestige destinés à être offerts et admirés. Réunies spécialement pour cette exposition grâce à des prêts d'exception, ces œuvres du 15^e et 16^e siècles sont parmi les plus rares et précieuses. Des créations finement gravées aux tarots peints à la main et richement enluminés, elles témoignent du savoir-faire des maîtres graveurs les plus renommés.

Idées de questions à poser à vos élèves :

V  Certaines cartes deviennent des objets très précieux pour les personnes riches. Qu'est-ce qui les rend si particulières ?

D  Que racontent les illustrations sur les cartes ? Que nous apprennent-elles sur l'époque à laquelle elles ont été créées ?

R  En quoi un jeu de cartes peut-il être un symbole de richesse ou de pouvoir ?

2 Époque moderne (17^e-18^e siècles)

Les cartes à jouer connaissent un véritable essor et touchent à présent toutes les couches de la société. Ce succès s'accompagne de nouveaux enjeux : comment réglementer la production des cartes et encadrer leur usage ? Comment lutter contre la triche, qui se développe elle aussi avec la popularité de ces jeux ? Cette salle propose une réflexion autour de ces thématiques. Un espace de jeu est également à votre disposition pour pratiquer deux jeux de cartes : La bataille et le Nain jaune.

Idées de questions à poser à vos élèves :

V  Pourquoi les jeux ont-ils besoin de règles ? Peut-on tricher sans s'en rendre compte ?

D  Selon vous, est-ce qu'il vaut mieux perdre honnêtement ou gagner en trichant ? Pourquoi ?

R  En quoi le succès des cartes à jouer transforme-t-il leur production, leurs usages et leur encadrement ?

3 Mondialisation à la carte (19^e siècle)

L'industrie de la carte continue à se développer portée par de nouvelles techniques de fabrication et une production mondialisée. Découvrez comment les pratiques du jeu se transforment elles aussi : les casinos et les cafés deviennent de nouveaux espaces de jeu, tandis que le répertoire des jeux de cartes s'enrichit notamment avec l'arrivée du jass, des jeux de patience et des jeux pour enfants. Ces évolutions nous amènent à nous interroger sur la manière dont les cartes à jouer accompagnent les pratiques sociales et les usages du quotidien.

Idées de questions à poser à vos élèves :

V  Préférez-vous jouer seul·e ou à plusieurs ? Qu'est-ce qui est différent ?

D  Quels pourraient être les avantages et les inconvénients d'une production répartie entre plusieurs continents ?

R  Comment les cartes à jouer s'intègrent-elles dans nos pratiques sociales et nos modes de vie ?

4 Cartomancies

Voyagez dans l'univers de la cartomancie et laissez-vous entraîner au cœur de cet art divinatoire qui prend naissance à travers les cartes à jouer. Cette pratique s'appuie sur des jeux de tarot pour interpréter des questions touchant à l'amour, à la santé, à l'argent et aux actions entreprises. Entouré de cartes imaginées par des artistes aux univers singuliers et d'extraits de films évoquant la cartomancie, vous aurez même l'occasion de faire tourner la roue de la Bonne Aventure et de découvrir ce que le destin vous réserve.

Idées de questions à poser à vos élèves :

V  Comment savoir ce que veut dire une carte lorsqu'on fait un tirage ?

D  Pourquoi la cartomancie fascine-t-elle autant ?
 Qu'est-ce que recherchent les personnes à travers le tirage de cartes divinatoires ?

R  En quoi le tirage de cartes peut-il rappeler certaines pratiques de la psychanalyse ?

5 La carte à jouer au 20^e siècle

Retracez l'évolution des jeux de cartes sur plus de 100 ans à travers une frise chronologique géante. Celle-ci met en lumière la richesse et la diversité des jeux de cartes, tant par leurs illustrations que par leurs mécaniques de jeu. Au fil du temps, les jeux s'influencent, se transforment et se réinventent, tandis que les jeux traditionnels continuent d'inspirer la création ludique. Partez également à la rencontre d'auteurs et d'autrices qui ont façonné l'histoire du jeu de cartes et contribué à son évolution.

Idées de questions à poser à vos élèves :

V  Quelles qualités faut-il avoir pour inventer un jeu de cartes ? De quoi peut-on s'inspirer pour créer un nouveau jeu ?

D  Comment les jeux de cartes reflètent-ils les changements de la société au fil du temps ?

R  En quoi les jeux de cartes existants peuvent-ils inspirer la création de nouveaux jeux ? Où se situe la frontière entre inspiration, reproduction et appropriation ?

6 Pokémania

Plongez dans le monde des Pokémon et explorez ce phénomène mondial, de sa création au succès des cartes à collectionner. Cette salle met en lumière le contexte culturel japonais et les pratiques ludiques de l'époque à laquelle Pokémon est né, ainsi que l'engouement suscité par la collection de ces créatures qui évoluent. Poursuivez votre exploration en menant l'enquête dans la cabine à disposition et repérez les fausses cartes parmi les vraies cartes Pokémon.

