

# DOSSIER BILAN

EXPOSITION  
MUSÉE D'ART ET D'HISTOIRE - CHOLET

# Jeux et jouets dans l'Antiquité

*VENI, VIDI, LUDI*QUE



DU 30 AVRIL  
AU 27 NOVEMBRE  
2016

# SOMMAIRE

<b>Communiqué</b>	<b>p.3</b>
<b>Informations pratiques</b>	<b>p.4</b>
<b>Bilan quantitatif</b>	<b>p.5</b>
<b>Bilan qualitatif</b>	<b>p.11</b>
<b>Annexes</b>	<b>p.12</b>
<b>Revue de Presse</b>	<b>p.16</b>



# COMMUNIQUÉ

## Jeux et jouets dans l'Antiquité

### VENI, VIDI, LUDIQUE

du 30 avril au 27 novembre 2016

Dans l'Antiquité, les jouets et les jeux sont d'une grande diversité. Si certains d'entre eux paraissent bien mystérieux, d'autres sont parvenus jusqu'à nos jours sans changements notables. Entrer dans l'univers du jeu des Grecs et des Romains est une manière concrète et originale de percevoir quelques traits essentiels de ces sociétés antiques, fortement organisées.

L'exposition regroupe des collections en provenance de plusieurs musées européens mais également des objets issus de fouilles archéologiques menées dans la région. Cette large mobilisation est indispensable pour présenter des pièces qui se révèlent rares.

Les salles d'expositions du Musée d'Art et d'Histoire offrent trois espaces :

- **Les jeux et les jouets dans l'Antiquité** : hochets, jetons, pions, dés, osselets, poupées, ... les objets archéologiques issus des fouilles sont riches d'enseignements sur la société antique.
- **Jouer avec l'Antiquité** : de nombreux jeux de société modernes se sont largement inspirés de l'Antiquité dans leurs graphismes et leurs thèmes. Boîtes, plateaux de jeux, figurines, pions sont mis en scène pour évoquer l'image de l'Antiquité classique.
- **À vous de jouer** : les reproductions de jeux inspirés de l'Antiquité n'attendent que les visiteurs, petits et grands, pour terminer de manière interactive la découverte de l'exposition !

Un parcours numérique installé au fil des salles apporte à cette exposition une dimension supplémentaire.

*Exposition conçue par le Musée Romain de Nyon et le Musée Suisse du Jeu en collaboration avec l'Université de Fribourg et le soutien du Fonds National Suisse.  
Volet local développé en partenariat avec le SRA Pays de la Loire et la délégation inter-régionale Grand Ouest INRAP.*

*Le Musée d'Art et d'Histoire de Cholet inscrit ce projet dans le cadre du partenariat avec le programme régional de recherche pluridisciplinaire EnJeu(x).*

# INFORMATIONS PRATIQUES

## Commissariat de l'exposition

Véronique DASEN,  
Véronique REY-VODOZ,  
Ulrich SCHÄLDER

## Directeur des Musées de Cholet

Eric MORIN

## Relations Presse

Angéline BITEAU  
Chargée de promotion  
Tél : 02 72 77 21 73 / 02 72 77 23 22  
abiteau@agglo-choletais.fr

## Médiation culturelle

Carole VENTRESQUE-CRESTIN  
Emmanuelle BREBION  
Médiatrices culturelles  
Tél : 02 72 77 23 22  
museearthistoire@agglo-choletais.fr

## Vernissage de l'exposition

Vendredi 29 avril à 18h

## Musée d'Art et d'Histoire

27 avenue de l'abreuvoir  
49300 CHOLET  
museearthistoire@agglo-choletais.fr

cholet.fr/musee-art-histoire.php

Tél : 02.72.77.23.22  
Fax : 02.72.77.21.78

## Tarifs

Individuels : 4 €  
Carte CEZAM : 1,85 €  
Groupe de 12 à 30 personnes : 3 €  
Groupe de plus de 30 personnes : 2,50 €  
Gratuit pour les enfants, scolaires,  
étudiants, enseignants actifs.

