

« DES JEUX POUR EDUQUER... »

ou l'exploration du ludique et ses applications dans le
processus d'éducation.



Livret réalisé en écriture collective par le GRAINE Poitou-Charentes,
la Maison du Marais poitevin,
l'association ORCADES
et les CEMEA Poitou-Charentes.



*Maison du
Marais poitevin*



Education au Développement
et à la Solidarité Internationale



NOTE DES RÉDACTEURS

Ce livret ressources a été élaboré suite à une journée d'atelier d'échanges entre praticiens de l'éducation initiée par le GRAINE Poitou-Charentes. Comme tout outil compilant des points de repères et des ressources, ce document représente un état des lieux et ne se veut en aucun cas exhaustif : libre à vous, lecteurs praticiens éducateurs, de compléter, d'enrichir par des recherches et expériences personnelles. A vos jeux !

Conception, coordination, rédaction : Damien Marie, Véronique Baudry

GRAINE Poitou-Charentes

97 bis rue Cornet

86000 POITIERS

grainepc@grainepc.org

www.grainepc.org



Co-rédacteurs :

Maison du Marais poitevin

Place de la Coutume

79510 Coulon

www.maisons.parc-marais-poitevin.fr/maison-du-marais-poitevin

*Maison du
Marais poitevin*

ORCADES

6 bis rue Albin Haller

ZI République II

86000 Poitiers

www.orcades.org



Education au Développement
et à la Solidarité Internationale

CEMEA Poitou-Charentes

17 rue Albin Haller

86000 Poitiers

www.cemea-poitou-charentes.org



Crédits photos : GRAINE Poitou-Charentes, ORCADES, Maison du Marais poitevin.

Nous tenons à remercier nos partenaires techniques et financiers pour leur soutien et leur engagement dans cette opération. Nous remercions également toutes les personnes ayant participé de près ou de loin à l'élaboration de ce dossier.

Avec le soutien de :



© GRAINE Poitou-Charentes, 2010. Reproduction uniquement sur autorisation écrite du GRAINE Poitou-Charentes.

SOMMAIRE

Introduction.....	4
Partie 1 : La place du jeu dans un projet éducatif.....	4
1 . Préambule.....	4
2 . Perceptions du jeu.....	5
Partie 2 : Des partages d'expériences.....	7
1 . La Maison du Marais poitevin – Coulon (79) : jeu créé sur le thème de l'énergie.....	7
2 . Orcades (86) : jeu « Planète... Horizon 2050 », édité par Orcades en 2008.....	9
3 . CEMEA (86) : jeu « La balle assise ».....	11
4 . « Des jeux pour éduquer »: un atelier du GRAINE sur le jeu en éducation à l'environnement.....	12
Partie 3 : Les ressources sur le jeu.....	14
1 . Bibliographie et sitographie.....	14
1.1. Sites internet ressources critiques sur le jeu en général.....	14
1.2. Documents de réflexion sur le jeu et l'éducation en général.....	15
1.3. Documents sur le jeu et l'éducation à l'environnement	16
1.4. Recueils de jeux et d'exercices ludiques.....	16
2 . Pour emprunter et tester des jeux : les lieux ressources en Poitou-Charentes.....	17
2.1. Les ludothèques.....	17
2.1. Le centre de documentation du GRAINE Poitou-Charentes	18
3 . Manifestations ludiques.....	23
4 . Accompagnement de projets pédagogiques intégrant le jeu.....	24
5 . Les associations de joueurs.....	24
En conclusion.....	25
ANNEXE : Taxonomie des jeux de société.....	26
1 . Introduction : Qu'est-ce qu'un mécanisme ?.....	26
2 .Taxonomie des mécanismes des jeux de société.....	26
3 . Jeux à caractère arithmétique.....	26
3.1. Enchères.....	27
3.2. Connexions.....	27
3.3. Conquêtes.....	28
3.4. Parcours.....	28
3.5. Programmation.....	28
4 . Jeux à caractère dialectique.....	28
Les jeux de connaissances.....	28
5 . Jeux à caractère dynamique.....	29
5.1. Rapidité.....	29
5.2. Dextérité/Adresse.....	29
6 . Le hasard est-il un mécanisme ?.....	29
Un exemple : Le jeu de l'oie.....	29
Un exemple : Le backgammon.....	29
Un exemple : le Poker (variante Texas Hold'em).....	30
7 . Conclusion.....	30

INTRODUCTION

Dans la multitude des contextes d'animations, les pratiques éducatives s'appuient sur des habitudes de fonctionnement, parfois ancrées depuis longtemps dans les structures. Beaucoup d'acteurs de l'éducation parle d'activités « ludiques », ou d'activités avec une « approche ludique », mais lorsque que l'on interroge les fondements de cette sémantique, on s'aperçoit très souvent que ce mot « ludique » est un mot fourre-tout, ou un mot valise qui peut perdre tout son sens dès lors que l'intention n'affiche pas clairement de faire jouer : tout est ludique aujourd'hui... cela paraît plus facile, et pourtant...

