

AUXERRE

JEUX & JOUETS

Catalogue 2023

ABBAYE
SAINT-GERMAIN

MUSEE
LEBLANC-DUVERNOY

MICRO-FOLIE

LE
13
MAI

DE 18H A MINUIT



AUXERRE

Nuit des musées

Bienvenue aux musées !

Bienvenue à la 19^e édition de la Nuit européenne des musées !

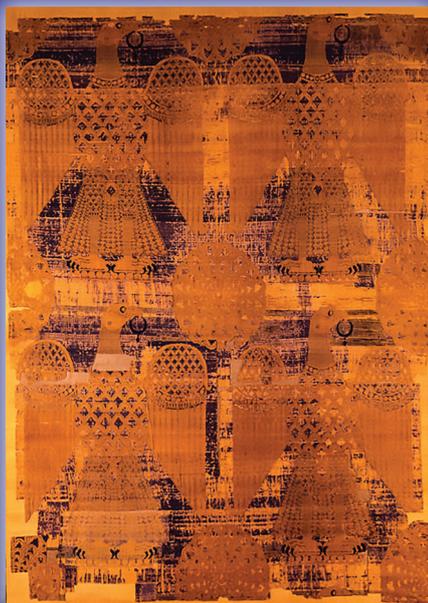
Que vous soyez de petits ou de grands enfants, préparez-vous à bien vous amuser dans les musées de la Ville d'Auxerre.

À l'occasion du salon Star Toys proposé par l'association Aux'ID, les jeux et les jouets rétro envahissent le temps d'une soirée les collections du musée d'art et d'histoire, du musée Leblanc-Duvernoy et de la Micro-Folie. Laissez-vous surprendre par cette expérience inédite qu'est la visite d'un musée la nuit et partagez des moments de convivialité à travers les animations proposées.

Faites appel à vos souvenirs d'enfance pour remonter le temps et découvrir de manière insolite, festive et ludique les richesses des musées.

Bonne visite !

*Tricoti
-
tricota*



SUAIRE

Cette grande pièce de soie décorée d'aigles et de rosaces est un drap mortuaire ayant servi à envelopper et à honorer le corps de saint Germain. Daté de l'An Mil, les motifs et la qualité exceptionnelle du suaire indiquent qu'il a été fabriqué dans les ateliers impériaux byzantins. Ce tissu, rare et extrêmement précieux, témoigne du culte très important des reliques au Moyen Âge et de la ferveur qui entoure la personne de Germain, évêque d'Auxerre devenu saint à sa mort en 448 ap. J.-C.

Caractéristiques techniques :

Matériaux : soie

Dimensions : H. 1,60 m ; L. 1,21 m

Références : /



TRICOTIN

Exercez-vous à l'art du textile grâce à l'indémoudable tricotin ! Cet appareil en bois muni de quatre crochets vous permet de tricoter en rond et de réaliser facilement des tubes et des tresses en laine.

Abbaye Saint-Germain

Rainbow mania



ARCADES

Le cloître est le cœur de l'abbaye. Son architecture est rythmée par l'ensemble des arcades en pierre calcaire qui permettent de passer facilement de la galerie couverte, lieu de déambulation, au jardin intérieur, lieu de prière et de méditation. Par définition, les arcades sont des ouvertures formées d'un arc de voûte soutenu par des piliers ou des colonnes. Il ne faut pas les confondre avec les bornes d'arcade, jeux vidéo des années 70, sur lesquelles on peut jouer à *Pac-Man* ou à *Donkey Kong*.

Caractéristiques techniques :

Matériaux : pierre calcaire

Dimensions : H. 5,15 m ; L. 2,60 m

Références : /



ONDAMANIA

Retour dans les années 80 avec l'Ondamania ! Aussi appelé Slinky ou ressort, ce jouet indémodable dévale les marches des escaliers une fois l'impulsion donnée.

Dessine
des motifs



DÉCOR SCULPTÉ

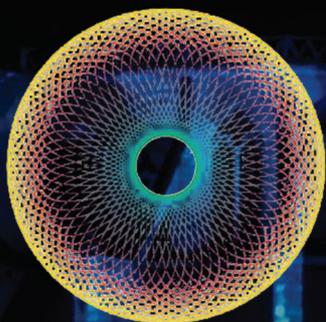
La salle capitulaire est, après l'église, l'espace le plus important du monastère. C'est là que les moines se réunissent avec l'abbé et que s'organise la vie de la communauté religieuse. Son importance se traduit par le riche décor présenté au niveau de sa façade romane. Levez les yeux et admirez les motifs géométriques, floraux et végétaux mais aussi les têtes de monstres sculptées au 12e siècle.

