

EXPOSITION
jeux
sur
je

Mieux
se connaître
par le jeu

du 7 septembre 2004
au 26 février 2005

**ESPACE
DES
SCIENCES**

CENTRE COLOMBIA
1^{er} ÉTAGE RENNES



Création 

Une exposition conçue et réalisée par la Cité des sciences et de l'industrie



"On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation."

Platon

Dans toutes les sociétés, enfants et adultes ont toujours aimé jouer. Les sciences humaines s'intéressent à ce phénomène du jeu.

En quoi le jeu peut-il être un support à une analyse sociale, un facteur d'apprentissages, de réalisation de soi, de sociabilités spécifiques, de formes culturelles nouvelles ?

Jouer, c'est appartenir à une communauté qui a ses règles, c'est se socialiser et construire son identité.

Ce guide a été conçu pour que les personnes désireuses d'en connaître davantage sur les jeux puissent préparer et exploiter la visite de l'exposition « Jeux sur Je ».

- ✓ Vous découvrirez l'exposition et les thèmes autour desquels elle s'articule.
- ✓ Des sujets connexes à l'exposition vous permettront de mieux cerner les jeux.
- ✓ Enfin, des fiches d'activités vous sont proposées pour construire vous-même vos propres jeux.

Bonne lecture et à bientôt.

Sommaire

	Page
Présentation de l'exposition	3
Les familles	4
Les jeux	5
Famille communication et interaction	5
Famille stratégie et tactique	6
Famille création et innovation	7
Famille réactivité et gestion de crise	8
Famille en équipe et coopération	9
Autour du jeu	11
Philosophie du jeu	11
Le jeu et le développement de l'enfant	15
Définition du jeu de société	18
Jeux de hasard et d'argent	20
Le jeu de rôle	20
Le jeu dans l'entreprise	22
Jeux du monde	25
Expressions autour du jeu	30
Activités	31
Fabrication d'un jeu de « Dames chinoises »	31
Fabrication du jeu « Unanimo »	32
Fabrication du jeu « Amnésie »	33
Fabrication du jeu « Le renard et les oies »	34



Présentation de l'exposition



La façon dont nous jouons révèle souvent des aspects insoupçonnés de notre personnalité.

Le visiteur se métamorphose en joueur et expérimente sa capacité à créer, à innover, à mettre en place une stratégie, à gérer une crise, à coopérer avec les autres pour arriver au terme de la partie.

« Jeux sur Je » est né de la rencontre de formateurs, de spécialistes en ressources humaines, de ludologues et de créateurs de jeux. Partant du constat qu'un jeu est une transposition de la vie en société, une activité humaine régie par

des règles et des usages, ils se sont intéressés à la manière dont les joueurs interagissent, échangent, se confrontent et développent ainsi, de manière consciente ou non, des façons d'être et de faire, proches de leurs modes opératoires dans la vie quotidienne.

L'exposition n'a pas pour sujet le jeu mais le joueur.

A jouer à 2, 3 ou en équipe, les jeux ont été choisis pour les atouts et les compétences qu'ils sollicitent. Ils sont regroupés en 5 familles :

 **Communication et interaction**

 **Stratégie et tactique**

 **Création et innovation**

 **En équipe et coopération**

 **Réactivité et gestion de crise**

Chacune de ces familles est représentée par une couleur vive et un mobilier qui favorise les aptitudes correspondantes : les tables basses de *Stratégie et tactique* pour la concentration, les larges tables familiales de *En équipe et coopération* pour le dialogue et la collaboration...

Les familles

Famille

En équipe et coopération

Le travail d'équipe suppose la poursuite d'un objectif commun, le partage des valeurs et l'obéissance aux mêmes règles de fonctionnement.

Coopérer c'est faire « avec » et non « contre ».

Capacités supposées : mise en relation avec l'autre et dialogue, faculté de coordination, adhésion à une vision partagée du projet.

Une troupe de théâtre, une équipe hospitalière, un orchestre nécessitent la cohésion de leurs membres et une cohérence dans le choix des actions.

Famille

Stratégie et tactique

La stratégie qui relève initialement du domaine militaire, s'est immiscée dans bien d'autres secteurs. Il s'agit de définir des actions et de choisir des moyens pour atteindre un objectif.

Compétences indispensables : diagnostiquer avec précision une situation, anticiper pour parer à l'inattendu, se positionner pour atteindre sa cible.

Chef de chantier, dirigeants d'entreprise, maires... sont au cœur des processus de décision nécessitant une réflexion stratégique.

Famille

Création et innovation

La créativité est l'art de générer des idées nouvelles par rapport à une question ou à un problème donné.

Capacités supposées : improviser dans le respect des règles établies, associer des images, des techniques et des objets d'origine différente pour en créer d'autres, inventer des réponses originales en fonction d'objectifs précis.

Le clown improvise, le maître associe, l'ingénieur invente.

Famille

Communication et interaction

L'important dans la communication, c'est que les autres comprennent ce que chacun veut exprimer.

Compétences indispensables : faire preuve d'une écoute attentive, interpréter les gestes et expressions de l'autre, transmettre un message de façon précise, savoir ajuster son discours...

De l'assistante sociale au cadre commercial, du publicitaire à l'enseignant, la plupart des métiers d'aujourd'hui exigent la mise en œuvre d'une importante capacité d'écoute et d'empathie.

Famille

Réactivité et gestion de crise

Une situation de crise se traduit par des tensions ressenties négativement, la perte de repères habituels, une confusion des rôles joués par chacun.

Compétences requises : réagir rapidement en se gardant de toute précipitation, prendre du recul et s'attacher à l'essentiel.

Savoir répondre à l'urgence, tel est le quotidien du chirurgien comme du journaliste à l'heure du bouclage.

Les jeux

Famille Communication et interaction

Transmettre

3 joueurs

Le but du jeu est de reconstruire les yeux bandés, avec des blocs de formes et tailles différentes, une structure imposée par une illustration.

Pour cela, il est guidé par les explications verbales d'un second joueur.

Transmettre est un acte pédagogique qui suppose de tenir compte des connaissances actuelles de l'autre, de son contexte socioculturel...

Cela suppose de clarifier sa pensée, de la débarrasser du superflu, de réajuster son discours, de toucher au cœur de ce qui est important et de susciter le sentiment d'être compris.



Dans un grand nombre de situations, tant privées que professionnelles, nous utilisons cette compétence :

- L'Acteur : Il transmet sa compréhension du personnage qu'il joue à travers son interprétation.
- Le Journaliste : Il a un temps limité pour préparer son dossier avant le journal télévisé et il doit aller au cœur de l'information en transmettant l'essentiel compréhensible par tous.
- L'Enseignant : Il réadapte constamment la transmission de son savoir en fonction de ses élèves en utilisant un langage adapté et des exemples appropriés.

Ecouter

2 à 8 joueurs

Le but du jeu est de faire découvrir une série de cinq mots en un temps très court, sans en utiliser certains autres qui leur sont associés.

Ce jeu sollicite les capacités de chacun à se faire comprendre en associant originalité, clarté et rapidité.

L'écoute pour être efficace doit être active et demande beaucoup d'énergie puisqu'il faut relier ce que nous dit l'autre avec sa propre vision du monde. Il faut momentanément laisser de côté son cadre de références pour cheminer avec celui de l'autre qui nous est moins familier, sans pour autant perdre de vue sa position et ses idées.

Ecouter, c'est comprendre le point de vue de l'autre sans pour autant le partager.



- Le Psychologue : Il écoute son patient, ses associations d'idées pour tenter de l'aider.
- L'Assistante sociale : Elle écoute attentivement les requêtes, les besoins des personnes qui viennent la voir afin de leur apporter des solutions qui leur soient adaptées.

Se positionner

2 joueurs

Le but du jeu est de réussir un alignement de 4 pièces présentant un même caractère commun.

Ce jeu tactique nécessite une attention constante.

Les principales qualités mises en oeuvre par les grands stratèges se retrouvent dans ce jeu.

Le positionnement des pièces peut être défensif, offensif, anticipatif.

Il est ici indispensable d'être attentif à la **position** de l'adversaire, de comprendre sa stratégie, de l'empêcher de réussir sa manœuvre et de développer en parallèle sa propre stratégie. Une attitude qui amène à prendre en compte l'intérêt de l'autre pour mieux servir le sien.



- Les Généraux : Ils évaluent leurs forces, leurs objectifs et déploient des tactiques d'attaque ou de repli.
- L'ingénieur d'études commerciales : Il positionne les produits sur le marché afin d'optimiser les ventes.