A quoi sert le jeu ? Quels référents théoriques peuvent éclairer les pratiques des animateurs-éducateurs dans l'intention d'utiliser le ludique ?

Peut-on éduquer par le jeu ? Comment le jeu trouve-t-il sa place dans un processus d'éducation, dans une démarche pédagogique ? Quelles ressources en Poitou-Charentes pour aider à monter ses projets d'animations incluant le jeu ?

Ce livret a pour ambition d'apporter des éléments de réponses à ces questions.

Après quelques points de repères sur la place du jeu dans un projet éducatif, nous nous appuierons sur une journée d'atelier de l'éducation à l'environnement du GRAINE Poitou-Charentes réalisée en juin 2009 pour développer des expériences de mise en pratique du jeu dans des activités éducatives. Enfin, la dernière partie du document recense bon nombre d'outils et de ressources au niveau national et en Poitou-Charentes.

PARTIE 1 : LA PLACE DU JEU DANS UN PROJET éDUCATIF

1. Préambule

Défendre l'importance du jeu dans un cadre éducatif, c'est prendre le parti de considérer l'activité ludique comme une activité de haut niveau sur le plan cognitif et social.

Cela revient donc à considérer et intégrer le jeu comme un vecteur d'apprentissage.

Dans un cadre scolaire :

Le jeu en milieu scolaire n'est jamais central et est parfois remis en cause... Il rentre difficilement dans le cadre d'un processus d'apprentissage contrôlé ; c'est une activité dont le produit n'est pas immédiatement évaluable ; dans ce sens, il n'y a pas de « production scolaire » :

- on n'écrit pas dans un cahier,
- on n'a pas de notes,
- peut-on vraiment avouer à ses parents qu'on a joué à l'école ?

A l'opposé, une tendance « ludophile » met du jeu partout et du ludique à toutes les sauces, sous prétexte de rendre plaisant et indolore le moindre apprentissage...

En dehors d'un cadre scolaire :

Il est souvent considéré que les enfants jouent (notamment à des jeux de règles) en dehors du milieu scolaire, or :

- les parents n'ont pas toujours (ne prennent pas toujours...) le temps de jouer à des jeux avec leurs enfants,
- la place de la télévision, des ordinateurs et des consoles de jeu grignote les temps de jeu,
- le sport (qui présente bien d'autres intérêts, par ailleurs) est souvent plus valorisé que le jeu...

2. Perceptions du jeu

Le jeu peut être vu comme...

► **un besoin vital :**

Bien que, pour des raisons éthiques, il soit difficilement concevable d'expérimenter la privation du jeu sur un enfant et d'en vérifier les conséquences, celui-ci est considéré comme une activité vitale, dans le sens où :

- il a toujours été présent dans nos sociétés,
- il réunit les Hommes et permet le partage d'une expérience vécue,
- il contribue à la construction d'une identité culturelle (au travers d'une activité partagée).

► **une activité « dedans-dehors » :**

Le jeu est dans la société (il se pratique entre des personnes dans un espace physique).

Mais il nécessite la mise en place d'un cadre permettant de sortir de celui de nos sociétés : la « clôture ludique », à l'intérieur de laquelle seront définis des règles, des espaces et des temps propres au jeu. Cette clôture ludique permet ainsi la création de liens sociaux nouveaux.

► **une activité libre :**

Jouer est un choix volontaire, qui ne peut pas être imposé.

Accepter de jouer, c'est accepter de troquer sa liberté d'Homme contre une liberté ludique (c'est-à-dire la liberté de joueur acceptant certaines contraintes nouvelles imposées par les règles). On peut donc parler d'une forme de contrat : le « contrat ludique ».

► **une activité incertaine**, car il y a « contingences¹ »

Le plaisir du jeu repose sur le caractère imprévisible des événements qui vont (ou ne vont pas) se produire. Quel serait en effet l'intérêt de jouer à un jeu dont on connaît déjà l'issue ou le vainqueur ? Le plaisir du jeu repose essentiellement sur cette notion de « tension ludique ».