Tous les samedis du 1<sup>er</sup> octobre  
au 31 mai, les Musées de Cholet  
sont gratuits.

## Horaires

Ouvert du mercredi au samedi  
et les jours fériés (sauf 1/05)  
de 10h à 12h et de 14h à 18h  
et le dimanche de 14h à 18h

Ouverture supplémentaire le lundi  
en juillet et août.

Ouvert aux groupes constitués tous les  
jours sur rendez-vous sauf le lundi matin.

# BILAN QUANTITATIF

## A- Fréquentation globale

Du 29 avril au 27 novembre, 7021 personnes ont eu la possibilité de visiter l'exposition « Veni, vidi, ludique : jeux et jouets dans l'Antiquité ».

Ce niveau de fréquentation a été établi de la manière suivante ( dans la mesure où il n'existe pas de billetterie propre aux expositions temporaires ) :

- Fréquentation totale du Musée d'Art et d'Histoire durant cette période : 10 134
- Fréquentation spécifique des galeries permanentes durant cette même période : 3 113
- Fréquentation potentielle de l'exposition temporaire : 7 021 ( 10 134 – 3 113)



## B- Animations autour de l'exposition

### > Le vernissage de l'exposition

. Vendredi 28 avril : **85 personnes.**

### > La soirée Jeux

. Vendredi 7 octobre de 20h à 22h : **53 personnes**

*Une soirée jeux qui s'adresse plus particulièrement aux adultes, est proposée au musée. Les participants, initiés ou non, peuvent partager un temps de jeu sur le thème de l'Antiquité.*

*Stratégie et bluff sont au rendez-vous !*





## > Les conférences

. Samedi 8 octobre à 15h,  
*Jouer pour grandir,*  
par Véronique DASEN : **39 personnes**

. Samedi 15 octobre à 15h,  
*Vivre et mourir " enfant "*  
*de l'Antiquité à l'Époque moderne : Archéologie et Histoire,*  
par Jean BRODEUR : **22 personnes**  
(dans le cadre de la Fête de la Science)

. Samedi 12 novembre à 15h,  
*Ephèse, métropole d'Asie et ville de joueurs,*  
*Le jeu dans la vie quotidienne et dans l'espace public,*  
par Ulrich SCHÄDLER : **22 personnes**



## > Les visites guidées de l'exposition

- . Samedi 30 avril à 15h : **41 personnes**
- . Mercredi 4 mai à 15h (pour les enseignants) : **10 personnes**
- . Samedi 14 mai à 15h : **31 personnes**
- . Samedi 21 mai à 19h30, 20h, 21h, 21h30 et 22h30 : **134 personnes**  
(Nuit des Musées)
- . Samedi 25 juin à 15h : **3 personnes**
- . Mercredi 27 juillet à 15h : **20 personnes**
- . Mercredi 3 août à 15h : **23 personnes**
- . Samedi 10 septembre à 15h : **16 personnes**
- . Samedi 17 et Dimanche 18 septembre : **135 personnes**  
(Journées Européennes du Patrimoine)
- . Samedi 1<sup>er</sup> octobre à 15h : **11 personnes**
- . Samedi 5 novembre à 15h : **20 personnes**
- . Dimanche 27 novembre à 15h : **14 personnes**



**Au total, 594 personnes ont suivi une animation (visites guidées ou conférences) de l'exposition " Veni, vidi, ludique : Jeux et jouets dans l'Antiquité "**

*Pour rappel, nos capacités d'accueil sont de 50 personnes pour toutes les animations (visites guidées et jauge dans la salle de conférence), sauf pour les ateliers vacances (10 enfants/atelier).*