Anticiper

2 joueurs

Le but du jeu est de déplacer ses billes dans le coin diagonalement opposé et ainsi conquérir le territoire de l'adversaire.

Ce jeu nécessite une adaptation constante aux mouvements du plateau et aux déplacements de l'autre joueur.

Il faut du calme et de la concentration pour comprendre la stratégie de l'autre, développer la sienne, et anticiper les modifications.



Anticiper, c'est prévoir ce qui va se passer avant que les faits ne se réalisent, c'est imaginer les problèmes avant qu'ils ne surgissent, prévoir les réactions possibles des autres, envisager différentes solutions avec les conséquences qui en découlent. Celui qui anticipe ne tient rien pour acquis et questionne en permanence son entourage. Il développe peu à peu un état de veille permanent et reste à l'affût de toute expérience nouvelle ou idée novatrice. Il va chercher les informations pertinentes, les trie, les remet en question et vérifie leur exactitude pour les utiliser dans ses prises de décision.

- L'Agent boursier : Il anticipe le cours des actions pour savoir s'il doit acheter ou vendre.
- Le Directeur des ressources humaines : Il anticipe le besoin en personnel de l'entreprise pour faire ses choix de recrutement.
- Le restaurateur : Il anticipe le nombre de couverts, pour pouvoir répondre à la demande des clients.

Inventer

5 à 15 joueurs

Le but du jeu est d'inventer la définition d'un mot en s'inspirant de sa sonorité, dans le but de convaincre les autres joueurs que votre définition est la bonne et ainsi récolter des votes.

Ce jeu met en œuvre la capacité à imaginer, l'aptitude à se confronter à la nouveauté, à construire un discours et à le rédiger.

Il s'agit **d'inventer** mais en restant dans un cadre. En effet, le vocabulaire utilisé, la structure des phrases doivent se conformer à ceux du dictionnaire et le jeu est limité dans le temps.

Il s'agit donc de convaincre, d'être crédible et de créer avec des contraintes.

De même, le meneur de jeu doit se maîtriser et rester impassible quand il lit les définitions pour ne pas que les autres joueurs devinent la vraie définition.

- Pendant un entretien d'embauche, il faut commenter de manière créative son CV en prenant en compte les exigences de l'emploi, et se montrer convaincant.
- Publicitaire : Il crée un concept de vente pour commercialiser un produit. Mais il doit aussi obéir à des contraintes (public cible, budget de la campagne, support média...).



Improviser

5 à 15 joueurs

Le but du jeu est de créer une histoire cohérente, à partir de mots et de thèmes imposés, et tenter d'empêcher les adversaires de découvrir des mots intrus.

Il s'agit **d'improviser** avec certaines contraintes : le thème de départ qui est imposé, le temps et les trois mots à insérer dans l'histoire.

Le joueur doit savoir cacher ses émotions susceptibles de trahir ce qu'il veut dissimuler. Il doit savoir bluffer pour induire les autres en erreur.

De même, les autres joueurs doivent être attentifs aux moindres signes verbaux ou gestuels qui leur permettraient de deviner les mots dissimulés.

- Lorsqu'on ment, il faut savoir improviser une histoire crédible qui permet de dissimuler ce qu'on veut cacher.
- Politicien : Pendant une interview, il jouera de sa capacité à convaincre pour répondre à une question délicate.



Discerner

4 joueurs

Le but du jeu est de lancer 3 dés et faire une action en fonction du jet des dés. La difficulté est de faire confiance à ses yeux, sa tête ou sa voix...

Dans tous les cas il faut être le premier à faire le bon choix et surtout ne pas se tromper : chaque erreur ou lenteur est pénalisée.

Ce jeu demande de savoir **discerner** entre des informations d'importance inégale, entre des enjeux ayant des conséquences contradictoires, d'aller au plus urgent.

Toute situation nous est communiquée par un ensemble d'informations qui peuvent être visuelles (couleurs, formes), auditives (sons, paroles), tactiles, ou encore élaborées à la suite d'une déduction logique ou d'un calcul mental.

En situation de crise, ces informations se télescopent et de fait il y a confusion.

- Chirurgien urgentiste : Il doit rapidement évaluer une blessure afin de trouver une solution adéquate en un temps record.
- Pompier : Lors d'une intervention sur un accident ou un incendie, il doit s'avoiron discerner les situations les plus urgentes des moins pressantes pour agir vite et organiser ses priorités.



Gérer son temps

2 joueurs

Le but du jeu est de se débarrasser de ses anneaux. C'est en déplaçant 3 sabliers que le joueur y parviendra.

La question est de jouer vite ou de prendre le temps de la réflexion pour développer une stratégie et effectuer des déplacements judicieux.

Il s'agit ici de hiérarchiser les informations disponibles, de classer les événements et de **réagir dans un ordre de priorité** selon qu'ils nous paraissent importants ou non, urgents ou non.

Dans une situation d'urgence, il faut savoir faire des choix : abandonner certaines actions ou en conserver d'autres, ralentir ou accélérer le jeu, attribuer plus d'importance à un objectif par rapport à un autre.

- Sauveteur : Il doit prendre en compte les éventuels dangers avant de se précipiter au péril de sa vie et de celle de la victime. Il évalue et décide sa prise de risque.
- Standardiste SAMU : Il doit collecter des informations essentielles rapidement auprès des victimes pour pouvoir organiser les secours de manière efficace.



Famille **En équipe et en coopération**

Dialoguer

4 à 15 joueurs

Le but du jeu est de prendre des risques ensemble en parvenant à déposer toutes les caisses sur le bateau et atteindre la case arrivée. Autour d'un plateau proche de celui du jeu de l'oie, les joueurs ne doivent pas, pour une fois, s'affronter les uns contre les autres mais collaborer pour franchir en commun la ligne d'arrivée.

L'équipe se construit par le **dialogue**. Cela suppose écoute, langage clair, argumentation et capacité à ne pas ramener tout à soi. Pour atteindre l'objectif collectif, il est essentiel d'apprécier la situation ensemble, d'en évaluer les risques, de déterminer les priorités et d'agir en conséquence.

- **Entraîneur** : Afin de trouver la tactique de jeu la plus adéquate face à l'adversaire, il doit savoir dialoguer avec les joueurs et mettre en commun les différentes réflexions.
- **Conseil municipal** : Les différents intervenants doivent dialoguer pour essayer d'aboutir à un projet commun qui réponde aux attentes des administrés.



Se coordonner

4 joueurs

Le but du jeu est de coopérer pour gagner. Les deux joueurs qui font équipe doivent faire remonter délicatement une bille de bois le long d'un panneau troué, sans qu'elle ne tombe à travers les ouvertures.

La coordination intuitive est le principal atout de la réussite. Dans une équipe, plusieurs processus se déroulent en même temps et interagissent. Ces processus ne peuvent pas toujours être explicités. Les membres de l'équipe doivent coordonner leurs activités sans forcément se parler. Il s'agit donc d'être réceptif aux actes et gestes de l'autre, écouter par le corps pour anticiper ses actions afin d'agir dans le même sens.

- **Equipe sportive** : Sur un terrain, les joueurs ne peuvent pas se parler pour exposer leurs objectifs et stratégies, mais se coordonnent physiquement.
- **Equipe chirurgicale** : pendant une opération, les membres de l'équipe (anesthésistes, chirurgiens et infirmiers) doivent se coordonner. Pour mener à bien l'opération, ils doivent s'accorder sur leur place autour de la table d'intervention, être attentifs aux gestes des autres et intervenir à bon escient.



S'ajuster

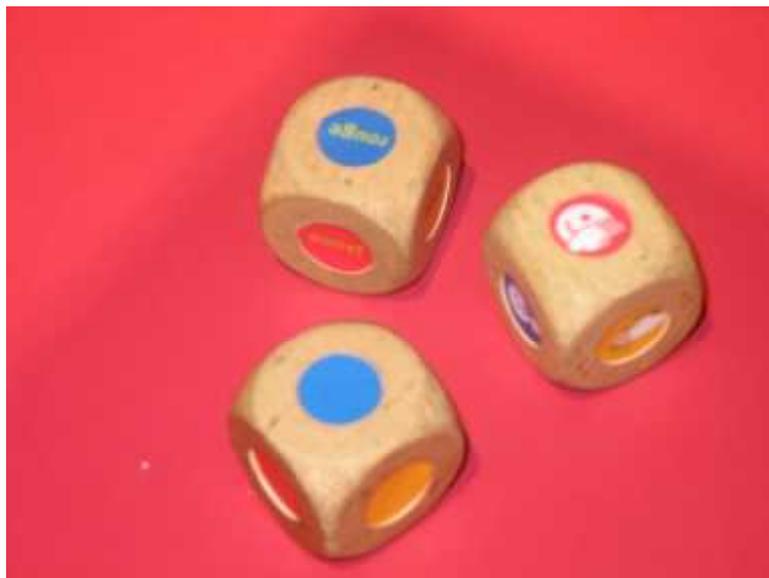
3 à 15 joueurs

Le but du jeu est de faire deviner, avec votre partenaire, un mot imposé en le dessinant aux autres joueurs. Il est interdit de parler et chacun place à tour de rôle un élément du dessin sur le tableau.