Ainsi, la pratique du jeu oblige à accepter de s'engager face à l'incertitude, en ayant l'occasion d'expérimenter des comportements. Il devient donc possible de douter, d'agir en fonction, d'assumer ses choix et de prendre une responsabilité dans un contexte incertain : cela revient à appréhender la notion de risque.

L'activité de jouer se situe donc à l'intérieur d'un triangle formé par :

- la liberté d'agir,
- la structure des règles,
- l'incertitude sur le déroulement du jeu.

► **une activité gratuite :**

« Jouer sert à jouer » et « la cause finale du jeu est le jeu lui-même ».

Ainsi, la cause, l'objet et la finalité sont confondus. Le joueur participe à l'expérience pour l'expérience.

Le jeu est donc désintéressé d'un point de vue matériel.

► **une fiction :**

On se raconte une histoire pouvant avoir une morale différente (on peut jouer un « méchant » et appliquer une stratégie de jeu différente des valeurs défendues dans la réalité...). Jouer permet d'être autrement.

« *L'opposé du jeu n'est pas le sérieux, c'est la réalité* ». Cette phrase de Freud (qui refuse l'opposition courante entre jeu et sérieux) illustre le fait que le jeu est différent du monde réel : c'est une forme de représentation de celui-ci.

Et pourtant, il y a une interaction entre le jeu et la réalité.

Le risque des jeux dits « éducatifs » consiste en :

- une « outillisation² » du jeu qui aboutit à la disparition de la finalité ludique (le plaisir du jeu lui-même),
- une intention d'utilité assignée (par un objectif d'apprentissage hors du jeu) qui rentre en contradiction avec la nature du jeu (dans sa notion d'activité gratuite).

1 Possibilité qu'une chose arrive ou n'arrive pas ; éventualité.

2 Néologisme signifiant l'action de vouloir tout transformer en outil utilisable dans un cadre pédagogique sans médiateur-animateur.

POUR ALLER PLUS LOIN

L'expérience elle-même est éducative, car l'activité (le jeu) produit un résultat :

- permet un vécu commun et partagé,
- génère des rapports sociaux (mobilisation de savoirs relationnels),
- permet un apprentissage de l'autonomie (expérimentation de comportements),
- produit une connaissance originale (mobilise des savoirs « formels » dans le cadre de l'élaboration d'une stratégie, par tâtonnement et raisonnement conjoncturel).

L'analyse de l'expérience, en trois temps, permet d'atteindre des objectifs qui ne sont pas visés par l'activité elle-même :

- Qu'avons-nous vécu ? C'est l'expression du vécu : un temps d'expression en lien avec ses émotions (frustration, plaisir, regrets ou reproches), nécessaire pour pouvoir construire les phases suivantes.

- Qu'est ce que nous avons appris ensemble ? C'est le traitement cognitif.

Le jeu a participé à la construction collective d'une représentation du monde réel.

Ce temps permet d'exploiter le jeu pour ce qu'il explique du monde (ou de la partie du monde représenté dans le jeu, en tenant compte des compromis nécessaires entre réalité et fonctionnement du jeu).

- Qu'est ce que j'en retiens pour moi ? C'est l'intégration psychologique.

L'exploitation du temps de jeu permet la construction d'un rapport personnel au monde : « *Je suis, malgré des contraintes imposées par le jeu et ses règles, en mesure de faire des choix qui font évoluer mon comportement par rapport aux autres, par rapport à mon environnement* ».



Les pions du jeu *Dixit*

PARTIE 2 : DES PARTAGES D'EXPÉRIENCES...

Trois structures ont partagé leur expérience du jeu en situation éducative : la première et la seconde ont créé leurs propres jeux – l'une en version unique à usage interne, l'autre pour la commercialisation à petite échelle ; la dernière structure utilise un jeu de règles libre, avec peu de contraintes matérielles.

1. La Maison du Marais poitevin – Coulon (79) : jeu créé sur le thème de l'énergie

► Contexte :

Dans le cadre d'un projet d'une école sur l'énergie, la Maison du Marais poitevin fut sollicitée pour construire des séances d'animation en partenariat avec des enseignants de cycle 3.

Le projet s'articula autour de 6 séances, dont 2 encadrées par la Maison du Marais poitevin : la première correspondant à une enquête sur l'énergie dans l'école, la seconde sur les filières énergétiques.

► Objectifs pédagogiques :

- Permettre aux élèves de comprendre leur rapport quotidien à l'énergie.
- Induire des comportements responsables par rapport à la consommation d'énergie domestique.

Le choix de l'approche par le jeu s'est fait pour la séance concernant les filières énergétiques.