Caractéristiques techniques :

Matériaux : pierre calcaire

Dimensions : H. 4,78 m ; L. 4,52 m

Références : /



SPIROGRAPHE

Dessinez autant de spirales et autres formes géométriques qu'il vous plaira grâce au spirographe, un outil de dessin psychédélique qui combine les arts plastiques aux mathématiques.

Abbaye Saint-Germain

On efface et
on recommence



TABLETTE DE CIRE ET STYLET

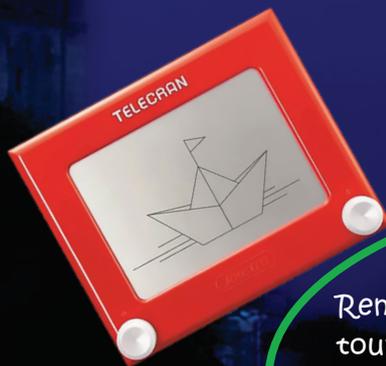
Ancêtre de nos tablettes numériques actuelles, la tablette de cire est l'outil d'écriture indispensable au moine copiste. Fine planche de bois creusée et remplie de cire naturelle ou teintée, elle est utilisée comme feuille de brouillon et s'accompagne d'un stylet fabriqué en bois, en os ou en métal. Le moine copiste peut écrire en gravant la cire avec l'extrémité pointue du stylet et effacer avec la partie plate. Il lui suffit ensuite de chauffer et d'étaler la cire pour pouvoir réécrire à nouveau sur sa tablette. C'est l'ardoise magique de l'époque médiévale !

Caractéristiques techniques :

Matériaux : bois, cire (tablette) ; bronze (stylet)

Dimensions : tablette : H. 25 cm ; L. 13 cm / stylet : H. 14 cm

Références : /



TELECRAN

Renouez avec ce jouet phare des années 60 et 70 ! En tournant le bouton droit, un trait vertical apparaît. En tournant celui de gauche, un trait horizontal se dessine. Pour effacer, c'est magique...il suffit de retourner le Télécran et de le secouer.

De toutes
les couleurs



PERLES

Les perles font partie des productions artisanales les plus emblématiques et originales de la période mérovingienne. Réalisées pour la plupart en pâte de verre, translucide ou opaque, selon la technique du verre étiré ou du verre enroulé, elles sont ensuite assemblées pour former des colliers ou des bracelets, d'une ou plusieurs rangées. Les perles mérovingiennes se distinguent par leur variété de tailles, de formes, de décors et de couleurs qui évoluent en fonction des modes successives de l'époque.

Caractéristiques techniques :

Matériaux : pâte de verre

Dimensions : D. 1,05 cm ; L. 0,7 cm

Références : 870.139.1



BILLES

Oeil de chat, calot, boulard, mammouth... Les billes sont un incontournable des cours de récréation ! De tailles et de couleurs différentes, elles fascinent les enfants depuis des générations et garantissent des heures de divertissement. Pssst... Le savez-vous ? Depuis 2012, le jeu de billes est inscrit à l'inventaire du patrimoine culturel immatériel français.

Abbaye Saint-Germain

Faites
vos jeux

INSTRUMENTS DE PETITE CHIRURGIE

Pour être « heureux au jeu », mieux vaut avoir une bonne vue et l'ouïe fine ! Les Gallo-romains prenaient soin de leur santé au quotidien et on leur doit de belles inventions telles que le cure-oreille ou la pince à épiler. Lorsque le mal est trop sévère, pas le choix, il faut « passer sur le billard » : les instruments de chirurgie de l'époque sont très similaires à ceux de l'époque moderne. On savait déjà opérer certaines cataractes à l'aide d'aiguilles préalablement désinfectées à l'eau bouillante, entre autres exemples. En matière de chirurgie et de médecine, le savoir des Gallo-romains n'a pu être égalé qu'après la Renaissance.