Plus les deux joueurs partageront le même univers visuel de référence, plus il leur sera facile de "s'accorder" sur la figure à représenter.

Pour réussir, chaque membre d'une équipe doit avoir une vision partagée. Cette vision doit être constamment **réajustée** en fonction de l'évolution de l'environnement. Elle conduit à une redéfinition permanente des rôles.

- Conducteur automobile : Au volant, il doit s'ajuster aux comportements des autres automobilistes et piétons ainsi qu'à la signalisation.
- Partenaires professionnels : Lors d'une réunion, ils doivent s'entendre tacitement pour aller dans le même sens au lieu de défendre des objectifs divergents face à leurs concurrents.

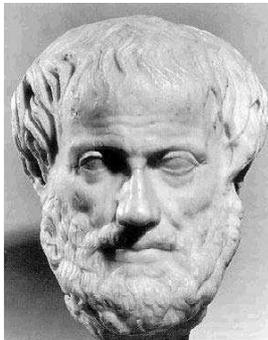


Autour du jeu

Quelque soit l'âge du joueur, le jeu est le reflet de ses relations sociales. En se confrontant à des enjeux virtuels, le joueur a des comportements analogues à ceux qu'il aurait dans la vie réelle. Même s'il existe des jeux caractéristiques pour chaque culture, ils peuvent présenter des mécanismes similaires (affrontement, encerclement...) d'un pays à un autre.

Philosophie du jeu

Méprisé et source de méfiance durant des siècles, le jeu est aujourd'hui reconnu comme phénomène social et culturel, porteur d'une forte dimension de plaisir.



Du temps d'Aristote (384 av. JC – 322 av. JC), le jeu était conçu comme un délassement, certes indispensable, mais qui ne pouvait apporter le bonheur : *« Une vie vertueuse ne va pas sans effort sérieux et ne consiste pas dans un simple jeu »*. Il s'opposait au travail.

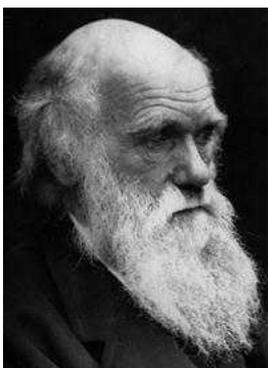
L'Eglise, de son côté, s'est employée pendant des siècles, à interdire les activités ludiques, estimant qu'elles étaient la porte ouverte à des passions dangereuses, à la violence (jeux d'armes), à la ruine (jeux d'argent), à la perte dans des plaisirs terrestres.



Au 18^e siècle, l'Encyclopédie de Diderot et d'Alembert définit ainsi le verbe jouer : *« se dit de toutes les occupations frivoles auxquelles on s'amuse et on se délasse, mais qui entraînent quelquefois aussi la perte de la fortune et de l'honneur »*.

C'est à partir du 19^e siècle que le jeu va progressivement être réévalué.

Les philosophes du courant romantique et des pédagogues s'intéressent au jeu enfantin. Jean-Jacques Rousseau y voit la manifestation de la nature pure, intègre et spontanée de l'enfant.



Charles Darwin (1809–1882), par sa pensée évolutionniste, influence fortement les scientifiques du 19^e siècle, qui accordent aussi une place importante au jeu enfantin. Certains le considèrent comme un témoignage récapitulant les premiers âges de l'humanité et d'autres, à l'image des jeux chez les animaux, comme une manifestation d'instincts essentiels à la survie de l'espèce (théorie de Karl Groos).

La psychologie naissante s'empare aussi du jeu enfantin et le rend éducatif. Il est défini comme *« l'expression de l'éveil des facultés du corps et de l'esprit et l'occasion d'expériences et de*

préparation à la vie ». De ces idées, découle le courant pédagogique de l'éducation nouvelle, à la fin du 19^e siècle. Support des apprentissages et du développement de l'enfant, le jeu n'est plus considéré comme un simple délassement ; il devient une véritable activité éducative.

Durant cette même période, le jeu physique prend progressivement la forme d'activités sportives, porteuses de l'idée démocratique et de l'ordre moral. Certains voient, dans ces 2 exemples, une tentative de mise sous contrôle du jeu, une façon de le rendre utile aux activités industrielles des hommes.

Au 20^e siècle, le jeu est plus largement exploré.

Dans les sciences sociales, les comportements économiques se pensent selon la « théorie des jeux », les relations internationales se définissent par des jeux stratégiques et la communication entre les individus ne serait que jeux de langage ou jeux psychologiques.

A côté de ces formes métaphoriques, le jeu concret se met à faire l'objet de classifications, de réflexions et de tentatives de définitions.



Jean Piaget (1896–1980), épistémologue et psychologue suisse, se penche sur le jeu enfantin et livre de nombreuses observations et une classification. Il place le jeu au centre du développement cognitif de l'enfant. Il voit l'enfant comme source de compréhension du développement de la pensée. L'enfant est alors perçu comme un petit scientifique qui, à travers ses jeux, expérimente le monde et construit ainsi son intelligence. Les travaux de Jean Piaget influenceront fortement la pédagogie des écoles maternelles et primaires.

Sa classification des jeux chez l'enfant, utilise une évolution en 3 stades :

- les jeux d'exercices
- les jeux symboliques
- les jeux à règles (vers 5-6 ans)

D'autres psychologues tenteront une classification du jeu enfantin, comme Jean Château, qui l'échelonne en 4 étapes.



En 1938, **Johan Huizinga (1878–1945)**, historien néerlandais, publie un essai (*Homo Ludens*) qui relance le débat et la réflexion sur le jeu dans la société. Il s'oppose aux explications psychologiques, biologiques ou morales qui attribuent au jeu des finalités autres que lui-même. Contrairement à la vision négative et dégradante du jeu qui existait jusqu'ici, J. H. y voit au contraire le principe originaire de toute culture, aussi bien des pratiques rituelles des sociétés primitives que de l'art et de la création, de la sagesse et de la science, du droit, de la guerre, du commerce ou encore de la spéculation boursière...Huizinga laisse l'entière

responsabilité de la société et des individus entre les mains du jeu.

Sa définition du jeu est : « une action ou une activité **volontaire**, accomplie dans certaines **limites** fixées de temps et de lieu, suivant une **règle** librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une **fin en soi**, accompagnée d'un

sentiment de **tension** et de **joie**, et d'une conscience **d'être « autrement »** que dans la vie courante ».



En 1958, le sociologue **Roger Caillois (1913–1978)**, fortement influencé par Johan Huizinga, publie « Les jeux et les hommes ». Il définit le jeu comme principe permanent de la vie sociale. Il propose aussi une typologie des jeux selon 4 attitudes fondamentales : la compétition (âgon), le hasard (alea), la simulation (mimicry) et le vertige (ilinx). Bien que discutée, cette classification est aujourd'hui encore une grille de lecture normative.



Classification des jeux de Roger Caillois

Sa définition du jeu est : « une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence ».

« Il s'agit d'une activité : - **libre** : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;

- **séparée** : circonscrite dans ses limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;

- **incertaine** : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;

- **improductive** : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ;

- **réglée** : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;

- **fictive** : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante. »

La psychanalyse étudie également le comportement des joueurs. Pour Sigmund Freud, le jeu de l'enfant est à la fois la manifestation du principe de plaisir et un mécanisme permettant de se libérer de certains traumatismes.



Mais c'est surtout **Donald Woods Winnicott** (1897 – 1971) qui donne au jeu un véritable statut en psychanalyse en le définissant comme un phénomène transitionnel, entre objectivité et subjectivité, et en le reliant au plaisir et à la créativité.

Il tient pour essentiel la distinction entre « game » : le jeu qui est strictement défini par les règles qui en ordonnent le cours, et « play » : le jeu qui se déploie librement, activité caractéristique de l'enfant qui construit un espace potentiel dans lequel il expérimente ses angoisses.

Aujourd'hui, les relations entre jeu et éducation deviennent complexes et incertaines. La psychologie du développement ne donne plus au jeu un rôle aussi central dans la construction de l'enfant.