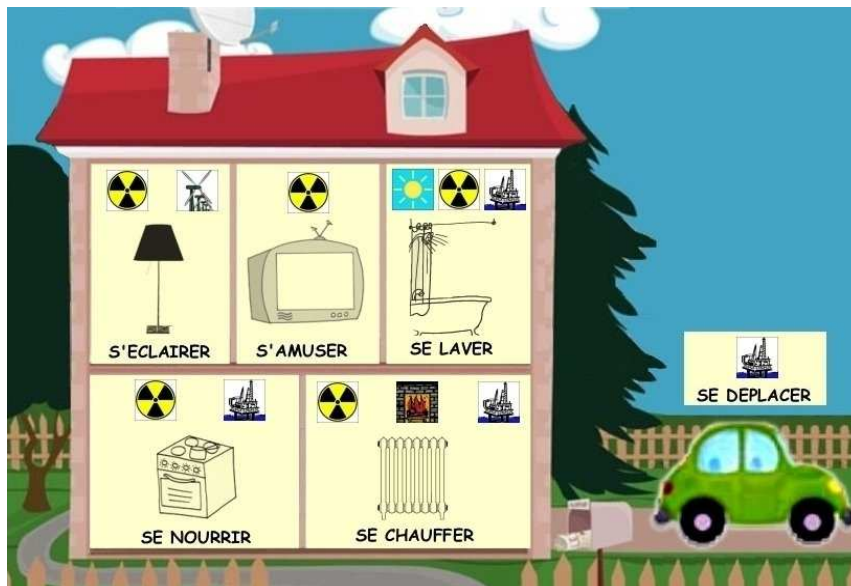
Les raisons de ce choix sont liées à la complexité du thème et au caractère non-adapté d'un apport théorique en salle.

► Contraintes :

- Parties de jeu assez courtes pour permettre un temps d'exploitation du jeu en fin de séance.
- Besoin d'une autonomie rapide des joueurs : des règles expliquées et intégrées en 5 min.
- Le jeu doit permettre une représentation des usages domestiques de l'énergie.
- Prise en compte de l'effectif : 25 à 30 élèves par classe. Nous avons donc choisi de répartir les élèves en tables de 5 à 6 joueurs (avec le matériel nécessaire pour jouer sur chaque table).

► Présentation du jeu :

- Le plateau de jeu : une maison (dont les pièces équivalent à des besoins à satisfaire, chacun étant lié à un usage),
- Les actions du jeu : satisfaire ces besoins énergétiques par un lancement de dé, à chaque face du dé correspond une forme d'énergie, par exemple, tomber sur « les énergies fossiles » entraîne des points négatifs cumulés sur une échelle de pollution commune.
- Fin du jeu : la partie s'arrête quand le seuil de pollution est atteint ou quand tous les joueurs ont satisfait leurs besoins.
- Variante 1 : possibilité de mettre en place des cartes « alternatives » (distribuées aléatoirement aux joueurs), qui permettent de satisfaire un besoin sans générer de points de pollution.
- Variante 2 : possibilité d'échanges de cartes alternatives entre les joueurs.
- Vainqueur : tous les joueurs quand l'ensemble des besoins sont satisfaits sans que le seuil de pollution soit atteint. Sinon, tout le monde perd !



Le plateau du jeu de la Maison du Marais poitevin

► **Déroulement de la séance :**

- introduction de la séance et explication des règles,
- 1ère partie : jeu de base,
- 2ème partie : avec variante 1,
- 3ème partie : avec variante 2,
- exploitation en 3 temps.

► **Limites du jeu :**

Étant donné les contraintes présentées ci-dessus, des compromis entre le réalisme des mécanismes mis en scène et le fonctionnement du jeu sont nécessaires :

- le nombre des sources d'énergie retenu : 5 différentes (en omettant l'hydro-électrique, par exemple),
- la représentation des énergies sur le dé (2 faces nucléaires, 1 face charbon, 1 face éolien, 1 face solaire et 1 face pétrole) qui ne correspond pas à la réalité de l'offre énergétique,
- le choix d'associer un usage domestique (qui ne sont pas tous représentés) avec une ou plusieurs sources d'énergies particulières,
- la règle du jeu définit les formes d'énergie polluantes (qui vont générer des points de pollution dans le jeu) et des non-polluantes (sans impact sur l'échelle de pollution), sans expliquer les critères de pollution retenus,
- les cartes « alternatives » présentent un ensemble de pratiques économes très hétérogène, sans hiérarchisation possible (éteindre sa télévision équivaut dans le jeu à se déplacer en vélo...).