## > Les visites - groupes

Nombre de groupes ayant visité l'exposition temporaire			
	VL	VG	TOTAL
Scolaires maternelles	8		8
Scolaires primaires	5	11	16
Scolaires collégiens	4	26	30
Scolaires lycéens	1	5	6
Scolaires études sup.		2	2
Autres	2	3	5
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>47</b>	<b>67</b>

## > Les animations pour les familles :

### ***aMusez-vous au musée !***

*Après avoir observé les jeux antiques de l'exposition temporaire "Veni, vidi, ludique" avec une médiatrice, les familles sont invitées à s'amuser et à manipuler des jeux actuels issus du monde gréco-romain.*

- . Mercredi 29 juin : **86 personnes**
  - . Mercredi 16 novembre : **52 personnes**
- dans le cadre des Journées des droits de l'enfant



### **Chat seau treize or**

Qui peut résoudre les énigmes et mettre la main sur le magot ? De devinettes en casse-têtes, les indices guident les enfants à travers l'exposition "Veni, vidi, ludique" et les mènent tout droit au trésor !

de 10h à 12h et de 14h à 18h

- . Mercredi 6 juillet : **36 personnes**
- . Mercredi 13 juillet : **55 personnes**
- . Mercredi 17 août : **21 personnes**
- . Mercredi 24 août : **45 personnes**
- . Mercredi 31 août : **30 personnes**



**Au total, 325 personnes ont suivi une animation destinée aux familles dans l'exposition " Veni, vidi, ludique : Jeux et jouets dans l'Antiquité "**

### **C- Les ventes boutique**

- 25 livrets de l'exposition "Veni, vidi, ludique – Le jeu de la vie", présentée au Musée Romain de Nyon, du 24 mai au 31 octobre 2014.
- 16 jeux "Ludix : un jeu de dés romains à emmener partout", PMW Distribution





