

De la corde à sauter aux machines à sous, des dés à la loterie nationale, de la marelle aux matchs de football internationaux..., dans toutes les sociétés, depuis la nuit des temps, enfants et adultes jouent. D'où nous vient ce penchant ? En quoi est-il vecteur de plaisir ? En quoi contribue-t-il à la construction des rapports familiaux et sociaux ? Quels sont les risques qui lui sont associés ? Le jeu est une activité tellement évidente que l'on sait finalement peu de choses à son sujet.

Aussi, le Muséum et le Forum des Sciences de Villeneuve d'Ascq ont choisi de s'associer pour proposer ensemble une exposition sur ce thème. Ce projet commun constitue une occasion unique de conjuguer la multitude d'approches qu'autorise le sujet. Il offre également l'opportunité de poursuivre l'intégration du Pôle Sciences et Sociétés du Département du Rhône, au sein d'un réseau culturel national et international.

Projet protéiforme, lieu de réponses et de questions, univers d'interactivité et de contemplation, tout dans la forme de l'exposition contribue à rendre compte de l'infinie diversité du monde du jeu. Le Muséum inaugure ici une nouvelle forme d'exposition qui préfigure la diversité thématique et formelle du futur Musée des Confluences.

Mais bref, maintenant...
A VOUS DE JOUER !



ENTRETIENS AVEC LES MEMBRES DU COMITÉ SCIENTIFIQUE DE L'EXPOSITION

Jean-Marie LHÔTE,
historien des jeux.

Ancien Directeur de la Maison de la Culture d'Amiens, où il a organisé bon nombre d'expositions, notamment sur le jeu, Jean-Marie LHÔTE poursuit aujourd'hui plus que jamais ses études sur l'histoire des jeux.

"Comprendre comment les grandes familles de jeux accompagnent l'évolution des sociétés, telle est ma recherche depuis que je me suis intéressé à la symbolique des imageries des cartes à jouer, c'était dans les années 60" explique Jean-Marie LHÔTE. Et il s'y connaît en histoire des jeux. Savez-vous que les premiers jeux de société, avec plateaux, pions et instruments de tirage au sort, sont apparus, il y a 5 000 ans, en Égypte en annonçant notre backgammon; la Grèce invente des jeux de guerre analogues aux dames; l'Inde et la Perse sont le berceau du jeu d'échecs cultivé par la féodalité du Moyen Âge; la bourgeoisie européenne s'empare des jeux de cartes avant la grande vague des loteries à partir du 18ème siècle.

En ce moment, il travaille sur l'apparition des premiers recueils de règles du jeu, au 17ème siècle. *"Étudier l'évolution des règles des jeux, c'est aussi chercher à comprendre comment la société démocratique cherche ses propres règles"* avoue-t-il.

C'est au 17ème siècle également que le jeu attire l'attention des mathématiciens qui découvrent dans l'analyse des jeux de dés les sources du calcul des probabilités.

À l'occasion de *A vous de jouer !*, nous espérons que le public viendra découvrir les multiples formes du jeu et pourra comprendre comment l'homme s'est construit par le jeu : homme jeu et homme enjeu. Voilà les objectifs que nous nous sommes fixés avec les responsables du Forum des Sciences et du Muséum.

Monsieur LHÔTE, quel est l'avenir des jeux, leur histoire est-elle un éternel recommencement ?

"Face à la permanence des jeux de hasard et à l'explosion universelle des loteries aujourd'hui, nous n'avons jamais eu autant d'inventeurs de jeux de société, tandis que ludothèques et maisons de jeux développent leur action pour promouvoir les valeurs portées par le jeu : observation des règles, convivialité et respect de l'autre, imagination contrôlée. La nouvelle famille de jeux en devenir résultera peut-être de la pratique des jeux en réseau sur internet, accompagnant la nouvelle société globalisée. Le jeu est loin d'avoir dit son dernier mot."

Les travaux de Jean-Marie LHÔTE sur les jeux forment la matière d'un ouvrage monumental "Histoire des jeux de société" et d'un "Dictionnaire des jeux de société".