Caractéristiques techniques :

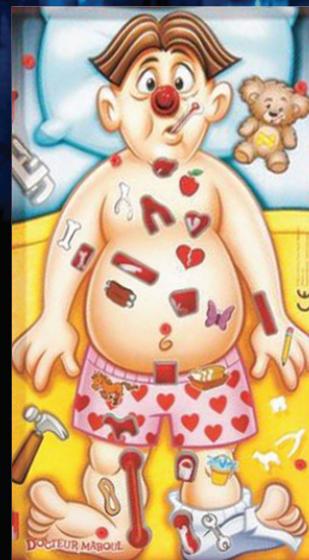
Matériaux : bronze, os

Dimensions : H. 15,7 cm et H. 18 cm

Références : X97.2 – X238.1

DOCTEUR MABOUL

Mais qu'est-il arrivé à ce patient ? Il faut l'opérer de toute urgence ! A toi de retirer délicatement les pièces anatomiques avec la pince tout en faisant attention à ne pas toucher les rebords métalliques pour éviter que la sonnerie ne retentisse et que le nez du patient ne s'allume.



DÉS ET JETONS

Jeux d'adresse, jeux de stratégie, jeux de chance et de hasard... On joue beaucoup à l'époque Gallo-romaine. Petits et grands apprécient tout particulièrement ce type de divertissement. Les jeux de dés, par exemple, sont très répandus dans toutes les classes sociales, bien qu'ayant été interdits par Auguste, le premier empereur romain. Et pour éviter toute manière de tricher, on invente le gobelet, de façon à ce que les dés soient obligés de rouler. Les jetons, quant à eux, sont utilisés dans les jeux de réflexion comme c'est le cas pour le jeu des latroncules, ancêtre du jeu de dames.

Caractéristiques techniques :

Matériaux : os, pâte de verre

Dimensions : Dés : H. 0,9 cm ; L. 0,9 cm

Jetons : D. 2,4 cm

Références : 5080 - 963.3

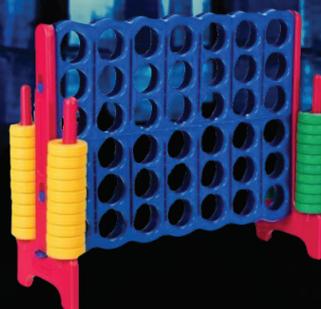


YAM'S

Placez les dés dans le gobelet, secouez, faites-les rouler et enchaînez les combinaisons pour remporter un maximum de points.

POUISSANCE 4

Faites preuve de stratégie pour réussir à aligner vos jetons avant votre adversaire.



Abbaye Saint-Germain

Passion cheval



CAVALIER SUR SON CHEVAL

A dada sur mon cheval de pierre ! Cette statue équestre d'époque Gallo-romaine impressionne par son réalisme. Les éléments du harnais (têtière, frontal, muserolle, montants, mors) sont bien visibles ainsi que le tapis de selle à motifs. Le fidèle destrier à la crinière bien peignée porte sur son front un ornement en forme de croissant de lune. Du cavalier assis sur son dos, il ne reste que le torse et les jambes. En guise de tenue d'équitation, le dernier porte une courte tunique ceinturée, nouée dans le dos à hauteur des omoplates. Tous deux bien mutilés, ils n'en restent pas moins très soudés et traversent les siècles ensemble, au trot ou au galop.

Caractéristiques techniques :

Matériaux : pierre calcaire
Dimensions : H. 66 cm ; L. 98 cm
Références : 869.o.2



PELUCHE CHEVAL

Avec cette peluche en forme de tête de cheval, les enfants laissent parler leur imagination et se prennent pour de véritables cavaliers. Au trot ou au galop, attention, il faut maîtriser sa monture !

PAIRE DE CHEVAUX

Cette paire de chevaux en terre cuite moulée accompagne l'enfant Gallo-romain dans ses premiers pas ou lors de ses cavalcades effrénées. Montés sur roulettes (aujourd'hui disparues), ces chevaux sont faciles à traîner derrière soi. Un trou percé dans leurs naseaux permet d'y passer un lien dont l'enfant peut ensuite aisément se saisir. Bien que fragiles, ces chevaux à roulettes sont de parfaits compagnons de jeux. Ils développent l'équilibre et l'autonomie de l'enfant et sont de ce fait un jouet très apprécié des parents. La technique du moulage indique d'ailleurs une production en série et l'on en retrouve d'autres exemplaires dans plusieurs musées en France.

Caractéristiques techniques :

Matériaux : terre cuite

Dimensions : H. 13,2 cm ; L. 9,7 cm

Références : /



JEUX DE PETITS CHEVAUX

Les petits chevaux, le grand classique des jeux de société ! Lancez les dés, sortez de l'écurie et partez au galop pour être le premier à remporter la course. Astuce : pour gagner, il est conseillé de faire un maximum de 6 !