Idées de questions à poser à vos élèves :

- V**  Pourquoi aime-t-on collectionner des objets ? Qu'est-ce qui les rend intéressants à collectionner ?
- D**  Pourquoi les contrefaçons existent-elles et quels sont les objets susceptibles d'être contrefaits ? Selon vous, qu'est-ce qui donne de la valeur à une carte ?
- R**  Quels facteurs peuvent expliquer le succès mondial d'un jeu ? Qu'est-ce qui favorise la diffusion d'un jeu à travers le monde ?

7 Les jeux de cartes à collectionner

Les cartes à collectionner connaissent aujourd'hui un succès mondial, mais quelle est l'origine de ce phénomène ? En 1993, le jeu Magic révolutionne l'univers des cartes à jouer. En s'affranchissant radicalement de la logique des cartes traditionnelles, découvrez comment il donne naissance à un nouveau système de jeu, mais aussi à un tout nouveau modèle économique. Ce dernier nous invite à nous interroger sur la valeur des cartes et les dynamiques qui l'influencent.

Idées de questions à poser à vos élèves :

- V**  Pourquoi les jeux de cartes à collectionner proposent-ils sans cesse de nouvelles cartes ?
- D**  Pourquoi certains jeux traversent-ils les frontières et les générations, alors que d'autres tombent dans l'oubli ?
- R**  En quoi le système de jeu de cartes à collectionner réinvente-t-il le modèle économique, et quelles sont les conséquences sur le marché ?

Liens avec les objectifs du PER

Histoire

SHS 12 — Se situer dans son contexte temporel et social en s'interrogeant sur des éléments de la vie d'autrefois et en constatant les changements/les permanences

SHS 22 — Identifier la manière dont les Hommes ont organisé leur vie collective à travers le temps, ici et ailleurs en établissant des liens entre des événements du passé ainsi qu'entre des situations actuelles et des événements du passé

SHS 32 — Analyser l'organisation collective des sociétés humaines d'ici et d'ailleurs à travers le temps en analysant les différentes conceptions des relations entre individus et groupes sociaux à différentes époques

Activités créatives et manuelles

A 14 AC&M — Rencontrer divers domaines et cultures artistiques en découvrant des œuvres de différentes périodes et provenances

A 24 AC&M — S'imprégner de divers domaines et cultures artistiques en regardant, touchant et en identifiant des œuvres de différentes périodes et provenances

A 34 AC&M — Comparer et analyser différentes œuvres artistiques en prenant conscience de la multiplicité des formes d'expression artistique et artisanale

Interdépendances

(sociales, économiques et environnementales)

FG 16-17 — Reconnaître l'incidence des comportements humains sur l'environnement en repérant ses propres habitudes de consommation et ce qui les influence

FG 26-27 — Analyser des formes d'interdépendance entre le milieu et l'activité humaine en identifiant certains outils de l'économie (marketing, crédit, ...) sur le comportement des consommateurs

FG 37 — Analyser quelques conséquences, ici et ailleurs, d'un système économique mondialisé en étudiant l'évolution des références et des pratiques culturelles en fonction des brassages de population, des échanges et des médias

Ateliers et Visite guidée

ATELIERS

Un Memory pour la classe

À destination des cycles I (1P-4P)
(4 à 8 ans)

Et si, le temps d'un atelier, vos élèves laissaient libre cours à leur imagination pour créer leur propre jeu de Memory ? De la visite guidée à la pratique, ils·elles jouent avec les formes et les couleurs et donnent vie à leur propre créature par le dessin. Un atelier qui stimule la créativité et le sens de l'observation, tout en faisant découvrir les étapes de création des cartes.

À combiner avec un autre atelier de la liste suivante.

Durée totale : 1h30

Effectif : Maximum 12 élèves*

Prix : CHF 150.-

La fabrique des cartes

À destination des cycles II et III (5P-11S + postobligatoire)
(8 à 18 ans)

Cet atelier propose aux élèves de découvrir les secrets de fabrication des cartes à jouer traditionnelles, puis de réaliser leur propre carte ! Une visite guidée des espaces d'exposition leur permet d'observer les différents éléments qui composent les cartes à jouer et de comprendre les principes de leur composition. Grâce à de l'encre, un rouleau, une technique d'impression en relief, ils·elles passent à la pratique en imaginant leur propre roi, dame ou valet.

Durée : 1h30

Effectif : Maximum 12 élèves*

Prix : CHF 150.-

* Au-delà de 12 élèves, deux réservations sont nécessaire.