## D-Bilan statistique global

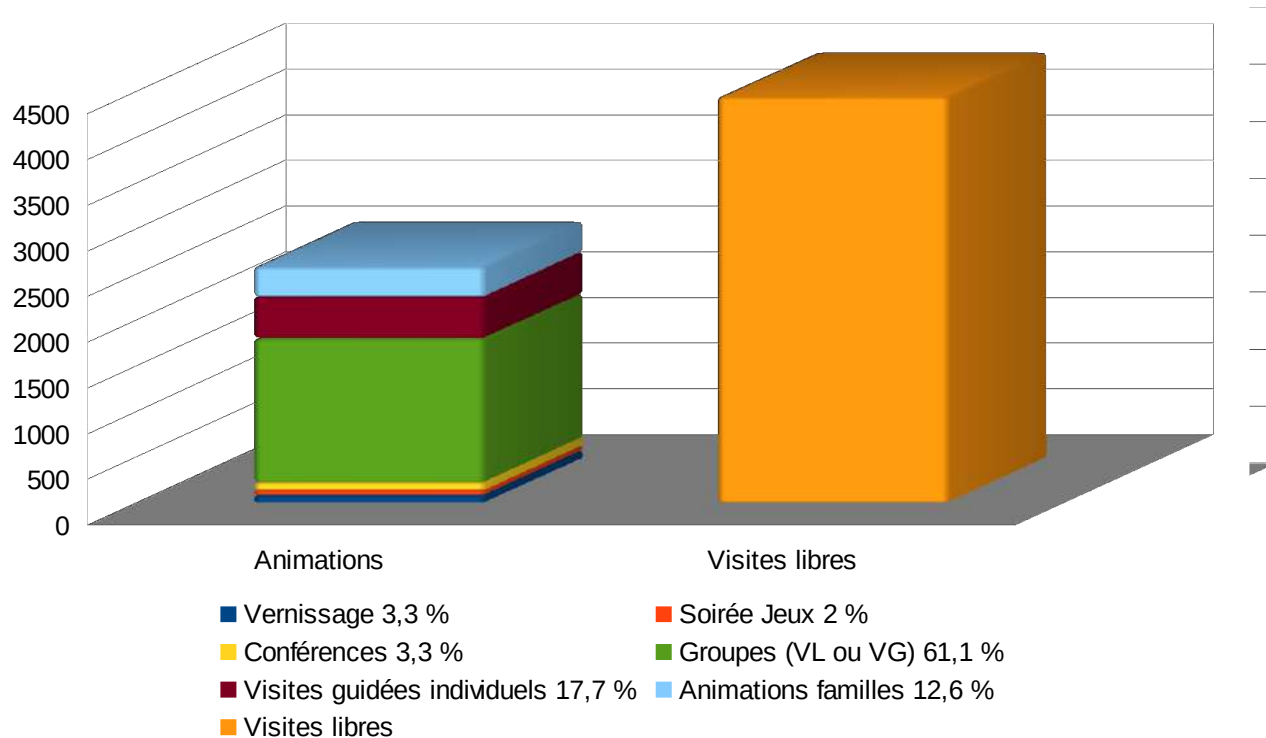
### La répartition totale du public

Répartition du public	
Animations	2581
Visites libres	4440
<b>TOTAL</b>	<b>7021</b>

### La répartition du public par animation

Répartition du public par animation		
Vernissage		85
Soirée Jeux		53
Conférences		83
Animations familles		325
Groupes (VL ou VG)		1577
Visites guidées individuels		458
<b>TOTAL</b>		<b>2581</b>

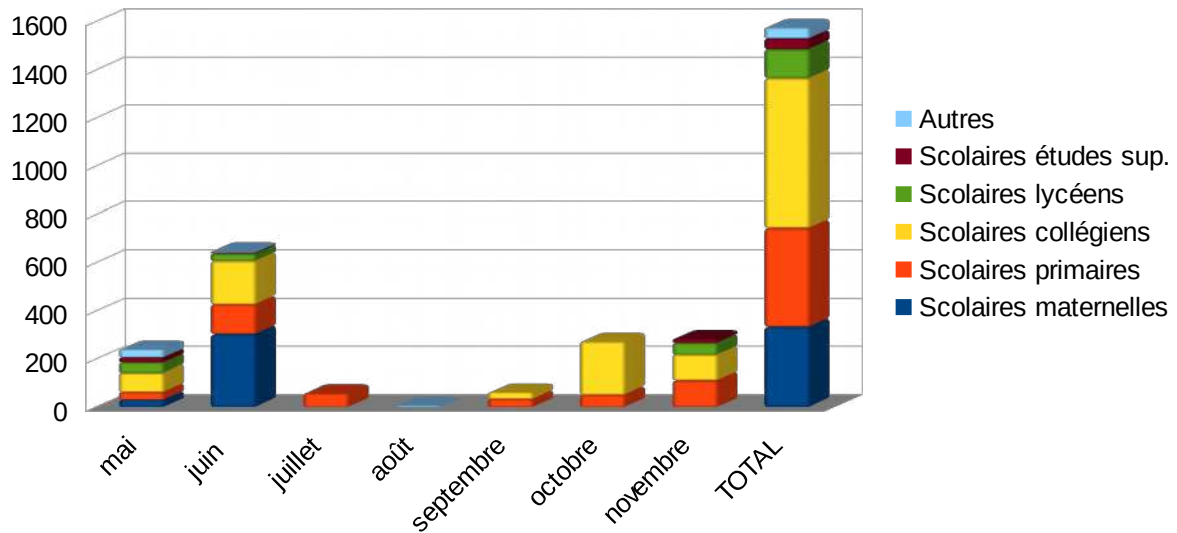
Répartition du public (nombre de personnes et pourcentage)