► **Intérêt éducatif du jeu :**

Par ce qu'il représente de la réalité :

- nous avons des besoins énergétiques quotidiens correspondant à des usages domestiques,
- ces besoins peuvent être satisfaits par différentes formes d'énergie, qui ont des répercussions environnementales différentes,
- nous ne maîtrisons pas toujours l'origine de l'énergie que nous utilisons,
- nous pouvons faire des choix et adopter des comportements économes en énergie,

Le jeu permet aux élèves de se familiariser et de manipuler des notions liées au thème du projet.

Le déroulement du jeu correspond au fait que chaque action individuelle a un impact pour l'ensemble des joueurs (notion de responsabilité commune), et permet (grâce aux cartes « alternatives ») la réalisation de choix personnels.

Le temps d'exploitation permet de replacer les notions utilisées dans le jeu en abordant la notion de filière. Les enfants peuvent alors prendre conscience de la réalité de l'offre énergétique et des impacts des choix qui sont faits. C'est aussi l'occasion de remettre en cause les choix du concepteur du jeu (les formes d'énergie présentées comme non-polluantes le sont-elles vraiment ?) et donc d'évoquer les limites du jeu avec les élèves.

Finalement, un temps de discussion permet aux enfants de mettre en débat l'intérêt de certaines pratiques quotidiennes, d'exprimer leurs idées complémentaires en terme d'alternatives, et de prendre conscience de leur rapport personnel à l'énergie.

2. Orcades (86) : jeu « Planète... Horizon 2050 », édité par Orcades en 2008

► Contexte :

ORCADES est une association d'Éducation au Développement et à la Solidarité Internationale (EADSI). L'une de ses missions porte sur la création d'outils pédagogiques. En 2007, l'association décide de travailler sur la conception d'un jeu de société autour du thème « changements climatiques ».

► Objectifs pédagogiques :

- Aborder, manipuler et s'appropriier différents paramètres concernant les changements climatiques : énergies, gaz à effet de serre, activités humaines, risques et vulnérabilité, etc.
- Permettre aux joueurs de réfléchir aux enjeux des changements climatiques en abordant ce thème sous l'angle de la Solidarité Internationale.
- Susciter les échanges et la coopération entre joueurs.



Planète... horizon 2050. Orcades, 2008.

<http://www.orcades-vpc.com/>

► Contraintes :

- Privilégier un jeu de stratégie coopératif et non pas un jeu de l'oie (où il y a peu de choix en termes d'actions pour les joueurs), ni un jeu de « questions-réponses » (qui privilégie la connaissance et non la réflexion).
- Concevoir un jeu qui puisse être utilisé plusieurs fois : les parties ne doivent donc pas être toujours identiques.
- Le jeu nécessite un temps d'exploitation après la partie.

► Présentation du jeu :

- Le plateau de jeu : une planète imaginaire sur laquelle les joueurs installeront des pions « populations », des pions « richesses », des pions « forêts ». Tout autour de cette planète, une échelle graduée avec un marqueur qui se déplace, mesurant les émissions de gaz à effet de serre.
- Des cartes « énergie » et des cartes « événements climatiques ».
- Public : à partir de 12 ans.
- Nombre de joueurs : de 1 à 10.
- Durée d'une partie : 1 à 2h.

► Déroulement de la séance :

- Introduction de la séance et explication des règles avec une installation des différents pions sur le plateau de jeu.
- Déroulement de la partie en plusieurs tours de jeu.
- Fin du jeu : gagné ou perdu
- Temps d'exploitation à partir des pistes de discussions identifiées pendant la partie par l'animateur.



Une partie de *Planète... Horizon 2050*

► Limites du jeu :

Dans l'objectif de conserver l'intérêt ludique du jeu, le choix a été fait de simplifier certains éléments :

- La question des énergies renouvelables est « symbolisée » par le mot « éolienne » et la question du nucléaire n'est pas abordée.
- Les déplacements de populations et les conflits liés aux conséquences des changements climatiques n'apparaissent pas directement dans le jeu mais peuvent être abordés après la partie dans la phase d'exploitation du jeu.

La notion de « richesse » nécessite également un temps de discussion après le jeu afin de préciser ce qu'elle englobe.

► Intérêt éducatif du jeu :

Les changements climatiques nous sont souvent présentés par des scientifiques, des climatologues, des experts... Et si, avant de recevoir des explications, des théories, des connaissances, nous nous posions des questions? Ce jeu est là pour ça : interpellier les joueurs, susciter des interrogations.