ATELIERS

Du valet à l'as : voyage à travers les siècles

À destination des cycles II et III (7P-11S + postobligatoire)
(10 à 18 ans)

Embarquez pour un voyage dans le temps au cœur de trois époques ! À chaque escale, découvrez et initiez-vous à un jeu de cartes emblématique de la vie d'autrefois et d'aujourd'hui. Les élèves découvriront comment les cartes traditionnelles ont évolué pendant plus de 500 ans. Enseignes, figures, structure d'une carte ou mécanique de jeu : chaque siècle révèle de nouvelles évolutions ! En jouant et en examinant les cartes, ils-elles s'immergeront dans le contexte et les pratiques ludiques de chaque époque. L'atelier intègre une visite guidée flash dans l'exposition.

Durée : 1h30

Effectif : Maximum 12 élèves*

Prix : CHF 150.-

* Au-delà de 12 élèves, deux réservations sont nécessaire.

Visite guidée scolaire

Durée : 1 heure

Effectif : Maximum 12 élèves

Au-delà de 12 élèves, deux réservations sont nécessaires.

Prix : CHF 100/visite + CHF 5 par enfant dès 6 ans
(l'entrée pour les accompagnant·e·s est incluse).

En raison de l'espace disponible dans l'exposition, votre classe devra être divisée en deux groupes, chaque guide pouvant accompagner un maximum de 12 personnes.

Afin de pouvoir assurer les meilleures conditions de visite, il est indispensable d'annoncer votre venue au musée, avec ou sans guide, au minimum 15 jours avant la date désirée auprès de l'accueil du Musée.

Contact

+41 (0)21 977 23 00

info@museedujeu.ch

Le musée se réserve le droit de refuser l'accès à une classe non annoncée.

Avant/Après la visite

Propositions d'activités à réaliser en classe avant ou après votre visite de l'exposition.

Activité cycle I et II

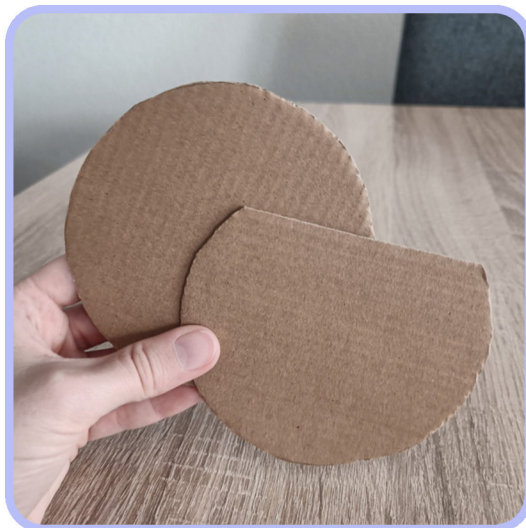
Fabriquez avec vos élèves des porte-cartes personnalisés en laissant libre cours à leur créativité !

Matériel nécessaire

- Carton rigide d'au moins 1 mm d'épaisseur
- Ciseaux
- Une agrafeuse (ou des attaches parisiennes, 1x/élève)
- Crayons de couleur ou feutres
- Un bol, si besoin



En fonction de l'âge des élèves, certaines étapes peuvent être préparées avant l'activité ★ ou directement avec elles-eux 🖐️.



Créer ★ (45 min) 🖐️ (15 min)

- Tracer, à l'aide d'un bol, deux ronds d'environ 12 cm de diamètre sur du carton (2 ronds /élève).
- Découper les ronds. Pour l'un des deux, couper 2 cm sur l'un des bords.
- Assembler le porte-cartes :
 - Option 1 : superposer les deux ronds, puis les attacher en les agrafant au centre.
 - Option 2 : trouser le centre des deux ronds et les assembler à l'aide d'une attache parisienne.



Décorer 🖐️ (20 min)

- Distribuer un porte-cartes à chaque élève. Les laisser dessiner et colorier librement les deux faces. Si le temps est limité, il est possible de décorer uniquement sur l'une des faces et d'écrire le prénom de l'élève sur la seconde.

Jouer 🖐️ (10 min)

- Les porte-cartes sont prêts pour jouer ! Faites une partie d'un jeu à disposition dans votre classe.

Avant/Après la visite

Activité cycle II et III

Cette activité invite les élèves à explorer leur imagination et à raconter une histoire collectivement à partir d'une carte illustrée.

Étape 1 : choix des trois éléments (5 min)

- Imprimer la page qui suit et distribuer un exemplaire à chaque élève.
- Chaque élève choisit trois éléments qui l'attirent sur la carte : un personnage, un objet, une couleur, un lieu ou un détail. Il-elle inscrit ses trois éléments dans les cases prévues à cet effet.

