

LE PETIT

MADemoisELLE LENORMAND



SABRINA GUILBERT

LENORMAND

SABRINA GUILBERT

LE PETIT LENORMAND



Animae s'engage pour une fabrication écoresponsable !



« Des livres pour mieux vivre », c'est la devise de notre maison. Et vivre mieux, c'est vivre en impactant positivement le monde qui nous entoure ! C'est pourquoi nous avons fait le choix de l'écoresponsabilité. Un livre écoresponsable, c'est une impression respectueuse de l'environnement, un papier issu de forêts gérées durablement (papier FSC® ou PEFC), un nombre de kilomètres limité avant d'arriver dans vos mains (90 % de nos livres sont imprimés en Europe, et 40 % en France), un format optimisé pour éviter la gâche papier et un tirage ajusté pour minimiser le pilon ! Pour en savoir plus, rendez-vous sur notre site.



Édition : Annabelle Biau-Weber

Maquette et design du coffret : Laurie Baum

Correction : Stéphanie Girardot

Cartes : Jeu de cartes divinatoire,
dit « Petit Lenormand » ; source gallica.bnf.fr /

Bibliothèque nationale de France

Cartes traditionnelles du jeu.

Photogravure des cartes : Graphium

© 2026 Animae, une marque des éditions Leduc

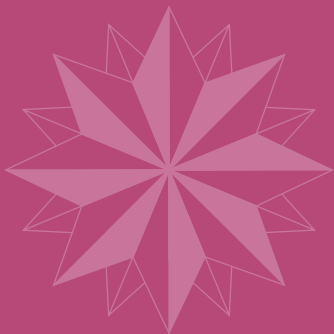
76, boulevard Pasteur

75015 Paris - France

ISBN : 978-2-38564-227-3

SOMMAIRE

INTRODUCTION	5	14. RENARD	39
HISTOIRE ET RÈGLES DE BASE		15. OURS	40
DU PETIT LENORMAND	7	16. ÉTOILE	41
<i>Petite histoire du jeu</i>	<i>7</i>	17. CIGOGNE	42
<i>Un jeu symbolique,</i>		18. CHIEN	43
<i>structuré et combinatoire</i>	<i>10</i>	19. HAUTE TOUR	44
<i>L'importance</i>		20. JARDIN	45
<i>de la formulation</i>		21. MONTAGNE	46
<i>des questions</i>	<i>18</i>	22. CHEMINS	47
LES TIRAGES	20	23. SOURIS	48
<i>Le tirage à trois cartes</i>	<i>20</i>	24. CŒUR	49
<i>Le tirage en soleil</i>	<i>22</i>	25. ANNEAU	50
<i>Le tirage oui/non</i>	<i>24</i>	26. LIVRE	51
1. CAVALIER	26	27. LETTRE	52
2. FEUILLE DE TRÈFLE	27	28. MONSIEUR	53
3. VAISSEAU	28	29. DAME	54
4. MAISON	29	30. LIS	55
5. ARBRES	30	31. SOLEIL	56
6. NUAGES	31	32. LUNE	57
7. SERPENT	32	33. CLEF	58
8. CERCEUIL	33	34. POISSONS	59
9. BOUQUET DE FLEURS	34	35. ANCRE	60
10. FAULX	35	36. CROIX	61
11. VERGE	36	REMERCIEMENTS	62
12. OISEAUX	37	PRÉSENTATION DE	
13. ENFANT	38	L'AUTEURE	63



INTRODUCTION

Le Petit Lenormand est un jeu composé de 36 cartes, très populaire en Europe et dans de nombreux pays du monde.

Pratiqué dans les salons du XIX^e siècle, il a traversé les siècles grâce à sa justesse et sa perspicacité.

Tirer le Petit Lenormand, c'est pratiquer un nouveau langage ! Un langage symbolique, structuré, précis et très efficace ! Une fois maîtrisé, il fascine par sa simplicité, sa clarté et sa précision.

Le Petit Lenormand repose sur un principe combinatoire : une carte met en lumière un mot, deux cartes expriment une idée et plusieurs cartes forment une phrase.

L'objectif de ce livret est de vous donner les bases de ce nouveau langage. Il est composé de trois parties :

- l'histoire et les bases de la compréhension du jeu ;

- des méthodes de tirages avec des exemples précis pour mettre en pratique le jeu ;
- les 36 cartes. Pour chacune, vous trouverez un descriptif de l'illustration, des mots-clés ainsi que sa signification dans différents domaines.

Je vous souhaite une très belle découverte, et une bonne pratique !