Au 20^e siècle, le jeu trouve la reconnaissance qui lui avait longtemps été déniée. Sociologues, anthropologues et psychologues se penchent aujourd'hui sur les activités ludiques comme processus culturel et social. Jouer, c'est appartenir à une communauté qui a ses règles ; c'est se socialiser et construire son identité et c'est inventer de nouvelles formes culturelles.

Et il ne faudrait pas oublier la dimension de plaisir, soulignée par J. Huizinga, que nous cherchons dans le jeu, dans ses joies, ses excitations et ses fièvres, ses facéties et ses plaisirs esthétiques.

Le jeu et le développement de l'enfant

L'enfant s'exprime véritablement par le jeu. Nous pouvons, en l'observant, avoir des indices sur ce qui se passe dans son esprit, le jeu est son langage secret qui nous dévoile une part de ses émotions, de ses difficultés et de ses préoccupations.

C'est en jouant que l'enfant acquiert des habiletés corporelles, découvre son corps, exerce ses capacités motrices. Il développe sa sensorialité, teste son identité et son intellect, travaille ses relations avec les autres et devient compétent à des niveaux de plus en plus élaborés à mesure de son développement.



Le jeu de la petite enfance - 0 à 2 ans -

1. « Jouer » avec le fœtus

Il y a peu de temps, on pouvait situer la naissance comme point de départ du développement de l'individu. Aujourd'hui, on découvre de plus en plus l'existence d'une vie psychique antérieure qui serait influencée par les sentiments de la mère enceinte. L'enfant reçoit déjà des impressions sensorielles et cénesthésiques (bien ou mal être) : bruit du cœur et de la respiration, son de la voix. Il y réagit, semble-t-il, également au toucher.

2. Les activités pré ludiques

Elles commencent à se dessiner vers le **troisième mois** et prennent un aspect répétitif, puis sélectif et relationnel (on peut alors parler de jeu) entre le **sixième** et le **huitième mois**.

C'est d'abord avec le visage des parents que se dessine le jeu (cacher, montrer, s'éloigner, se rapprocher), puis l'enfant réagira ensuite de même avec un objet (linge, hochet, peluche).

L'activité buccale joue un grand rôle dans les premières activités de reconnaissance et d'exploration. L'enfant porte tout à sa bouche, puis adapte au caractère propre du jouet d'autres manipulations comme : frapper, frotter, jeter.



3. Le jeu sensori-moteur

Progressivement, la précision des activités sensorielles et la mobilité (s'asseoir, ramper, puis marcher) vont permettre à l'enfant, dès **dix mois**, des activités de plus en plus variées. Ces nouvelles activités vont s'appuyer sur les objets usuels et les premiers jouets, et répondent à deux aspects essentiels du développement : l'intelligence (jouets sensori-moteurs) et l'affectivité (jouets d'éveil).

Le jeu revêt ici sa forme la plus primitive et est utilisé pour le simple plaisir fonctionnel qu'il procure.

Le jeu des premières années - 2 à 6 ans -

1. Le jeu symbolique

Le développement de l'imagination caractérise la période suivante où l'enfant commence à se situer comme un individu parmi d'autre.

Il s'assimile, par son jeu, aux personnes, aux métiers, aux situations : il imite, mais cette imitation sous-tend toujours un rôle qu'il vit intensément. Il s'approprie tous les jouets reproduisant l'environnement : voitures, sujets miniatures, appareils ménagers, téléphones, les outils et les panoplies, enfin tout ce qui représente l'activité de l'homme. Il vit aussi dans un monde fictif où le merveilleux joue un rôle important : personnages imaginaires, fantastiques, petits univers.

Cette étape du jeu symbolique est marquée par l'apparition du langage comme moyen d'expression propre.



2. Le jeu organisé

Parallèlement, l'enfant commence à organiser le monde : il ordonne, aménage les choses selon son point de vue, range, classe, distribue, établit des rapports logiques avec ses jeux éducatifs : lotos, dominos, triages, jeux de familles et d'ensembles.

Il établit un rapport entre les choses quand il constitue des villages, assemble les éléments d'un puzzle simple, d'un jeu de construction et y adjoint des accessoires, entoure ses poupées ou ses ours d'un petit monde domestique : meubles, dînette, vêtements. Il découvre les mécaniques par exemple avec des engrenages ou encore des toboggans où une action engendre le mouvement.

Fondant encore son activité sur des jouets dont le sens s'est élargi, il étend sa conquête au domaine de l'imaginaire par ses mimes et ses récits, et au domaine du raisonnement par ses manipulations. Les jeux, souvent partagés avec des camarades, permettent une nouvelle extension des thèmes et assurent le développement des rapports sociaux.

Le jeu des 6 – 12 ans: Les jeux de société

Le monde est perçu peu à peu suivant une explication logique, ses données deviennent identiques à celles du monde adulte. Cette transformation est présidée par la socialisation de la pensée, qui se manifeste par un intérêt pour les jeux collectifs régis par des règles de plus en plus complexes, comme celles que commandent les cartes, les jeux de stratégie, et aussi les jeux de société faisant appel au hasard, à la simulation, etc. À travers eux, l'enfant découvre objectivement le monde et cherche à s'y insérer. Les jeux encyclopédiques ou économiques, les boîtes d'expériences techniques et scientifiques, etc., lui offrent une image de plus en plus réaliste de l'environnement et du monde professionnel.



C'est l'âge des jeux d'extérieur partagés, de la constitution des groupes. Mais aussi où l'on apprend à s'isoler pour mener à bien une tâche : construire une maquette, réfléchir, créer ou même rêver afin de s'édifier un univers individuel.

Tout cet ensemble de jeux et d'activités fait appel à des notions logiques : observation, réflexion, déduction, jeux mathématiques. Elles sont un pont qui permet le passage entre l'enfance et l'âge adulte, un appui sérieux pour l'enseignement lorsque celui-ci sait y avoir recours. Ces jeux fondés sur des concepts logiques seront encore longtemps nécessaires pour une accession à la maturité dans le domaine de l'acquisition du raisonnement, comme dans celui du comportement social. Ils permettent à l'individu qui joue, de :

- Mémoriser et retenir de l'information enregistrée,
- Transposer une forme de langage dans une autre, interpréter des données d'une communication, extrapoler une tendance ou un système,
- Choisir et utiliser des abstractions, des principes et des règles, dans des situations nouvelles, en vue d'une solution originale par rapport aux situations et problèmes de la vie courante,
- Analyser un ensemble complexe d'éléments, de relations ou de principes,
- Structurer des éléments divers venus de sources différentes,
- Acquérir un jugement critique des informations, des idées, des méthodes,
- Transférer l'acquis dans une opération créatrice.

Le jeu joue donc un rôle évident dans le développement de l'enfant :

- Il participe à la **construction de la personnalité** : à travers les différents types de jeux, l'enfant va se forger une identité.
- Il est un véritable **facteur de socialisation** : l'enfant prend conscience qu'il existe par rapport aux autres et les autres par rapport à lui.
- Il permet la **construction du savoir** : le jeu demande de répondre à des problèmes posés et de s'améliorer.
- Il est **source de motivation** : en étant actif et en éprouvant du plaisir à jouer, l'enfant est mobilisé et tombe moins vite dans la lassitude et l'ennui.
- Il utilise ou **développe l'imaginaire**, il offre une liberté créatrice.

Définition du jeu de société



Le jeu de société correspond à toute forme de jeu pratiquée selon des règles formalisées plutôt que de façon informelle et improvisée. Cette définition exclut donc les jeux de plein air (colin-maillard), les jeux purement verbaux (charades, devinette), les jeux solitaires (casse-tête, mots croisés), les jeux sur papier (morpion, pendu).

Les principales caractéristiques des jeux de société sont :

- 1/ le support matériel du jeu (cartes, dés, dominos, plateau ou autre)
- 2/ le nombre de joueurs
- 3/ la présence du hasard
- 4/ une plus ou moins grande réflexion
- 5/ la nécessité de savoir communiquer, commercer ou être diplomate
- 6/ la nécessité d'être plus ou moins habile de ses mains
- 7/ l'existence d'informations cachées
- 8/ la complexité des règles
- 9/ l'antériorité du jeu : traditionnel ou contemporain (à partir de 1930)

La règle du jeu

La notion de règle du jeu est essentielle : son caractère primordial est qu'elle est obligatoire uniquement pour celui qui décide de jouer et seulement pendant le temps de la phase de jeu. Elle n'a de valeur que pour celui qui accepte de s'y soumettre. Ceci signifie que la règle est provisoire et indépendante des lois qui commandent le quotidien, le fonctionnement des institutions morales ou juridiques. Le fondement de la règle du jeu est arbitraire et permet de créer une situation autre que libère des limites du réel, (Henriot, 1989).