Martine BOUSQUET,
psychosociologue.

Martine BOUSQUET, docteur d'état en sciences humaines et psychosociologue, s'est spécialisée dans l'étude du phénomène ludique. Elle a préparé et animé des jeux de rôles dans le cadre de formation d'adultes et a publié : "Théorie et pratique ludiques". D'emblée elle souligne que le mot JEU prête à confusion car il connote tout à la fois le jeu, c'est-à-dire un état d'esprit ludique (play en anglais) et UN jeu (game en anglais) et qu'un jeu n'est jeu que s'il est joué dans un esprit ludique. Elle nous donne sa définition du jeu: *"Le jeu c'est l'état d'esprit dans lequel on développera une activité, physique ou mentale, spontanée, gratuite, libre, autosatisfaisante car n'ayant d'autre but qu'elle-même"*.

Martine BOUSQUET a contribué à l'exposition *A vous de jouer !* en définissant le jeu et l'aptitude à jouer. Toute activité peut être abordée dans un esprit ludique et, réciproquement, aucune activité, aucun objet - y compris un jouet - n'assure automatiquement le jeu. Jeux et jouets sont des "pièges à ludique", des déclencheurs de cette envie de jeu - tant biologique que socioculturelle - qui engage toute la personne.

Selon elle, ces moments de jeu authentique nous délivrent pour un bref instant des contingences de la vie et sont les seuls vrais moments de liberté de l'homme.



L'EXPOSITION

Le jeu est partout...

De la cour de récréation, du tiercé en passant par les jeux télévisés et les grilles de mots-croisés, aux jeux boursiers, aux modes d'emploi ou aux combinaisons de cadenas... le jeu est présent dans la vie quotidienne de manière évidente, mais également de façon plus subtile.

Si l'on joue, de façon bien visible, dans les familles, entre amis, dans les cafés, les associations, les clubs comme sur les plateaux de télévision ou les terrains de sport, il y a également une dimension cachée du jeu.

Le jeu s'infiltré, à notre insu, dans toutes les situations de la vie quotidienne : jouer à séduire, à négocier, à évaluer...

Le jeu est plus qu'une activité réservée au monde de l'enfance ou pratiquée comme simple divertissement...

Jouer... et apprendre ?

Et voici le labyrinthe de la connaissance qui permet aux visiteurs d'avancer dans la découverte des différentes étapes de la construction de l'individu.

Premier acte :

Jouer une pulsion animale.



Elijah Michael
Ours blanc debout avec gueule ouverte - Canada, Inuit.
Collection du Muséum, Lyon

Deuxième acte :

Jouer avant d'apprendre... Le jeu, pour des raisons neurologiques, essentiellement liées au plaisir et à la stimulation précise de zones du cortex, permet de libérer des capacités d'apprentissage qui, sans lui, resteraient en sommeil...

Troisième acte :

Jouer à explorer... Très jeune, l'enfant teste son corps par le jeu.

Quatrième acte :

Jouer à faire semblant... Du déguisement aux jeux de rôles, le jeu permet, par le biais du travestissement, du "faire semblant", d'adopter une multitude d'identités...

Cinquième acte :

Jouer avec les mots... Babilis, onomatopées, premières combinaisons de mots, répétitions, échanges : l'enfant découvre la pratique du langage et communique avec son entourage en jouant.

Sixième acte :

Jouer avec les jeux de société... Attendre son tour, respecter la loi, s'organiser... sont des exercices quotidiens ; de nombreux jeux les renforcent...

Jouer... et créer ?

La création, artistique ou scientifique, se fait le plus souvent dans des conditions comparables à celles du jeu : liberté, plaisir, issue incertaine, improductive, fictive, soumise à des règles propres... C'est que les scientifiques et les artistes savent cultiver cette aptitude, cet état d'esprit qui permet de lâcher prise pour passer à une autre dimension.