Le jeu *Planète... Horizon 2050* est construit sur le principe de la coopération : le groupe de joueurs, regroupés dans une seule et même équipe, poursuit un objectif commun. Pour gagner ensemble, ils devront discuter et argumenter leurs choix de stratégie, écouter et prendre en compte les idées de chacun et se mettre d'accord sur des actions à mettre en place dans le jeu. « Coopérer c'est construire ensemble »... les joueurs réfléchissent donc collectivement pour créer et inventer différentes manières de jouer. Le plaisir est alors dans l'échange et la confiance que permet le jeu : il n'y aura pas un perdant écrasé par les autres mais bien une équipe ayant partagé un bout de chemin ensemble...

Ce jeu n'est pas un jeu de connaissance ou de hasard mais bien un jeu de stratégie qui repose sur la participation active et l'implication des joueurs.

Les changements climatiques sont, par le biais de ce jeu, abordés sous l'angle des questions de solidarité internationale. Les joueurs seront confrontés aux déséquilibres mondiaux et pourront aborder la question de la dette climatique du Nord vis-à-vis du Sud. Ils pourront s'interroger sur les inégalités et les exclusions dans le monde en constatant que les populations les plus pauvres sont aussi les plus vulnérables. Enfin ils « vivront » à travers le jeu les interdépendances et les liens entre les populations dans le monde en visualisant que « ce que je fais ici a un impact sur l'ensemble de la planète ».

Ce jeu peut être utilisé comme une première étape d'un travail plus ciblé sur un aspect qui ne sera qu'évoqué au cours de la partie. Il ne cherche pas à donner des solutions mais bien à ouvrir des pistes de réflexion. Aux enseignants, animateurs, éducateurs, parents d'en faire un outil ressource pour donner envie de comprendre, réfléchir soi-même, et finalement peut-être...agir.

3. CEMEA (86) : jeu « La balle assise »

► Contexte :

Les jeux sont des situations d'action et de communication d'une extrême richesse. Comment mieux connaître et mettre au service de l'enfant ces infinies richesses ? Pour éprouver les jeux, il faut les jouer, mais il faut aussi les penser. Que peuvent-ils offrir ? Où et comment ? Cette fiche de jeu est extraite du fichier sur les jeux sportifs³, qui est le fruit du travail collectif du groupe national « jeux et pratiques ludiques » des CEMEA.

► Objectifs pédagogiques :

- Jouer avec d'autres enfants.
- Se saisir d'une balle et tirer sur les autres joueurs.
- Prendre des indices pour ne pas se faire toucher ou pour saisir la balle.
- Faire des choix rapides en fonction du but recherché : délivrer ou tirer.
- Rester attentif si on est pris pour pouvoir se délivrer.

► Contraintes :

- La forme du terrain n'a pas d'importance.
- Sa surface doit permettre des rebonds (pelouse, aire de terre battue, clairière, gymnase...).
- Il est souhaitable qu'il soit entouré d'obstacles (murs, buissons, grillage...) qui puissent immédiatement renvoyer la balle quand celle-ci sort des limites.

► Principe du jeu :

Jeu de ballon au cours duquel chaque joueur peut à son gré choisir ses partenaires et ses adversaires, et peut ainsi en changer au cours de la partie.

Tout joueur qui possède la balle peut soit décider de tirer de volée sur un autre participant, soit de lui faire une passe par rebond au sol.

Le joueur touché de volée devient prisonnier et doit s'asseoir sur place ; il ne sera délivré que s'il réussit à récupérer le ballon.

Les joueurs font tout ce qu'ils peuvent pour éviter d'être touchés et essaient d'immobiliser au sol un maximum d'autres participants.

► Le jeu commence...

La balle est lancée en l'air ; un joueur réussit à s'en emparer.

Il devient alors inattaquable, mais il n'a pas le droit de se déplacer avec le ballon.

A lui de choisir sa conduite : ou il déclenche une relation d'opposition en tirant directement sur un autre joueur, ou il effectue une interaction de coopération en lançant la balle au sol pour qu'après le rebond son camarade visé puisse s'en saisir.

Un joueur touché de volée doit s'asseoir immédiatement sur place et lâcher la balle s'il l'avait bloquée.

► Le jeu continue...

Tenu de rester à la même place, un joueur « assis » peut être délivré de deux façons : soit en réussissant à capturer le ballon qui passe à sa portée, soit en recevant une passe d'un autre joueur assis.