La règle du jeu définit les objectifs, les modalités, les ressorts de l'action, les enjeux. Sa fonction est de produire des possibilités d'actions, de décisions et de choix, par rapport à des limites. Elle spécifie la distribution des ressources entre les joueurs, les relations entre les joueurs, mouvements, décisions et l'enregistrement des résultats. Enfin, elle détermine les processus de séquence de jeu.

Le classement des jeux de société

1. Les jeux d'adresse

Ce sont des jeux de **manipulation** avec un matériel spécifique (Jenga, Mikado, Dix de chute, Villa Paletti, Batik, Carabande)



Mikado

5. Les jeux de calcul

Ce sont des jeux **tactiques** dans lesquels les joueurs doivent découvrir un ou plusieurs éléments cachés par un adversaire, généralement en posant des questions selon des règles établies. (Nim, Mastermind, Set, Black box)

Les jeux de hasard et d'argent

Le mot hasard vient de l'arabe « haz zaar » qui définit un dé.

Les jeux de hasard et d'argent occupent aujourd'hui une place considérable, tant sociale qu'économique, et comptent parmi les loisirs les plus prisés : plus de 8 adultes sur 10 y ont déjà participé et les deux tiers des gens y jouent régulièrement.

Une définition de ce type de jeux est que le joueur mise de l'argent ou un objet de valeur. Une fois la mise placée, elle ne peut être reprise et surtout l'issue du jeu repose sur le hasard. La possibilité de gagner de l'argent est la condition *sine qua non* de toute participation à un jeu de hasard et d'argent.

1. Le sentiment de contrôle

Une analyse détaillée indique que les joueurs pensent pouvoir contrôler et maîtriser les jeux de hasard. Ils utilisent leurs propres compétences, logiques, superstitions, mode de calculs pour tenter de découvrir une façon de gagner. Ils élaborent des stratégies personnelles, adoptent des comportements ritualisés, échafaudent des systèmes afin d'augmenter leur chance de réussite.

Ainsi, dans le jeu du Craps (jeu de hasard qui repose sur le lancer de 2 dés), des joueurs désirent obtenir un chiffre élevé, vont lancer les dés de façon énergique, rapide et puissante. Pour obtenir un faible score, le lancer sera lent et doux. L'illusion de contrôle se traduit ici par l'énergie transmise au geste.



2. La superstition

Quand il s'agit des jeux de loterie « pseudo active » où le participant compose sa propre combinaison de chiffres, il apparaît que les numéros sont minutieusement choisis par les joueurs (date de naissance, série de chiffres de guides mathématico-ésotériques). Ils sont convaincus que le fait de choisir eux-mêmes les numéros augmente les chances ou probabilités de gagner.

Le joueur est incapable de tenir compte du fait que chaque nouveau tirage du jeu de hasard est indépendant du précédent. Il pense, par exemple, que s'il joue toujours les mêmes numéros au loto, il augmente ses chances de gagner un jour.

Les jeux de rôle (sur table)

1. Définition

Le jeu de rôle est un jeu de société basé sur l'expression orale et l'imagination. Comme au théâtre, il faut imaginer la scène, tant au niveau des décors que de son apparence. Le joueur est acteur.

2. Les acteurs

Ils sont de deux types lors d'une partie :

le maître du jeu

Tour à tour metteur en scène et conteur, il va vivre l'aventure en mettant les joueurs dans des situations qu'ils doivent gérer. Il connaît la trame de l'histoire mais il ne réagit qu'en fonction de ce que le joueur décide de faire.

le joueur

C'est l'acteur. Le nombre de joueurs varie selon les parties mais leur objectif est commun. Comme au théâtre ou au cinéma, le joueur se met "dans la peau" d'un personnage, le temps de l'aventure.

3. Le matériel

Joueurs et maître se retrouvent pour jouer assis autour d'une table avec, devant eux :

les feuilles de personnage

Sur cette feuille seront inscrits tous les éléments permettant de décrire les personnages incarnés par chacun des joueurs. Lors de la création de son alter ego, le joueur a décidé de ce qu'il serait : son apparence pour pouvoir se décrire aux autres joueurs, son histoire personnelle pour lui donner de la profondeur, ses compétences découlant de son activité dans la vie. Nombre de ces paramètres sont déterminés aléatoirement pour rendre les aléas de la vie. Ainsi, si il joue un médecin, peut-être la nature aura fait de lui un brillant chercheur incapable de conduire une voiture par désintérêt.

les règles du jeu

Le maître doit les connaître pour les expliquer et surtout pour gérer toutes les situations qui vont se présenter. Si jamais notre brillant chercheur doit emprunter le véhicule d'un ami malade ne pouvant conduire, arrivera-t-il à destination sans encombre ? Ces situations sont gérées par le hasard, représenté dans le jeu de rôles par les dés.

les dés

Ils permettent de résoudre les actions qu'entreprennent les joueurs ou les autres personnages rencontrés lors de la partie, gérés par le maître. En plus du courant dé à 6 faces, de nombreuses autres formes de dés permettent de résoudre des actions ayant des probabilités différentes de s'accomplir : une pièce retombera du côté pile avec une probabilité tirée en la jetant en l'air mais s'il y avait quatre choix équiprobables, il faudrait alors jeter un dé à 4 faces. Les différents dés utilisés sont : 4 faces, 6 faces, 8 faces, 10 faces, 12 faces et 20 faces. D'autres existent (30) mais sont rarement utilisés.

réussir une action

Réussir une action consiste à obtenir un résultat inférieur (parfois supérieur) à la compétence d'un personnage dans le domaine concerné en jetant les dés adéquats. Ainsi la fiche de personnage de notre savant indique qu'il sait conduire avec un pourcentage de 30%. En jetant un dé de pourcentage, il devra donc obtenir un résultat inférieur ou égal à 30. Un résultat supérieur donnera au maître l'occasion de décrire les conséquences de son échec.

4. Déroulement d'une partie

Les joueurs ont donc créé leur personnage soit seuls s'ils possèdent eux-mêmes les règles du jeu, soit avec l'aide du maître. Tout le monde se retrouve chez l'un des participant dans une pièce assez calme pour ne pas gêner (on parle beaucoup en jeu de rôles) et ne pas être gêné (lorsque l'ambiance est présente, rien de tel qu'une personne extérieure qui passe pour déconcentrer tout le monde). Sur la table sont rassemblés dés, feuilles de personnages, à manger et à boire (car les parties durent souvent longtemps). Si le jeu nécessite une ambiance particulière, il est souvent conseillé de mettre en musique de fond des morceaux en rapport avec le jeu. Le maître est séparé des joueurs par un écran sur lequel (de son côté) sont récapitulées quelques règles utiles lors de la partie, lui permettant de dissimuler les documents décrivant le scénario qui va se jouer (et qu'il a préalablement lu).

Le maître de jeu décrit alors où se trouvent actuellement les joueurs, leur environnement général. La mise en situation est effectuée, on peut frapper les trois coups comme au théâtre. C'est alors aux joueurs de décrire leurs actions en fonction de ce qu'ils viennent d'entendre.

La partie peut commencer...

5. Pourquoi jouer aux jeux de rôles ?

Tout d'abord et principalement pour se distraire et rencontrer des gens. L'occasion d'une partie de jeu de rôles permet à des gens qui ne se connaissent peut-être pas de passer un bon moment ensemble dans une ambiance particulière.

Basé sur l'expression orale, c'est un excellent exercice pour s'habituer à parler devant d'autres personnes.

Ayant comme moteur sa propre imagination pour concrétiser dans son esprit la situation actuelle de son personnage, le jeu de rôles développe énormément les capacités imaginatives.

Et puis qui n'a pas rêvé de parcourir Le Caire au temps des pharaons ? De se balader nonchalamment sur les canaux de Venise ? De visiter New York au début du siècle ? De vivre à l'époque de la Cour du Roi Arthur ? Bref de rêver sans bouger de son fauteuil?

Le jeu dans l'entreprise

Dans le domaine professionnel, de plus en plus d'entreprises proposent à leurs salariés des formations ou des séminaires s'appuyant sur le jeu afin de développer des compétences telles la communication, la créativité, l'organisation, le travail en équipe, la réactivité, le développement personnel, la négociation... :

1. Des jeux disponibles dans le commerce peuvent servir de bases de réflexions.



Exemples :

Improvisade

Ce jeu permet aux joueurs de mettre en avant leur aptitude créative en construisant un discours (art de communiquer et de convaincre) éloignant les autres joueurs de ce qu'ils cherchent.