Certains artistes ont également besoin de s'inventer une règle du jeu totalement arbitraire pour créer. Tel peintre n'utilisera que de trompe-l'œil dans ses toiles. Tel cinéaste s'imposera un seul acteur pour interpréter tous les personnages de son film. Ces contraintes, loin de les brider, décuplent au contraire leur créativité et agissent comme déclencheurs d'inspiration.

Jouer... et défier ?

Envie de sensations fortes, de défis, entrez à présent dans l'arène... L'arène, lieu de tous les défis, espace clos où l'homme se mesure à lui-même, aux autres, aux dieux et au sort...



Jeu de patience composé de deux osselets montés sur un fil (Mongolie - 20^{ème} siècle) - Os, astragales de mouton et cordelette.
Collection du Muséum - Lyon

Jouer... et s'enrichir ?

Enfin, le visiteur parcourt de grands livres qui évoquent tous les apports du jeu à la société...

Premier acte :

Le jeu, reflet des sociétés...

À chaque époque, à chaque société, ses propres jeux.



Jeu d'échecs - (Chine - 19^{ème}-20^{ème} siècle) - Bois peint, papier.
Donation Mgr Pinchon, Dépôt des Œuvres Pontificales Missionnaires en 1979
au Muséum - Lyon

Deuxième acte :

Le jeu et l'argent

- Faites sauter la banque ! Ou peut-on gagner aux jeux de hasard ? Qui n'a jamais rêvé de gagner au loto ou à la roulette... Malheureusement, pas de solution miracle...

La répartition des gains s'appuie sur des lois statistiques qui favorisent toujours les organisateurs...

- Toujours gagnant ou l'économie du jeu. Quelles sont les dépenses des ménages affectées au jeu ? Quels sont les montants collectés ? Qu'en fait le collecteur ?...

Troisième acte :

Le jeu coupable, ou l'activité ludique est-elle suspecte ou coupable ?

Jouer... et tromper ?

Au détour du parcours, deux "héros noirs" du jeu viennent saluer le visiteur à leur manière.

En effet, comment parler du jeu sans évoquer le tricheur et le malade du jeu qui nourrissent l'imaginaire des romanciers, cinéastes... même si ceux-ci sont en fait hors-jeu...



Accessoire de tricheur - prêt de Hjalmar

LES ARTISTES CONTEMPORAINS INVITÉS

Dans l'œuvre de Pineda, comme dans celle de Braun-Vega, le jeu est utilisé comme moyen de dénonciation politique ou sociale. Sophie Calle et Damien Béguet détournent, quant à eux, des objets du quotidien (ici des jeux traditionnels), qui deviennent alors support d'une réflexion artistique.

Les vidéogrammes montrent comment le jeu peut devenir source d'inventivité et de création.

Hermann Braun-Vega (Lima, 1933 -)

Peintre péruvien, il connaît la peinture avec Matisse, que son père admire beaucoup. Il développe alors un grand intérêt pour la couleur. Excellent dessinateur, il utilise des «œuvres-phares» de maîtres anciens (La Tour, Rembrandt, Vermeer, Poussin, Ingres, Picasso...) pour marquer plus fortement les esprits et rendre son message plus percutant. Il reprend en cela la même démarche que Picasso, découvert à Barcelone en 1968, qui détourne les Ménines de Velasquez (1957) ou Le Déjeuner sur l'herbe de Manet (1961). Ce goût pour l'anachronisme est pour Braun-Vega un moyen de dénonciation.



Hermann Braun-Vega - *Los Tramosos* - (Les tricheurs - Delatour et Picasso) n°3, 2003.

Sophie Calle (Paris, 1953 -)

Sophie Calle découvre sa vocation artistique en Californie en 1978, lors d'un long périple à travers le monde, en photographiant des tombes portant l'inscription «father» et «mother». De retour à Paris, elle commence ses premières filatures d'inconnus dans la rue, dont elle garde la trace dans des carnets par des photos et des notes. L'artiste trouve son inspiration dans l'art narratif des années 70, selon lequel, la photographie n'est que le témoignage, la preuve d'une action, d'une performance artistique. Elle accorde une place importante à l'affect et au sentiment. Œuvres principales : *Les Dormeurs*, (1979), *Les Aveugles* (1986), *Douleur Exquise* (2003), *Une jeune femme disparaît* (2003)...