## Les visites groupes

Nombre de personnes en groupes ayant visité l'exposition temporaire								
	mai	juin	juillet	août	septembre	octobre	novembre	TOTAL
Scolaires maternelles	30	304						334
Scolaires primaires	32	124	59		34	51	111	411
Scolaires collégiens	81	181			28	223	108	621
Scolaires lycéens	44	29					48	121
Scolaires études sup.	20	5					18	43
Autres	35	6		6				47
<b>TOTAL</b>	<b>242</b>	<b>649</b>	<b>59</b>	<b>6</b>	<b>62</b>	<b>274</b>	<b>285</b>	<b>1577</b>

Répartition par catégorie et par mois du nombre de personnes en groupes ayant visité l'exposition temporaire



# BILAN QUALITATIF

## > **Points positifs**

- Exposition attrayante et captivante par son sujet ; originalité et grande valeur des pièces réunies dans les vitrines.
- Les ventes en boutique sont le reflet d'un intérêt marqué pour la thématique.
- Avis unanimement favorables de la part du public : animations suivies et appréciées par celui-ci ( cf. chiffres de fréquentation et retours auprès des médiateurs)
- Qualité reconnue de la scénographie :
  - montage soigné
  - sobriété
  - clarté du parcours
- Certains collégiens qui ont suivi une visite sont revenus pour présenter l'exposition à leurs proches.
- Projet qui a bénéficié d'un bon travail de partenariat avec les services de la collectivité (DSIT et Ludothèque) et avec des acteurs extérieurs (chercheurs, universitaires).
- Exposition inscrite dans le programme de la 10ème édition des Journées de l'Antiquité, organisée par l'association pour les Journées de l'Antiquité dans la Région des Pays de la Loire. Ce réseau régional a renforcé la visibilité de l'exposition.
- Exposition qui a permis d'observer les visiteurs dans leur comportement vis à vis des outils numériques : constat in situ, enquête (voir doc en annexe).

## > **Points négatifs**

- Habités aux écrans tactiles, les visiteurs étaient surpris de trouver tout au long du parcours des écrans avec souris.
- Difficulté de toucher le public étudiant alors même que les formations universitaires choletaises gravitent beaucoup autour du thème de l'enfance, du jouet...

# ANNEXES

## > L'échantillon de l'enquête sur le numérique

L'enquête sur le numérique a été mise en place à partir de la mi-septembre et jusqu'à la fin de l'exposition, soit 73 jours sur le total de 210 jours d'ouverture.

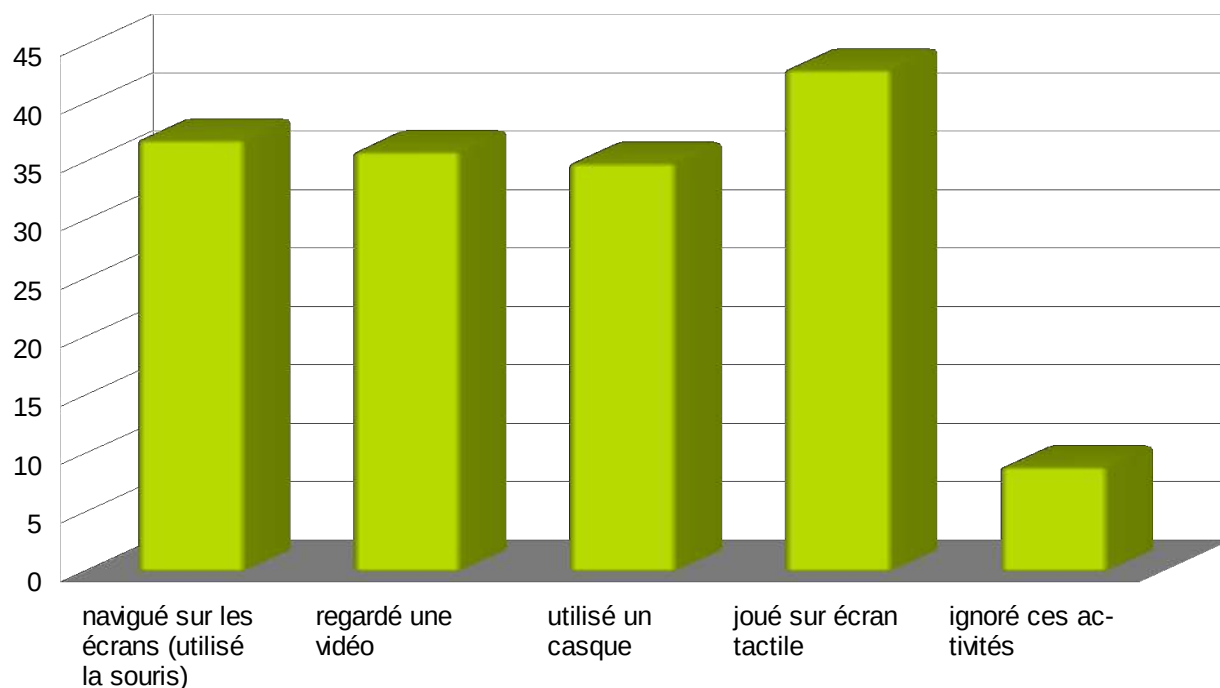
66 des 2 440 personnes ayant fréquenté l'exposition pendant les 73 derniers jours ont répondu à l'enquête, soit 2,7 % des visiteurs de cette période.