But du jeu : A partir de 3 mots et d'un thème imposés, il faut créer une histoire cohérente et empêcher les adversaires de découvrir les mots intrus dissimulés dans son histoire.

Brainway

Le jeu permet ici de surmonter des obstacles par la capacité créative. Le facteur temps permet d'améliorer sa fluidité créative (capacité à produire un grand nombre d'idées par rapport à un problème donné) et sa flexibilité créative (capacité à produire un grand nombre d'idées variées par rapport à un problème donné).

But du jeu : A partir d'une question, d'une image et d'un matériau, il faut imaginer, durant le temps d'un sablier, le plus de solutions à la question posée.

Le jeu de Go

On retrouve dans ce jeu, les principes du jeu économique, de la concurrence et la stratégie d'entreprise.

(Voir détails du jeu dans « jeux du monde »)

2. Des scénarii de jeu, spécifiques à l'activité de l'entreprise, peuvent être proposés. Ils définissent ce qu'on appelle des « jeux d'entreprise ». Ce sont le plus souvent des jeux de rôle dans lesquels les salariés sont plongés dans un monde imaginaire et fictif. Mais ils doivent avancer dans le jeu en répondant ou en résolvant des problèmes similaires à ceux qui se posent dans la vie réelle de l'entreprise.

Exemples :

L'or noir

Ce jeu est un exercice pour développer le sens du "Business" et l'envie d'entreprendre.

Il permet de faire passer un certain nombre de messages clés :

- l'importance de la définition d'une stratégie et d'un bon suivi financier
- la nécessité d'une bonne coordination entre le terrain, le marché, la finance, la stratégie
- l'intérêt de faire prendre les décisions par celui qui est le plus proche du client, etc.

Le scénario : Nous sommes en 1859 dans la vallée d'Oil Creek à 150 km de Cleveland. Le pétrole vient de jaillir pour la première fois et le gisement paraît considérable. Une fièvre s'empare de l'Amérique, comparable à la ruée vers l'or. Des milliers de prospecteurs s'abattent sur les 25 km qui séparent Titusville et Oil City.

Les participants, regroupés en équipes, représentent des entreprises concurrentes. Chaque équipe a réussi à obtenir un prêt qu'il s'agit de faire fructifier au mieux. Un suivi financier rigoureux doit être mis en place afin d'éviter de "tomber dans le rouge".

Dans une "Salle des Forages", la zone à prospecter est représentée par un plan géant où apparaissent les forages déjà effectués et les productions des différents puits. Un seul membre par équipe peut s'y rendre soit pour forer un puit, soit pour inspecter la carte publique. Avant de commencer, les équipes doivent décider de leur stratégie et de l'organisation à mettre en place.

La clé du succès réside dans une bonne évaluation des risques ainsi que dans l'organisation de la remontée d'informations et dans la décentralisation des décisions.

Playtosor (jeu en ligne sur le web)

C'est un jeu de réflexion où toute décision doit être soigneusement mûrie.

Le scénario : Nous sommes en l'an 1 de l'ère du E-Truchmuche sur la planète virtuelle des Pleithosaures. Les scientifiques pleithosauriens travaillent depuis des années sur un nouveau produit qui va révolutionner la e-vie sur notre e-planète : le e-truchmuche.

Aujourd'hui, le produit est prêt, et il est plus que temps de se lancer sur ce marché juteux! Mais attention ! D'autres ont eu la même idée! La compétition sera sans pitié !

But du jeu : Il s'agit de gérer son entreprise nouvellement créée de telle façon qu'elle fasse plus de bénéfices que ses adversaires. Il faut faire les meilleurs choix à court terme mais aussi penser à une stratégie à long terme.

Jeux du monde



Depuis l'antiquité, les Hommes jouent. Que leurs préoccupations soient esthétiques, morales, religieuses ou même économiques, les Hommes ont intégré le jeu à leurs modes de vie.

Il y a près de 5000 ans, les égyptiens se mesuraient sur un plateau circulaire appelé Mehen ou « jeu du serpent ».

En ce début de 21^e siècle, à travers le monde, des joueurs s'affrontent sur des plateaux d'Echecs, de Dames ou sur de toutes nouvelles créations.

En cinq mille ans de créations, d'évolution, le jeu a pris bien des formes, tracé dans le sable du désert, joué avec des cailloux, ou bien alors taillé dans l'ivoire ou l'ébène.

Biographie des jeux:

- Il y a 6 000 ans, naissance des **jeux de hasard** en Europe Centrale avec les osselets.
- Il y a 5 000 ans, invention des **jeux de parcours** (déplacements de pions sur un plateau au hasard et jets de dés) par les égyptiens. Ce sont les ancêtres du jeu de l'oie ou du backgammon.
- 500 ans av J-C, apparition des **jeux d'affrontement** dans la Grèce antique. Ils sont à l'origine du jeu de dames actuel.
- Vers 500, naissance du **jeu d'échecs** (domination stratégique) en Inde. La victoire s'obtient par la mort du roi.
- Vers 1370, les **cartes à jouer** se développent grâce à l'imprimerie.
- Vers 1750, L'Etat prend le monopole sur les **jeux de loterie**.
- Dans les années 1930, développement de la commercialisation des jeux en boîte.
- Dans les années 1970, les nouvelles technologies influencent les **jeux vidéos**.

Exemples de jeux du monde:



Awélé / Afrique - av 10^e siècle

Nb de joueurs : 2

C'est un des jeux de stratégie les plus anciens.

L'awalé est une forme particulière de Mancala (jeu de planche). Originaire de Côte d'Ivoire, son but est de récolter un maximum de graines.

Il est porteur d'une forte symbolique et est utilisé dans certains rites, de désignation du chef par exemple. Il est reconnu aussi comme un excellent jeu pour apprendre les mathématiques.



Suivant les pays ou les régions d'Afrique, l'awalé (Côte d'Ivoire), le manqlé (Liban), le kiuthi (Kenya) ou encore le wari (autres régions d'Afrique) ...,

suivent les mêmes règles de jeu mais présentent des variations:

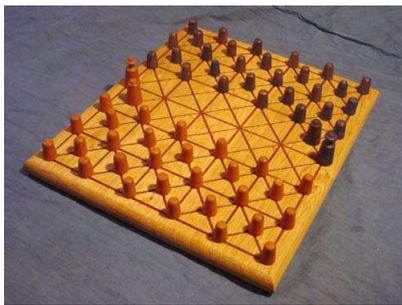
- les deux rangées sont de 6, de 8 ou de 7 cases.
- le nombre de graines, de cailloux ou de coquillages placés au départ dans les creusets peut être différent.

On recense environ 200 variantes de ce jeu.

Le Hus est une forme plus complexe : joué en Afrique du Sud, le damier est divisé en 4 rangées de 8 cases (au lieu de 2).



Dans les zones rurales africaines, les enfants dessinent les cases à même le sol.



Dablot Prejjesne / Laponie - an 1000

Nb de joueurs : 2

C'est un jeu de stratégie par affrontement.

Le terme DABLOT PREJJESNE signifie en vieil allemand nordique "Jouer au Dablo sur un plateau"

Il illustre l'affrontement entre deux tribus, des fermiers finnois sédentaires et des nomades lapons, relatant le renvoi par les paysans Finnois des nomades lapons

vers le nord.

Chaque joueur dispose de 28 soldats, un roi et un prince. Le vainqueur est celui qui prend le plus de pièces à son adversaire ou qui réussit à immobiliser définitivement les pièces majeures restantes.



Echecs / Inde - an 600

Nb de joueurs : 2

C'est un jeu de stratégie par affrontement.

Originaire du Nord de l'Inde et initialement appelé Chaturanga (jeu de l'armée), le jeu d'échecs tel qu'il est connu aujourd'hui, existe depuis le début du 17^e siècle.

Il représente l'inventivité et l'intelligence humaine. La stratégie élaborée pendant la partie est un élément

essentiel.

Ce jeu d'affrontement était un jeu de guerrier et de courtisan avec, pour but, la capture du roi adverse.

Le sens symbolique de l'échiquier varie suivant les cultures. Il est soit une figuration de l'univers, fait d'ombre et de lumière, soit le symbole de l'existence et du combat qui a lieu dans la conscience de l'homme. Le roi, portant une croix exprime l'idée de l'homme confronté aux épreuves de la vie. La dame, dotée d'une force incomparable, symbolise la maîtrise à atteindre. La tour est la matérialité. Le fou représente l'homme talentueux, efficace. Le cavalier évoque l'image de l'homme qui peut vaincre les obstacles. Le pion, qui ne peut pas reculer, représente le temps qui défile.