Sophie Calle - *Le Dé*, 1999 - Dé en ivoire, boîtier en bois, cuir. Collection Artothèque, Maison du Livre, de l'Image et du Son, Villeurbanne

Damien Béguet (Lyon, 1970 -)

Il vit et travaille à Lyon. Issu de l'école des Beaux-Arts de Lyon, il s'interroge sur les conditions d'existence, de diffusion et de réception d'une œuvre d'art. Il explore le système économique de l'art et réfléchit sur la notion de valeur marchande et sur l'instrumentalisation de l'artiste en prestataire de service. Œuvres principales : *Escalier C* (2000), *Vision abstraite* (2001), *Tranche de peinture* (2001)...

Jorge Pineda

(Barahona, République Dominicaine, 1961 -) Il a étudié l'architecture à l'Université Autonome de Saint-Domingue mais s'est ensuite destiné aux arts visuels et au théâtre. En 2004, il fait l'objet d'une exposition à la galerie IUFM Confluence(s) de Lyon et participera à l'exposition "Ile" à Montréal cet automne. Il utilise des moyens d'expression traditionnels tels le dessin, la peinture, la gravure mais réalise également de nombreuses installations. Sa formation en architecture justifie sa maîtrise du traitement de l'espace. L'un de ses supports privilégiés, le mur, est intégré à l'œuvre en tant qu'élément plastique.



Jorge Pineda - *La Barbie detras de la oreja* (La Barbie derrière l'oreille), 2000. 80 poupées de chiffons et fragments de poupée en plastique à fixer au mur.

Pierrick Sorin (Nantes, 1960 -)

Il réalise des courts métrages, des installations vidéo, des reportages, des documentaires, des clips. L'auto-filmage est devenu pour lui un véritable style. Avec beaucoup d'autodérision, il met en scène son propre personnage et nous montre ainsi, la vie quotidienne et professionnelle d'un artiste d'aujourd'hui. Il se moque de tout et cultive une certaine ressemblance avec les grands du burlesque et de l'absurde (Keaton, Tati, Beckett...). En 1998, il fut désigné pour représenter la France à la Biennale d'Art Contemporain de São Paulo.

POUR ALLER PLUS LOIN...

Entretien avec Bruno FAIDUTTI, auteur de jeux.



Bruno Faidutti est docteur en histoire, professeur agrégé de sciences sociales et auteur de jeux. On lui doit à ce jour plus d'une vingtaine de jeux dont notamment Citadelles, Tempête sur l'échiquier, Terra et la Fièvre de l'Or. Il tient de plus à jour un site internet très fréquenté sur les jeux de société (<http://faidutti.free.fr>).

- Vous considérez-vous comme un créateur, un auteur ou un inventeur? Y a-t-il un consensus?

L'écriture d'un roman est sans doute l'activité qui se rapproche le plus de la création d'un jeu, et je tends donc à préférer le terme auteur. Néanmoins, ce n'est pas tout à fait la même chose, et le terme créateur, qui laisse dans le flou la nature spécifique de la création, ne me choque pas. Inventeur suppose la découverte d'une réalité pré-existante, selon une démarche exploratrice ou scientifique, et est donc totalement inadapté pour décrire une activité, la création de jeu, qui est clairement de nature littéraire.

- Quel est votre jeu préféré? Pourquoi?

Parmi les jeux "commerciaux", ma préférence va à Cosmic Encounter, un jeu extrêmement chaotique publié à la fin des années soixante-dix, et qui est un peu

l'ancêtre de tous les jeux de cartes à collectionner, et de bon nombre de jeux de société. Sinon, toutes catégories confondues, le poker me semble de très loin le jeu le plus intéressant, le plus subtil, le plus varié et le plus profond.

- A quoi ça sert de jouer d'après vous?