## > Les données

Dans cette exposition, avez-vous :

Activités :	Nombre de personnes :	pourcentage
navigué sur les écrans (utilisé la souris)	37	56%
regardé une vidéo	36	55%
utilisé un casque	35	53%
joué sur écran tactile	43	65%
ignoré ces activités	9	14%

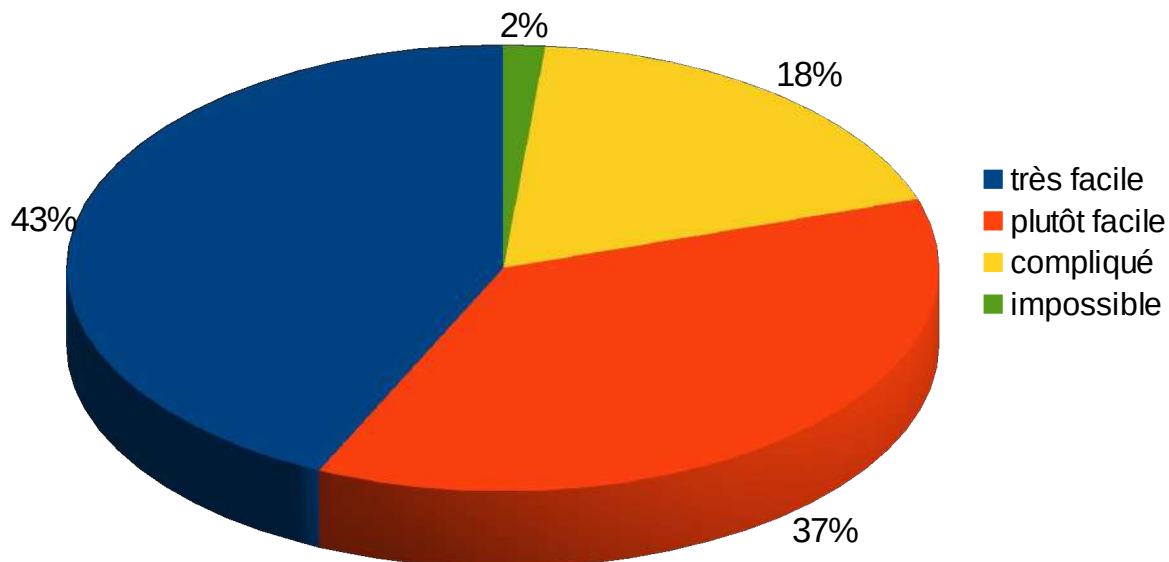
Dans cette exposition, avez-vous :



Pour vous, l'utilisation des outils multimédia a été :