Lorsqu'il s'est emparé du ballon, sa délivrance est acquise, mais il a deux façons de relancer le jeu :

- ou il se met debout et devient immédiatement un joueur « libre », qui peut alors tirer ou passer,
- ou, tout en restant assis, il passe la balle à un autre joueur assis pour le délivrer ; alors, et seulement après cette passe, il se lève et devient un autre joueur libre.

Un joueur debout n'a pas le droit de faire une passe volontaire à un joueur assis.

Quand plusieurs joueurs libres sont successivement touchés par un tir de volée, ils deviennent tous prisonniers et doivent tous s'asseoir sur le champ.

► Le jeu s'achève...

En réalité, souvent, le jeu ne s'achève pas...Ou tout du moins ne s'achève pas par une fin classique...L'objectif qui consisterait à rester le dernier joueur en jeu n'est pratiquement jamais atteint. Ce jeu se termine habituellement sans désigner ni vainqueurs ni vaincus.

Son intérêt réside dans les multiples événements ludiques qui se succèdent, dans l'habileté des esquives, des tirs et des feintes, dans l'audace des anticipations, dans la subtilité relationnelle des alliances et des contre-alliances stratégiques.

► **Intérêt éducatif du jeu :**

La balle assise est un jeu paradoxal : il ne désigne pas de camps antagonistes et n'impose ni adversaires ni partenaires fixes. Chaque joueur peut entretenir des interactions motrices amicales et/ou hostiles avec tout autre participant, par des passes et des tirs selon ses propres choix. Les relations entre les joueurs sont fondamentalement ambivalentes. Le fait que la nature des communications dépende des décisions des joueurs eux-mêmes représente une propriété inconnue de nombreux autres jeux, notamment des sports collectifs.

Tel joueur qui avait fait des passes à tel autre, soudain le touche délibérément de plein fouet ; tel autre qui avait délivré un partenaire, est fait prisonnier, contre toute attente, par ce dernier ! Les revirements de situation, les comportements contradictoires, les subtilités et les paradoxes relationnels transforment les conduites habituelles de jeu sportif. C'est le jeu du double jeu. Cet aspect irrationnel fait de la balle assise un jeu « paradoxal ».

La balle assise n'est pas sanctionnée par un score : elle ne désigne ni vainqueur ni vaincu. C'est là un autre aspect insolite du jeu.

Les réussites (tir abouti, délivrance...) et les échecs (tir raté, joueur touché...) sont pourtant légion ; mais il s'agit de péripéties locales et provisoires, sans cesse effacées par les événements suivants. Réussites et échecs sont ainsi dédramatisés.

L'intérêt de la balle assise ne réside pas dans un score final mais dans les multiples micro-événements qui en constituent le contenu ludomoteur permanent.



Partie de balle assise lors de l'atelier du GRAINE

4. « Des jeux pour éduquer » : un atelier du GRAINE sur le jeu en éducation à l'environnement

Depuis 2002, le GRAINE Poitou-Charentes organise des ateliers thématiques et méthodologiques sous la forme de rencontres d'une journée (parfois un peu plus), entre divers acteurs concernés par la sensibilisation, l'éducation, l'environnement, pour un futur soutenable.

Ces ateliers permettent de :

- diversifier les relations, se stimuler mutuellement ;
- valoriser des expériences éducatives ;
- échanger des avis, des idées ;
- élargir des champs de vision, d'action ou de partenariat.

Les sujets abordés, les démarches originales mises en œuvre, l'intérêt des participants font de ces ateliers des nouvelles voies, voire des galops d'essai pour la conception de nouveaux projets de stages de formation.

Après avoir abordé les chantiers participatifs, la musique verte et bricolée, ou le livre comme outil d'éducation à l'environnement pour les jeunes, le GRAINE et ses adhérents ont choisi le thème du jeu.

Autour de trois structures adhérentes compétentes sur le jeu, le GRAINE a coordonné la rencontre et l'échange d'animateurs souhaitant intégrer le jeu dans leurs pratiques voire créer leur propre jeu.

Pendant ces ateliers, des documents en lien avec le thème sont mis à disposition des participants. Dans le cas de l'atelier sur le jeu, la totalité des jeux disponibles au GRAINE étaient présente (jeux sur l'environnement). Les partenaires avaient apporté leurs propres collections de jeux, ce qui, au final, représentait une somme

considérable d'exemples.