Partie entre Kasparov et Ponomarion

« Le jeu d'échecs peut apprendre le sens de la prévision...la circonspection, parce qu'il faut observer le jeu du partenaire...l'attention, pour ne pas agir précipitamment...et enfin, l'habitude de savoir attendre les changements favorables et de persévérer dans la recherche des solutions » Benjamin Franklin - 1779.



Fanorona / Madagascar - 16^e siècle

Nb de joueurs : 2

C'est un jeu de stratégie par affrontement.

Jeu traditionnel national de Madagascar, il a tenu un rôle important dans les rituels malgaches.

Il reste le jeu national de Madagascar.

Le but est d'éliminer tous les pions de l'adversaire du plateau de jeu.

Autrement appelé " dames malgaches ", il dispose d'un mode de prise pour le moins original (par approche ou éloignement) et l'intérêt stratégique est important. C'est parce que ce jeu demande beaucoup d'intelligence, d'endurance, de sang froid, de tact qu'il est devenu la distraction officielle de la famille royale dans le temps.

On raconte qu'en 1895, lorsque les français envahirent la capitale, la Reine de Madagascar, Ranaivalona III, accordant une plus grande confiance à ce jeu qu'au chef de son armée, décida qu'une partie de Fanorona (prononcez "Fanourna") déterminerait sa stratégie militaire. Mal lui en prit, car l'île tomba aux mains des Français et la monarchie fut abolie. La Reine dut s'exiler pour le restant de ses jours...





Go / Chine - 2000 av J-C

Nb de joueurs : 2

C'est un jeu de stratégie.

Les origines du jeu de Go sont floues, la première trace de son existence remonte au 5^e siècle av J-C.

On raconte qu'il a été imaginé par l'empereur de Chine Yao, 2 200 ans avant J-C, pour développer l'esprit un peu lent de son fils, Shokin.

Ses règles sont simples mais le jeu se révèle en fait d'une très grande complexité.

Le but est la constitution de territoires sur un plateau quadrillé, appelé « goban », avec

des pions, appelés « pierres ».

Le Go fut introduit au Japon vers le 8^e siècle et prend le nom de « igo ». Il devint, au 16^e siècle, une discipline obligatoire de l'armée militaire japonaise.

En Chine, depuis la fin de la Révolution Culturelle, le Go ou wei-chi est de plus en plus joué et il est devenu une matière obligatoire dans les écoles primaires en 2001.



Jeu De l'aluette / Europe du sud - 16^e siècle.

Nb de joueurs : 4

Appelé aussi "la vache", ce jeu est d'origine espagnole et été souvent joué par les marins d'autrefois.

Le but est de faire le plus de plis et avant les autres, en utilisant la tricherie. Grâce à des mimiques, il faut communiquer son jeu discrètement à son partenaire...

"Le pire avec les joueurs de Luette, c'est qu'on ne peut même pas croire le contraire de ce qu'ils disent!"



Mah-jong / Chine

Nb de joueurs : 4

Le mot mah-jong signifie « je gagne » en chinois.

Ce jeu élaboré et complexe, est le descendant d'une longue suite de jeux chinois où se côtoient les dés, les dominos et les cartes. Il est entouré d'un cérémonial important, qui n'est pas son moindre attrait.

L'objectif est de réaliser des combinaisons avec les tuiles : paires, brelans, carrés...

Au départ, les dominos utilisés pour ce jeu servaient à la divination à la cour impériale chinoise au 12^e siècle. Au 20^e siècle ; le mah-jong gagne tout l'Extrême-Orient puis l'Occident. Interdit pendant la révolution culturelle en Chine (où tous les jeux d'argent avaient été prohibés), le Mah-Jong est actuellement toléré mais non encouragé depuis la mort de Mao Tsé-Tung. Dans le reste du monde par contre, le nombre de ses adeptes a considérablement augmenté ces dernières années.



Mehen / Egypte - 3000 ans av JC

Nb de joueurs : 2 à 6

C'est un jeu de parcours.

C'est l'un des jeux égyptiens les plus anciens.

A l'origine, Mehen est un dieu serpent qui, à la proue de la barque de Rê, le protège lors de son passage nocturne dans l'univers inférieur.

Mehen ou « jeu du serpent » est une sorte de « jeu de l'oie ». Il s'agit d'arriver de la tête à la queue du serpent, à l'aide de trois lions et des billes rouges ou de trois lionnes et des billes blanches. Le plateau de jeu est un disque, symbolisant avec des cases un serpent enroulé sur lui-même, la tête au centre.



Yote / Afrique de l'ouest

Nb de joueurs : 2

C'est un jeu d'affrontement.

Le yoté ou choko en Gambie, est pratiqué dans toute l'Afrique de l'ouest.

Son but est d'arriver à capturer tous les pions de l'adversaire.

Le Yoté se distingue des autres jeux par son principe de prise tout à fait étonnant: on saute par dessus une pièce adverse que l'on ôte, puis on ôte une autre pièce de l'adversaire où on le souhaite.

Il développe la capacité à anticiper, à avoir des réactions rapides devant les attaques de l'adversaire et pourtant les règles sont très simples.

Il était initialement réservé aux adultes, aux hommes et aux chefs. Aujourd'hui, c'est un jeu très populaire qui sert de support à des paris d'argent.



Expressions autour du jeu

Sortir le grand jeu

Faites vos jeux

Jeux de mains, jeux de vilains

Les dés sont jetés

Jouer de malchance

Les jeux sont faits

Jouer un double jeu

Rentrer dans son jeu

Jouer la comédie

Mettre en jeu

Damner le pion

Tirer le gros lot

Jouer des coudes

Avoir les cartes en mains

Le jeu en vaut la chandelle

Tirer son épingle du jeu

Jouer sur deux tableaux

Cacher son jeu

Miser sur le mauvais cheval



Activités

Fabrication d'un jeu de "Dames chinoises"

Jeu de réflexion

Ce jeu est, semble-t-il, originaire d'Europe et serait arrivé en Chine via le Japon.

Il peut se jouer à 2, à 3 ou à 6. Le damier a une forme d'étoile à 6 branches.

Le but du jeu est, pour chaque joueur, de transférer ses pions dans la branche opposée à sa « maison ».

Règle du jeu :

Les joueurs disposent de 10 pions chacun qu'ils disposent dans les 10 trous de leur « maison » (branche de l'étoile située devant eux).

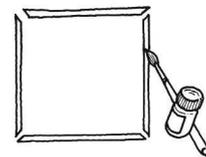
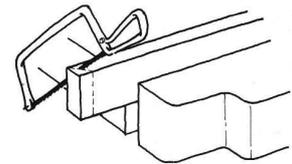
Ces pions peuvent se déplacer dans toutes les directions, d'un point, si le passage est libre, ou en passant par dessus les autres. Un saut est valide si le pion peut se placer à la place symétrique par rapport à l'autre pion pivot de celle qu'il occupait et si il n'y a pas de tierce pion sur cette ligne ...

Le gagnant est celui qui conduit le premier ses 10 pions sur les points correspondants de la pointe opposée.

Chaque coup ne peut comporter qu'un seul mouvement, d'un seul pion.

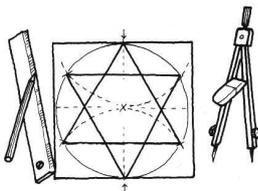
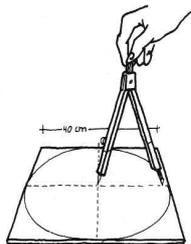
Matériel :

- Une planche carrée, en contre-plaqué, de 38 cm de côté
- 4 baguettes de 40 cm de long, 1 cm de large et 0.5 cm d'épaisseur
- 6 taquets de bois, cylindriques, de 3 mm de diamètre et de 30 cm de long
- Colle à bois
- Peinture de 6 couleurs différentes, pinceau
- Encre noire
- Etou de menuisier
- Ciseaux, rapporteur, compas, gomme, règle
- Perceuse avec mèche de 3 mm



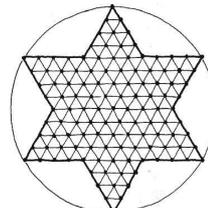
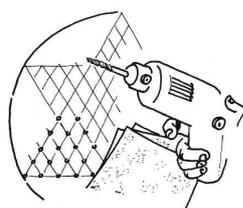
Construction :

- Tailler les extrémités des baguettes à 45° et les coller pour former un cadre (a)
- Marquer les intersections des lignes médianes, à partir desquelles les 6 branches de l'étoile sont tracées et dont chacune aura la forme d'un triangle équilatéral (b)



(b)

- Tracer des lignes comme sur la figure (c)
- Percer des trous de 3 mm à chacune des intersections de ces lignes (c)
- Peindre les triangles de couleurs différentes et tracer à l'encre noire les lignes de déplacement. Laisser sécher
- Contrecoller le damier sur le cadre en bois
- Découper les taquets de 2,5 cm qui serviront pour les 60 pions et les peindre avec les 6 couleurs différentes correspondant aux couleurs des triangles du damier. Laisser sécher.
- A vous de jouer...