Je vous renverrai volontiers au petit texte sur le jeu contre l'angoisse du monde qui se trouve sur mon site web, et m'a valu une petite célébrité dans le microcosme ludique. Disons, en gros, que dans un monde de plus en plus complexe, de moins en moins compréhensible, le jeu est une sorte de repos moral et intellectuel. Il permet en effet de se mettre en retrait, quelques minutes ou quelques heures, de ce monde anémique et angoissant, en se plongeant dans un monde fini, aux règles et aux buts clairs et connus de tous.

- Les jeux de société ont-ils encore un avenir par rapport aux jeux vidéo?

Je ne pense pas que la question soit pertinente. Les jeux vidéos, même en réseau, restent des activités solitaires, et concurrencent donc plus la lecture ou la télévision. Le jeu de société est, comme le dit son nom, une activité sociale, qui tend d'ailleurs plutôt à se développer.

Jeux d'argent.

Interdits, en principe, depuis 1836, les jeux d'argent se sont considérablement développés en France à la faveur de dérogations accordées au PMU, aux casinos, à la Loterie nationale, devenue Française des Jeux, et de récentes réglementations. Ce secteur est en pleine mutation avec l'évolution du droit, national et européen, le développement technologique (jeux en ligne), l'expansion du marché des loisirs. Les concepts de jeux se diversifient, le comportement des joueurs se modifie et les flux financiers augmentent.

Difficile de mettre en avant des chiffres exacts puisque les études ne tiennent pas compte de l'économie souterraine liée à l'expansion des machines à sous clandestines (6000 à 30 000 selon les estimations). La Confédération française des professionnels en jeux automatiques considère une évaporation de recettes fiscales d'environ 1 milliard d'euros.

En ce début de siècle, les jeux font vivre directement plus de 80 000 personnes soit un peu moins que le groupe Danone mais plus qu'Usinor.

En effet, on compte un détaillant de la Française des jeux pour moins de 1 400 habitants : ses points de jeux sont ainsi mieux répartis sur le territoire que les boulangeries ou les bureaux de poste.

Les Français allouent 10% de leurs dépenses culturelles et de loisirs aux jeux de hasard (source INSEE 2001).



Illustration : Mokeït Van Linden

Jeux en ligne, paris en ligne.

Le 14 janvier 2003, "Côte & Match", jeu de paris sportifs en ligne est lancé par la Française des jeux. Il légalise les paris sportifs à côté d'autres que les courses de chevaux, de lévriers ou les rencontres de pelote basque. C'est cependant le seul jeu de paris sportifs en ligne à être autorisé en France.

La législation française, comme la législation américaine, est très stricte quant aux jeux d'argent en ligne mais elle est aisément contournée par la localisation des sites à l'étranger. Au niveau mondial, 200 sociétés gèrent les quelque 2 000 sites de jeux d'argent existant à travers le monde, qui représentaient en 2003 un marché de 4 à 6 milliards de dollars.

Jeux vidéo, jeux en réseau.

Par ailleurs, le secteur du jeu vidéo est en plein essor. Dès 1999, il y a eu près de 3 millions d'abonnements à des jeux massivement multi-joueurs. En 2001, le jeu vidéo représentait 18 milliards d'euros à l'échelle mondiale. Le chiffre d'affaires était alors estimé à 670 millions pour la France, avant que ce secteur ne traverse une crise de deux ans. Il a, depuis, reçu le soutien du gouvernement en avril 2003.

Le métier de ludothécaire, par Sophie DUFOUR, Quai des Ludes.

Jouer, c'est se découvrir, seul et avec les autres, c'est expérimenter son environnement pour le comprendre, c'est surtout faire l'expérience fondamentale de la liberté. Véritable désengagement de la vie quotidienne, le jeu permet au joueur de prendre du recul par rapport à lui-même et au monde qui l'entoure.

Et, le ludothécaire a plus d'un jeu dans son sac, afin de redonner sa place au jeu dans la vie quotidienne des enfants, des adolescents, des adultes, des personnes âgées, des handicapés... et afin d'être capable d'intervenir dans des lieux aussi variés que les écoles, les crèches, les hôpitaux, les prisons, les jardins publics, les pieds des tours de HLM, les comités d'entreprises, les piscines... pour que les temps de jeu existent partout et pour tous.