<b>Qualificatifs :</b>	<b>Nombre de personnes :</b>
très facile	28
plutôt facile	24
compliqué	12
impossible	1

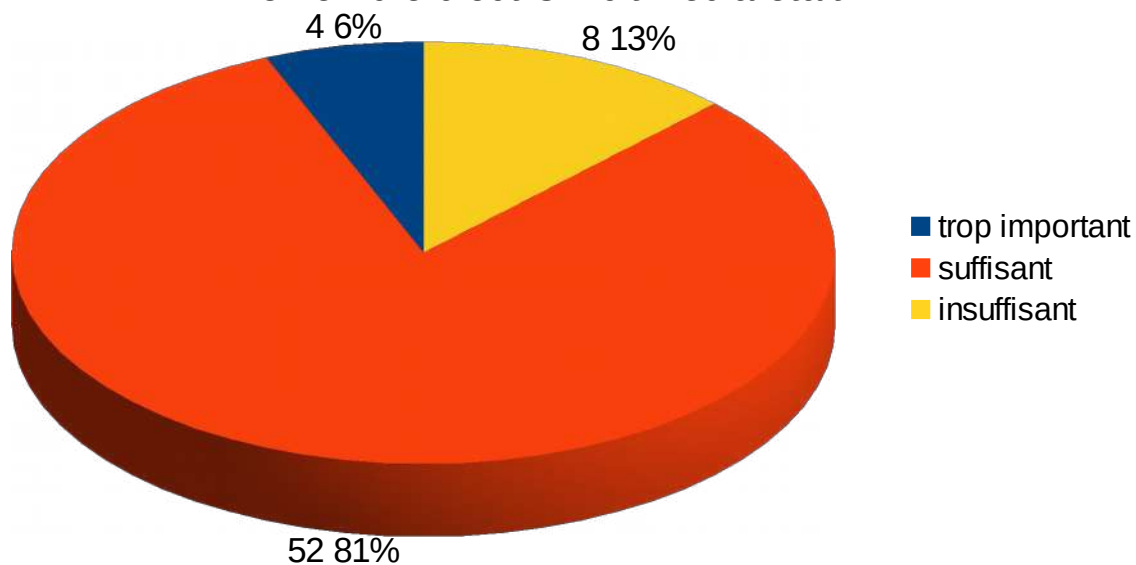
Pour vous l'utilisation des outils multimédia a été :



Le nombre d'outils multimédia était :

<b>Qualificatifs :</b>	<b>Nombre de personnes :</b>
trop important	4
suffisant	52
insuffisant	8

Le nombre d'outils multimédia était :