(c)

(a)

Fabrication du jeu "Unanimo"

Jeu de mots

Ce jeu est idéal pour faire acquérir du vocabulaire à des enfants autour d'un thème donné.

Il peut se jouer de 2 à 8 joueurs.

Le but consiste à trouver 8 mots en relation avec une carte de jeu et avoir un maximum de ces mots en commun avec les autres joueurs.

Règle du jeu :

Une carte représentant un objet ou une personnalité est révélée à tous les joueurs qui doivent écrire 8 autres mots que peuvent lui évoquer la carte retournée.

Les joueurs comparent leur liste. Chaque fois qu'un mot est écrit par plusieurs joueurs, il rapporte un nombre de point égal au nombre de joueurs à l'avoir écrit. S'il n'a été cité qu'une fois il ne rapporte rien...

Il faut avoir écrit exactement le même mot pour marquer des points ! Par exemple, journal et journaux sont considérés comme différents... (les règles sont l'inverse du « baccalauréat »).

Il faut donc s'arranger pour suivre le même processus de pensée que les autres joueurs. Par exemple, pour "grenouille", certains partiront sur "têtard" et "nénuphar" alors que d'autres choisiront "Kermit" et "Mitterrand".

Matériel :

- Une centaine de cartes comportant chacune un mot ou un dessin
- Bloc de feuillets (pour chaque joueur)
- Crayon (pour chaque joueur)

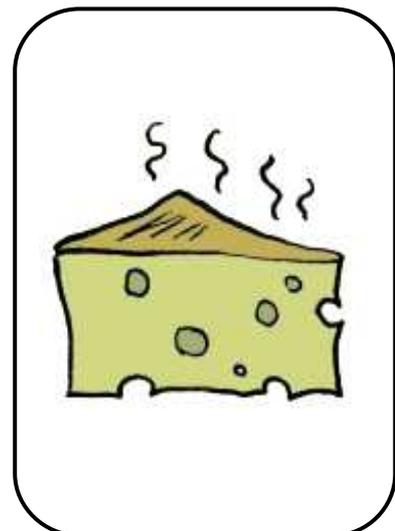
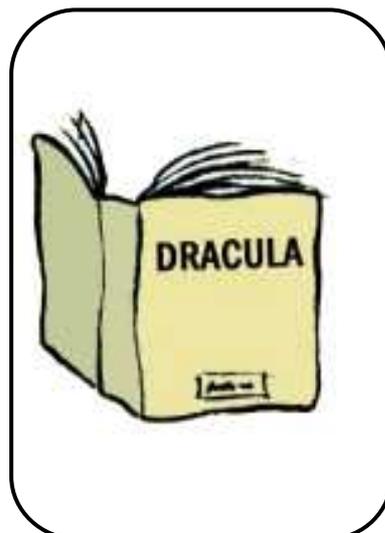
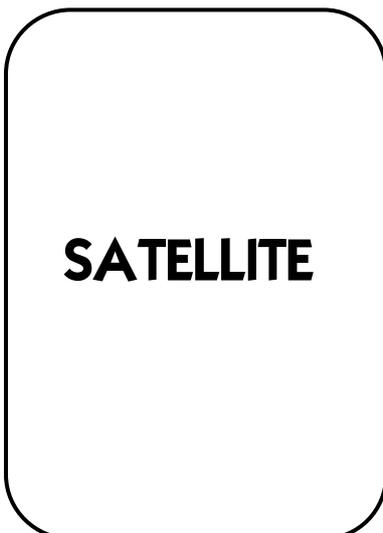
Fabrication :

- Découper des rectangles de 8 cm sur 11 cm dans des feuilles cartonnées ou utiliser des fiches bristol
- Ecrire ou dessiner sur chaque carte un mot (nom propre ou nom commun) ou un dessin

Exemple : Cœur / tableau / glace / rose ...

Voilà !

Exemple de cartes :



Fabrication du jeu "Amnésie"

Jeu de stratégie

C'est un jeu d'investigation où chaque participant doit faire preuve de perspicacité, d'analyse, de déduction, de mémorisation et de stratégie.

Il se joue de 2 à 8 joueurs.

Le but est de deviner sa propre identité par une série de questions posées aux autres joueurs.

Règle du jeu :

Chaque participant met un bandeau autour de la tête et y glisse une des cartes portant le nom d'un personnage célèbre, face public.

Les joueurs posent, à tour de rôle, des questions pour découvrir leur identité. Les autres joueurs ne peuvent répondre que par OUI ou NON.

Le gagnant est celui qui trouve en premier qui il incarne.

Matériel :

- Bandeaux
- 50 Cartes
- crayons

Fabrication :

- Découper une cinquantaine de rectangles de 8cm sur 14cm dans du papier cartonné (ou bristol)
- Ecrire sur chacun d'eux le nom d'une célébrité (vivante ou morte) ou d'un personnage imaginaire populaire.

Exemples de cartes :

Napoléon

**Marilyn
Monroe**

Snoopy



Fabrication du jeu "Le renard et les oies"

Jeu de course

Il se joue à 2.

Deux camps s'affrontent. Ils n'ont ni les mêmes pouvoirs ni les même buts.

Le but est que les oies doivent piéger le renard et l'empêcher de bouger. Le renard doit rester libre.

Règle du jeu :

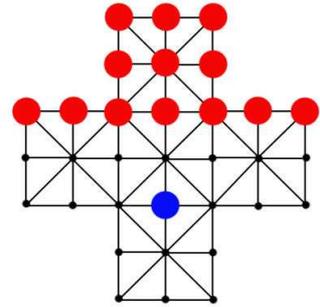
13 oies sont disposées dans un côté du jeu tandis que le renard se tient près du centre.

Le renard joue en premier.

Les oies se déplacent d'un cran, horizontalement, verticalement ou en diagonale sur une case contiguë libre mais jamais en arrière. Une oie ne peut sauter ni un autre pion ni le renard.

Le renard peut se déplacer d'une case sur une case contiguë libre dans tous les sens.

Les oies doivent bloquer le renard pour lui empêcher tout mouvement, le renard doit prendre le maximum d'oies en sautant comme aux dames. (Les prises peuvent être multiples)

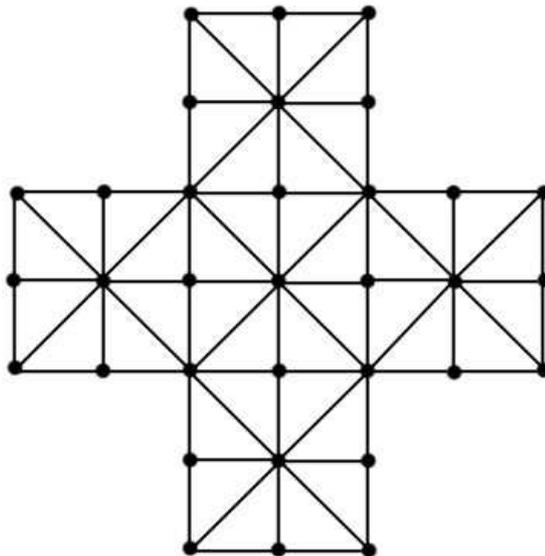


Matériel :

- Une planche carrée, en contre-plaqué
- Taquet de bois, cylindrique, de 3 mm de diamètre et de 35 cm de long
- Peinture de 2 couleurs différentes
- Ciseaux, gomme, règle
- Encre noire
- Perceuse avec mèche de 3 mm

Construction :

- Dessiner à l'encre noire le diagramme en forme de croix comme la figure ci dessous
- Percer des trous de 3 mm à chacune des intersections
- Découper les taquets de 2,5 cm qui serviront pour les 14 pions et en peindre un de couleur différente.
- Il ne reste plus qu'à disposer les 13 oies et le renard sur le damier comme sur le schéma ci-dessus et à commencer la partie.



Le présent document a été réalisé
par l'équipe des médiateurs scientifiques de l'Espace des sciences



Service des expositions et des animations
6 place des colombes
35000 RENNES
Tél : 02.99.35.28.27
Fax : 02.99.35.38.21
e-mail : service.des.expositions@wanadoo.fr

Découvrez l'ensemble des activités de l'Espace des sciences sur :
www.espace-sciences.org