Ludothécaire : c'est un vrai métier. Il ne ressemble à aucun autre, avec ses outils, ses particularités, ses missions, ses savoir-faire ...

Un métier que l'on fait d'abord par passion du jeu et des autres, et que l'on découvre peu à peu comme nécessaire, indispensable pour le bon équilibre social ou pour le bien-être de tous.

En plus de ses capacités d'animateur, de gestionnaire, le ludothécaire possède immanquablement des qualités relationnelles et sociales, des capacités à créer des liens, à mettre en place, à anticiper... Il sait s'adapter à chacun en proposant des objets et des espaces, tout en intégrant l'adulte, professionnel ou accompagnateur.

Aucune doute, être ludothécaire ne s'improvise pas, et pour acquérir ce savoir-faire spécifique, devenir ce professionnel si polyvalent, la formation est devenue indispensable.

Depuis 13 ans, Quai des Ludes-formation participe à la professionnalisation des ludothécaires en France et à l'étranger, par des stages courts et par la mise en place d'une formation longue de ludothécaire qui participe à la reconnaissance de ce métier.

De ce centre de formation émane Quai des ludes, une des toutes premières ludothèques créées en France. Ce lieu de rencontres autour du jeu accueille des familles, des collectivités pour jouer sur place ou emprunter des jeux.

Quai des Ludes - 42, quai Perrache - 69002 Lyon - www.quaidesludes.com ou www.quaidesludes-formation.com



Balle de jeu - Rotin
(Cambodge, Kompong Chnang - 20^{ème} siècle).
Collection du Muséum, Lyon © Patrick Agneau

BIBLIOGRAPHIE

Romans

- AUSTER Paul (1991) - La Musique du hasard, Actes Sud, Babel.
- DOSTOIEVSKI Fedor (1956) - Le joueur, Gallimard, Folio n°893.
- SHAN SA (2001) - La joueuse de Go, Gallimard, Folio n°3805.

Ouvrages scientifiques

- BECQ DE FOUQUIERES Louis (1873) - Les jeux des Anciens, leur description, leur origine, leurs rapports avec la religion, l'histoire, les arts et les mœurs, Paris.
- BOUSQUET Martine (1984) - Théorie et pratique ludiques - Economica
- BROUGERE Gilles (2003) - Jouets et compagnie, Stock.
- CAILLOIS Roger (1991) - Le jeu et les hommes. Le masque et le vertige, réédition Gallimard, Folio essais.
- Dictionnaire des jeux (1964) - Paris, Tchou.
- DOUZOU Olivier et BERTRAND Frédérique, Les Mauvais perdants, Rouergue.
- DUPEREY A. - Jeux d'enfants du monde entier, La Longue Vue, Villages d'enfants SOS.
- FINK Eugen (1966) - Le jeu comme symbole du monde, Paris, Editions de Minuit.
- FREUD Sigmund (1920) - Au-delà du principe de plaisir, in Essais de psychanalyse, Petite Bibliothèque Payot.
- HUIZINGA Johan (1995) - Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu, réédition Gallimard, Tel.
- LE DIBERDER Alain et Frédéric (1993) - Qui a peur des jeux vidéos ?, Paris, La Découverte.
- LHOE Jean-Marie (1994) - Histoire des jeux de société, Flammarion.
- MARTIGNONI-HUTIN Jean-Pierre (1993) - Faites vos jeux. Essai sociologique sur le joueur et l'attitude ludique, Paris, L'Harmattan.
- MERLO Paul et LELIEVRE Pic, Jeux de groupe pour mieux vivre ensemble, Casterman.
- SAGOT Gildas (1986) - Jeux de rôle, Paris, Gallimard.
- VALLEUR Marc et BUCHER Christian (1997) - Le jeu pathologique, Puf, Que sais-je ?
- VIGARELLO Georges (2002) - Du jeu ancien au show sportif. La naissance d'un mythe, Seuil.
- WINNICOTT Donald W. (2002) - Jeu et réalité. L'espace potentiel, réédition Gallimard, Folio essais.