Abbaye Saint-Germain

File dans ta chambre

«LA CUEILLETTE DES ANANAS»

Cette tapisserie appartient à un ensemble dit « de l'Empereur de Chine » et a été tissée au début du 18e siècle dans la Manufacture royale de Beauvais. La qualité des couleurs et la précision du dessin sont dues à la finesse des fils de laine et de soie employés. A partir d'un «carton» peint servant de modèle, le tissage s'effectue grâce à un mouvement mécanique de va-et-vient qui permet d'entrecroiser les fils de trame (placés dans le sens de la largeur) avec les fils de chaîne (placés dans le sens de la hauteur).



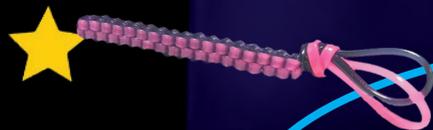
Ici pas de pommes ni de poires, mais la Cueillette des ananas !

Caractéristiques techniques :

Matériaux : laine et soie

Dimensions : H 3,46 m ; L : 2,85 m

Références : 26.1.2



SCOUBIDOU

Vous rappelez-vous des scoubidou? Nouez quatre fils de plastique coloré ensemble puis formez des boucles pour venir entrecroiser vos fils et monter petit à petit votre scoubidou. Un jeu d'enfant!



PORTRAIT D'ENFANT A L'ÉMIGRETTE

Ce portrait montre un jeune garçon tenant à la main un jouet bien connu de tous : un yoyo. Considéré comme le plus ancien jouet au monde avec la toupie, il apparaît en Europe seulement à la fin du 18e siècle, en Angleterre tout d'abord, sous le nom de bandalore. Deux ans après la Révolution française, le yoyo traverse la Manche importé par les nobles ayant fui la France pendant cette période et prend alors le nom d'émigrette, dérivé du mot migrant. C'est en 1930 que le nom Yo-Yo est déposé par un américain, Donald Franklin Duncan. L'enfant représenté en costume de marin fut longtemps considéré comme le jeune Louis XVII, l'artiste cherchant à transcrire la personnalité de son petit modèle en l'entourant de ses activités favorites.

Caractéristiques techniques :

Matériaux : Huile sur toile

Dimensions : H : 111,5 cm ; L : 87 cm

Références : 1889.1.1



YOYO

Star des années 80, le yoyo est un jouet simple mais complètement addictif ! Que vous preniez plaisir à le faire descendre et remonter le long de sa ficelle ou que vous soyez adeptes de figures élaborées réalisées avec dextérité, revivez avec nostalgie tous vos souvenirs de cour de récré !

Seblane-Duverney

Spider
cochon

SALADIER «AMOUR ET COCHON»

Ce saladier en faïence d'Ancy-le-Franc du 18e siècle présente une drôle de scène en son centre. Cupidon, son arc en bandoulière et tenant une flèche à la main, fait face à un cochon qui frotte son groin contre le tronc d'un arbre chétif. Si le message du décor de cette assiette nous échappe, cette faïence populaire, avec son graphisme très simple, témoigne du goût et de l'humour de l'époque.

Caractéristiques techniques :

Matériaux : faïence

Dimensions : 29 cm

Références : 895.4.6



LE COCHON QUI RIT

Le jeu de société «Cochon qui rit» est un classique populaire créé en France en 1932. Le but du jeu est de récupérer un maximum de pièces de puzzle représentant des parties du corps d'un cochon rigolo en lançant un dé.

*Touché !
Coulé !*

ASSIETTE AU COMBAT NAVAL

Le décor au centre de cette assiette représente probablement l'attaque de la frégate française la «Belle Poule» par la frégate anglaise l'«Arethusa». Ce combat naval qui se déroula en juin 1778 au large des côtes françaises, du côté de l'île d'Ouessant, s'est soldé par la victoire française après plusieurs heures de bataille acharnée à grand renfort de boulets de canons. Cet événement va déclencher les hostilités entre la France et l'Angleterre et marque l'appui décisif du roi de France Louis XVI dans la guerre pour la libération des futurs États-Unis d'Amérique.

Caractéristiques techniques :

Matériaux : faïence
Dimensions : D : 23 cm
Références : 990.5.9



BATAILLE NAVALE

Qui ne connaît pas la bataille navale ? Deux joueurs placent d'abord en grand secret leur flotte sur une grille numérotée par des lettres et des chiffres. Et les hostilités commencent. B4 ? Coulé ! C8 ? Non ! Touchééééé ! Le gagnant est celui qui parvient à couler tous les navires de l'adversaire avant que tous les siens ne le soient.