Étape 2 : écrire l'histoire (20 min)

- Former des groupes de trois élèves.
- Chaque élève commence une histoire en s'inspirant du premier élément et écrit trois lignes. Une fois son texte terminé, il-elle replie la feuille pour ne laisser visible que la dernière ligne de son histoire ☹☹, puis passe la feuille à son·sa camarade.
- Le·la deuxième élève poursuit l'histoire en s'inspirant du second élément, replie à nouveau la feuille et la passe à son·sa camarade.
- Le·la troisième élève termine l'histoire en s'inspirant du dernier élément.

Étape 3 : découvrir les histoires (10 min)

- Ensemble, les trois élèves déplient leurs feuilles et découvrent les histoires créées par le groupe.

L'histoire

1



2



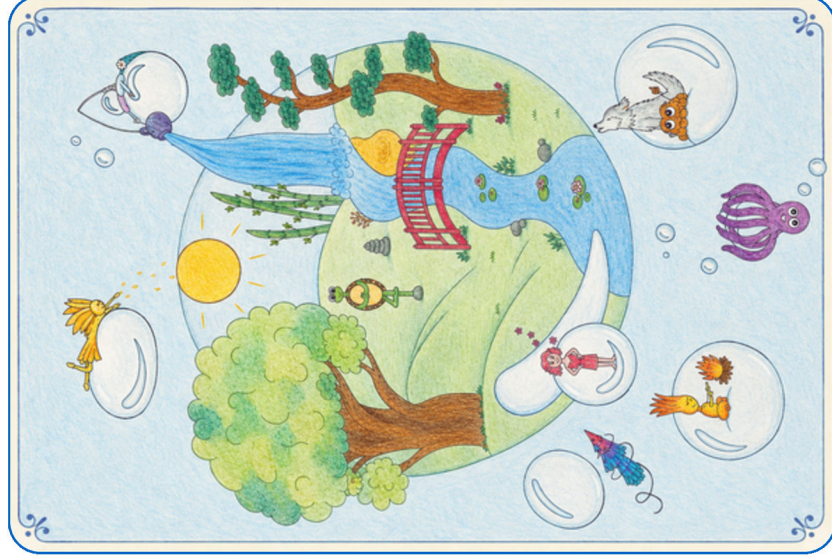
3

Les trois éléments choisis

1

2

3



Bibliographie

Ouvrages généraux

D'ALLEMAGNE Henry-René, "Histoire abrégée des cartes à jouer", 2021

DEPAULIS Thierry, « Une brève histoire des cartes à jouer », Histoire et Images Médiévales, n° 28, 2012, p. 78-82

[Disponible en ligne](#)

DEPAULIS Thierry, TALBOT Jude, "Petites cartes, grandes histoires : les cartes à jouer dans Gallica". Conférence, Bibliothèque nationale de France, 2025

[Vidéo en ligne](#)

PARLETT David, "The A-Z of card games", Oxford : Oxford University Press, 2004 (1re éd. 1992)

TALBOT Jude (dir.), "Fabuleuses cartes à jouer", Gallimard, Bibliothèque nationale de France, 2018

BIBLIOTHEQUE NATIONAL DE FRANCE, Gallica : bibliothèque numérique - Cartes à jouer.

[Disponible en ligne](#)

Tarots

DEPAULIS Thierry, "Le Tarot révélé". Une histoire du tarot d'après les documents, Musée Suisse du Jeu, 2013 : J.4 DEPA, 10574

LIENART Michaële (dir.), "Tarots enluminés : Chefs-d'oeuvre de la renaissance italienne". Catalogue d'exposition, Musée Français de la Carte à jouer, Issy-les-Moulineaux, 2020-2021

Cartes à collectionner

MULTIMEDIA A LA UNE, "Dossier Spécial : L'Economie des Cartes à Collectionner", MultiMédia à la Une.

[Disponible en ligne](#)

VANSYNGEL Samuel, "Du jeu de cartes au jeu vidéo : le tournant numérique de Magic: the Gathering", Sciences du jeu, n°20-21, 2023. [DOI](#)

Informations pratiques

Musée Suisse du Jeu

Situé dans le cadre enchanteur du Château de la Tour-de-Peilz, sur les rives du lac Léman, le Musée Suisse du Jeu est dédié à l'univers du jeu sous toutes ses formes. Il abrite une collection unique de plus de 13'000 jeux provenant de diverses cultures et époques. Le musée propose des expositions, des ateliers et des événements, invitant les visiteurs et visiteuses à découvrir l'histoire, la diversité et les enjeux culturels des pratiques ludiques.

Adresse

Rue du Château 11
1814 La Tour-de-Peilz
Tél. +41 (0)21 977 23 00
info@museedujeu.ch
museedujeu.ch

Heures d'ouvertures

Mardi au vendredi de 11h30 à 17h30

Samedi et dimanche de 10h à 18h

Tous les lundis des vacances scolaires vaudoises de 11h à 17h30