MERCI AUX PRÊTEURS...

Atari France (Lyon)
Bally France (Saint-Ouen)
Domaine de Lacroix-Laval (Marcy l'Etoile)
Galerie Confluence(s)/IUFM (Lyon)
Grand Prix de Tennis (Lyon)
Hjalmar (Lyon)
Institut d'Art contemporain (Villeurbanne)

Institut Lumière (Lyon)
Musée d'Art Moderne (Saint-Etienne)
Musée de la Conscripton (Villefranche-sur-Saône)
Musée du Jouet (Moirans-en-Montagne)
Musée Suisse du Jouet (La Tour de Peilz)
Union Viticole Beaujolaise (Villefranche-sur-Saône)

ACTIVITÉS CULTURELLES

Une programmation culturelle riche et variée est proposée dans le cadre de l'exposition *A vous de jouer !* (ateliers pour enfants, visites thématiques pour adultes, contes, lectures, concerts, etc.).
Pour plus d'informations, merci de consulter le programme des activités culturelles disponible à l'accueil ou le site internet du Muséum.



ACTUELLEMENT AU MUSÉUM

- du 14 septembre 2004 au 9 janvier 2005 - Exposition *Dieux de Chine*.
- du 16 novembre 2004 au 30 avril 2005 - Exposition *Commerce Equitable*.



INFORMATIONS PRATIQUES

MUSÉUM

28, boulevard des Belges 69006 – Lyon
Tél 04 72 69 05 00 - Fax 04 78 94 62 25
www.museum-lyon.org - www.rhone.fr - museum@rhone.fr

Le Muséum est ouvert du mardi au dimanche de 10 h à 18 h.
Fermetures exceptionnelles les 25 décembre et 1^{er} janvier.
Seules les expositions temporaires sont actuellement accessibles au public.
Pour des raisons de sécurité, les autres salles ne se visitent plus.

Renseignements / Réservations

Individuels, groupes, visites.
Tél 04 72 69 05 05
Du lundi au vendredi de 9 h à 12 h 30 et de 14 h à 17 h.

Tarif : 2,30 €

Gratuit pour les moins de 18 ans.
Gratuit pour tous, le jeudi.
Visite commentée et atelier 1,50 € par personne.
Visite découverte et activités culturelles offertes avec le billet d'entrée.

Accès

En transports en commun :
Bus n° 4 (arrêt Tête d'Or) - Bus n° 27 et 36 (arrêt Duquesne / Jacquier)
Bus n° 41 et 47 (arrêt Muséum) - Métro ligne A (station Foch ou Masséna)

En voiture du centre ville ou par le périphérique nord (sortie Porte de la Doua)
suivre la direction Cité Internationale, Parc de la Tête d'Or.

En vente à la boutique du Muséum

Des objets, des cadeaux, des souvenirs... et les publications du Muséum :



Archives Naturelles.
En hommage à deux siècles
de travail scientifique et en
témoignage de la vie du Muséum.

Texte : C. Bergé
Photos : J. Salmon
Prix : 35 €



Dieux de Chine.
Redécouverte d'une collection
extraordinaire récemment res-
taurée, présentant la variété des
êtres surnaturels qui peuplent
les religions chinoises.

Texte : R.J. Zwi Werblowsky
Photos : P. Ageneau
Prix : 38 €



L'Afrique sans masque.
En hommage aux donateurs
Meynet, pour une collection
construite avec intelligence et
passion.

Texte : L. Zerbini
Photos : P. Ageneau, A. Périer
Prix : 40 €



Alexis Chermette et la fluorite.
La collection de fluorite rassem-
blée par A. Chermette est
unique par le nombre et la beau-
té de ses échantillons.

Texte : M.L. Astier, M. Boudouille,
L. David, M. Philippe, F. Vigouroux
Photos : P. Ageneau, J. Gastineau
Prix : 38 €