Seblane-Duverney

Les indémodables

GRÈS DE PUISAYE

La poterie en grès est une tradition artisanale séculaire dans la région de Puisaye. L'argile de grès locale donne aux pièces finies une grande résistance et une qualité exceptionnelle. Les pièces sont fabriquées à la main sur un tour de potier, émaillées au sel ou au «laitier», puis cuites à très haute température dans un four à bois. Cette tradition est perpétuée par de nombreux potiers qui créent parfois des pièces décoratives uniques. Les poteries en grès de Puisaye sont appréciées depuis des générations, tant par les collectionneurs que par les amateurs.

Caractéristiques techniques :

Matériaux : argile

Dimensions : H. 16 cm ; L. 15 cm

H. 7 cm ; D. 18 cm

Références : 89.8.143 - 2006.3.4



DINETTE

Parfaite pour cuisiner de bons petits plats imaginaires, la dînette occupe les jeux des enfants des heures durant. Bon appétit bien sûr!



JEU D'ENFANTS AU PARC MONCEAU

Ce tableau peint par l'artiste Albert Braut au début du 20e siècle témoigne des nouvelles habitudes prises par les familles parisiennes qui investissent les parcs créés ou remodelés par le Baron Haussmann pour profiter d'agréables moments en plein air. Le parc Monceau fait partie de ces lieux de promenade prisés par la bourgeoisie : les enfants peuvent s'amuser au cerceau, aux billes ou à la corde à sauter dans les allées, protégés par l'ombre des grands arbres, pendant que les nourrices discutent tranquillement, assises sur un banc, tout en les surveillant.

Caractéristiques techniques :

Matériaux : huile sur toile

Dimensions : H. 55,5 cm ; L. 66,5 cm

Références : 2013.1.22



CERCEAU

Dirigé à l'aide d'une baguette en bois ou placé autour de la taille pour une partie de hula-hoop endiablée, le cerceau reste un accessoire indispensable pour les jeux des plus jeunes comme pour les exercices de gymnastique des plus grands.

Leblanc-Duverney

Le flipper du futur !

FLIPPAPER

Par Jérémie Cortial et Roman Miletitch

Découvrez le flipper du futur, une création numérique unique en son genre, réalisé par les artistes et inventeurs Jérémie Cortial et Roman Miletitch.

Avec des feutres et une simple feuille de papier, jouez sur une borne de jeu impressionnante, tout droit sortie d'une autre galaxie ! Pas besoin d'être un spécialiste, à l'aide de gros feutres de couleur correspondant chacun à une fonction (bumper, mur, speed on), gribouillez ce qui vous passe par la tête ou concevez un véritable gameplay. Pressez SCAN et entamez une partie de flipper déchaînée ! En pleine partie, faites évoluer votre dessin, rescannez, renvoyez une balle et faites exploser le high score !

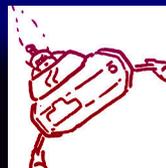
Et si vous avez l'âme d'un artiste, inspirez-vous des œuvres numériques de la Micro-Folie pour générer votre partie de Flippaper. Hokusai, Picasso, Keith Haring... Détournez des œuvres emblématiques de l'histoire de l'art pour en faire de véritables terrains de jeux sur lesquels évoluera votre bille.

@Jérémie Cortial - Roman Miletitch



MINISCREEN PAR COSMODULE

Sérigraphiez en direct votre tee-shirt, totebag ou autre pour garder un souvenir flashy de votre soirée grâce au système d'impression sérigraphique ultra maniable et miniaturisé développé par l'équipe Cosmodule.





@J r mie Cortial - Roman Miletitch



@J r mie Cortial - Roman Miletitch

Micro-Story

Nuit européenne des musées

Samedi 13 mai 2023



MUSÉE SAINT-GERMAIN
2BIS PLACE SAINT-GERMAIN
musees@auxerre.com
03 86 18 05 50

MUSÉE LEBLANC-DUVERNOY
9BIS RUE D'EGLÉNY
musees@auxerre.com
03 86 18 05 50

MUSÉUM
5 BOULEVARD VAUBAN
museum@auxerre.com
03 86 72 96 40

SALLE DAVOUT D'ECKMÜHL
2BIS DU MARÉCHAL LECLERC
musees@auxerre.com
03 86 18 05 50

ARTOTHÈQUE
2BIS PLACE SAINT-GERMAIN
artothèque@auxerre.com
03 86 47 08 35

MICROFOLIE
26 PLACE DE L'HÔTEL DE VILLE
microfolie@auxerre.com
03 86 52 32 81

WWW.AUXERRE.FR



Ne pas jeter sur la voie publique.