HISTOIRE ET RÈGLES DE BASE DU PETIT LENORMAND

PETITE HISTOIRE DU JEU

Du jeu de l'espoir...

Le Petit Lenormand tire ses origines d'un jeu de société allemand inventé par Johann Kaspar Hechtel et publié à Nuremberg en 1799. Il est édité la même année par Gustav Philipp Jakob Bieling dans la même ville sous le titre « Le jeu de l'espoir, un jeu de société divertissant et raffiné avec 36 cartes à motifs, enluminées, livret relié » au prix de 30 kreuzers.

Un exemplaire de ce jeu ancien est visible au British Museum de Londres. Les cartes comportaient exactement les mêmes symboles que le Petit Lenormand actuel : **Cœur**, **Cercueil**, **Anneau**... Cependant, elles étaient accompagnées des références des cartes à jouer selon la tradition allemande à gauche et selon la tradition

française à droite. Dans le plus ancien Lenormand, ces deux références complètement différentes des cartes à jouer cohabitaient. Dans ce coffret, les illustrations ne représentent que les cartes à jouer selon la tradition allemande.

Le jeu d'origine fonctionnait sur un principe semblable au jeu de l'oie. Les joueurs lançaient les dés et faisaient avancer leur pion sur un ensemble de 36 cases illustrées. Certaines cartes donnaient des instructions : avancer, reculer ou revenir à sa position initiale, l'objectif étant d'atteindre la carte 35 (**Ancre**) pour finir le jeu. Chaque illustration portait un symbole et un message. Par exemple, voici le message de la carte 14 (**Renard**) : « Le joueur est induit en erreur par le renard rusé et doit retourner à la forêt carte 5. » Ce jeu a rencontré un immense succès dans les salons dès le XIX^e siècle et lui a permis d'être imprimé dans toute l'Europe, pas seulement en Allemagne, mais aussi en Belgique, en Suisse, en France et même au Royaume-Uni.

Avec le temps, ces symboles ont été réinterprétés dans le domaine de la cartomancie et sont devenus les 36 cartes du Petit Lenormand que nous connaissons aujourd'hui.

... au Petit Lenormand

Pourquoi ce jeu s'appelle-t-il le Petit Lenormand, alors ? Il porte le nom d'une célèbre voyante française appelée Marie-Anne Adélaïde Lenormand. Née le 27 mai 1772 et décédée le 25 juin 1843, elle s'installe à Paris sous le Directoire et l'Empire. Elle acquiert une grande notoriété en recevant dans son cabinet les personnes les plus influentes de son époque (Robespierre, Joséphine de Beauharnais, etc.) Elle était surnommée « la prophétesse de la rue de Tournon » où elle avait son cabinet. Quand les journaux de l'époque publient la nouvelle de son décès, de nombreuses personnes viennent assister à ses funérailles. Elle est inhumée au cimetière du Père-Lachaise le 27 juin 1843 et sa tombe est toujours visible aujourd'hui.

La nouvelle de son décès arrive jusqu'en Allemagne et l'éditeur J. R. August Reiff de Coblenz republie le jeu de l'espoir en utilisant le nom de Mademoiselle Lenormand. Il rencontre un énorme succès. J.R. August Reiff le vend comme étant une reproduction d'un jeu ayant appartenu à Mademoiselle Lenormand. Nous ne connaissons ni par qui, ni quand ce jeu est devenu un outil divinatoire, ni même quand les textes ont été ajoutés sur les cartes. Cette transformation s'est peut-être

faite dans les salons des dames où il est devenu très populaire.

Aucune preuve historique ne peut confirmer l'utilisation de ce jeu par la célèbre voyante. Elle utilisait toutes sortes de méthodes de divination mais plutôt un jeu de cartes classiques ou le petit Etteilla qui était un jeu très populaire en France à cette époque.

UN JEU SYMBOLIQUE, STRUCTURÉ ET COMBINATOIRE

La composition du jeu

Le jeu est composé de 36 cartes numérotées de 1 à 36 qui forment une sorte de chemin de vie.

L'architecture du Petit Lenormand est la suivante :

- **Les personnes** : au nombre de quatre (Cavalier, Enfant, Monsieur et Dame).
- **Les animaux** : au nombre de huit (Serpent, Oiseaux, Renard, Ours, Cigogne, Chien, Souris et Poissons).
- **Les végétaux** : au nombre de quatre (Feuille de trèfle, Arbres, Bouquet de fleurs et Lis).
- **Les objets** : au nombre de dix (Cercueil, Faulx, Fouet, Ancre, Cœur, Anneau, Livre, Lettre, Clef et Croix).