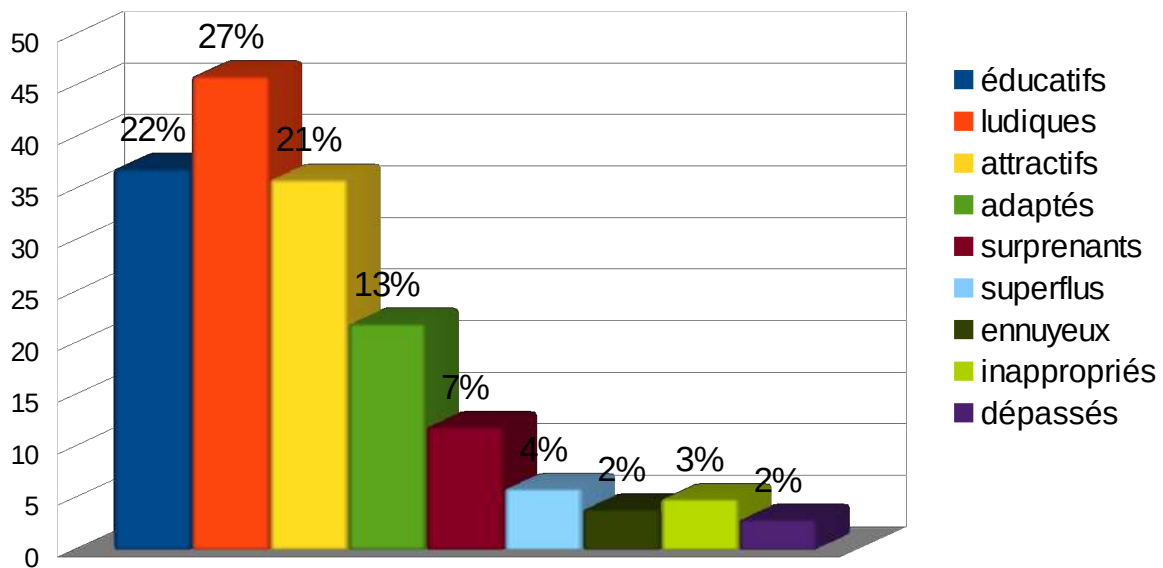




Pour vous, ces outils multimédia sont :

<b>Qualificatifs :</b>	<b>Nombre de personnes :</b>
éducatifs	37
ludiques	46
attractifs	36
adaptés	22
surprenants	12
superflus	6
ennuyeux	4
inappropriés	5
dépassés	3

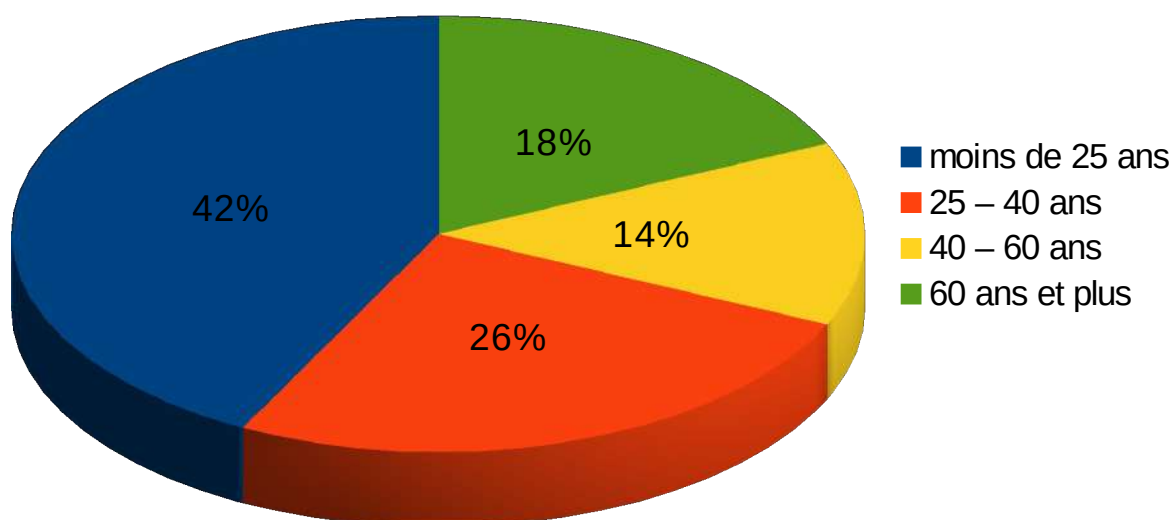
Pour vous, ces outils multimédia sont :



Quelle est votre tranche d'âge :

Age :	Nombre de personnes :
moins de 25 ans	28
25 – 40 ans	17
40 – 60 ans	9
60 ans et plus	12

Quelle est votre tranche d'âge :



## > **L'analyse**

L'échantillon capté par l'enquête se révèle :

- diversifié (par l'âge) mais prioritairement jeune
- satisfait et attiré par cette présence du numérique
- rompu à l'utilisation de ces multiples outils
- réservé sur certains choix technologiques (cf les résultats des occurrences " adaptés ", " inappropriés " et " dépassés ")
- accordant une préférence à l'aspect ludique tout en plaçant l'éducatif en bonne position.

# REVUE DE PRESSE