De ces échanges, de ces témoignages et des tests de jeux, ressortent les conclusions ci-après :

Le jeu en éducation à l'environnement prend tout son intérêt comme point de départ et d'accroche à une discussion et à l'apport de connaissances. Les jeux de société sur l'environnement où le processus ludique est vraiment présent sont relativement rares. Il convient de distinguer :

- les jeux éco-conçus donc classés comme jeux environnementaux, mais dont le sujet/l'histoire peut en être très loin,
- les jeux « documentaires » qui visent à amener des informations sur un sujet environnemental et permettent peu le plaisir de jouer (on apprend plus qu'on ne joue),
- les jeux édités dans le circuit commercial, qui utilisent de vrais mécanismes ludiques, mais ne s'intéressent pas aux problématiques environnementales, ou peu
- les jeux créés par des éducateurs, adaptés à leur situation d'animation ou d'intervention, qui mélangent de l'apport de connaissances et du ludique.

Parmi tous ces jeux, l'idéal est bien sûr de créer son jeu soi-même en s'inspirant de sa propre pratique du jeu en général et des mécanismes⁴ ludiques repérés au cours de celle-ci.

Il est bien sûr possible d'adapter des jeux existants et leurs règles, de reprendre les mécanismes.

L'idéal serait que les animateurs-éducateurs deviennent des Joueurs et jouent souvent, au plus grand nombre de jeux variés possibles, à visée environnementale ou non, pour rebondir sur leur propre plaisir de jouer et pour l'intégrer dans une situation éducative.

En éducation à l'environnement, le jeu ne doit pas être considéré comme un objet de transmission de savoir mais comme un support à une approche pédagogique parmi d'autres (le sensoriel, l'artistique, l'imaginaire...).

Par le jeu, on installe le public dans un contexte de plaisir, favorable à l'apprentissage, la transmission de savoirs se fera dans un deuxième temps (par exemple, un jeu mettant en scène des abeilles en tant que personnages ou pions peut servir d'accroche à un temps d'apport et d'information sur le rôle des abeilles et la pollinisation en danger).

Aussi, l'animateur-éducateur doit déterminer dès la préparation de son intervention ce qu'il va faire du jeu choisi. Son intention pédagogique initiale (parler des énergies, cf exemple de la Maison du Marais poitevin), l'amène à choisir une activité ludique (l'expérience du jeu, de la manipulation, la dynamique de groupe, des émotions...) qu'il analyse et exploite : comment les joueurs ont-ils vécu la partie ? qu'est-ce que la séquence de jeu leur évoque par rapport à la vie réelle (analyse et prise de conscience d'enjeux) ? Et comment peuvent-ils agir dans le réel... ?

POUR ALLER PLUS LOIN

Il est considéré que la valeur éducative du jeu n'est pas dans son aboutissement mais dans son processus.

On peut alors évoquer l'idée d'un contrat « ludo-pédagogique » :

- faire jouer sans autres contraintes que celles imposées par les règles (jouer pour jouer),
- expliquer avant le lancement du jeu qu'il y aura un temps d'exploitation collectif par la suite, faisant appel à des éléments liés au jeu pratiqué.

La mise en place d'un jeu dans une séance éducative s'inscrit alors dans le cadre d'une pédagogie expérientielle :

- à partir d'une intention pédagogique,
- en mettant en place une activité partagée qui induit un résultat sur les participants : l'expérience,
- avec un temps de retour et d'analyse sur l'expérience.

L'expérience permet de rencontrer un « donné », c'est-à-dire quelque chose qui existe et qui appartient au monde :

- matériel : les éléments du jeu (le décor, les pions et leur symbolique, le thème choisi...)
- social : les autres joueurs, leurs comportements dans le jeu,
- subjectif : moi, mon autonomie de joueur, mes choix en lien avec mes pré-acquis...

4 Voir en annexe, la taxonomie des mécanismes de jeu, par Benoît Christen, Maison du Marais Poitevin

PARTIE 3 : LES RESSOURCES SUR LE JEU

1. Bibliographie et sitographie

1.1. Sites internet ressources critiques sur le jeu en général

Internet est évidemment une base d'information importante. Voici ci-dessous les principaux sites où retrouver des règles, des descriptifs, des photos de jeux existants, mais aussi des forums. Les sites de boutiques, d'auteurs ou d'éditeurs sont volontairement absents de cette liste.

✓ **Portail d'information**

<http://www.ludorama.fr>

Ce portail recense l'ensemble des sites français disposant de flux RSS. Cela permet de suivre l'actualité des sites et blogs consacrés au jeu en France et à l'étranger.



✓ **Bases de données généralistes**

<http://www.trictrac.net>

La plus grande base de données française. Les fiches de jeux ne sont pas toujours complètes mais permettent de trouver des photos, des commentaires d'internautes, des liens... Le forum regroupe la communauté française de joueurs avec des sections consacrées à la création de jeu, aux petites annonces etc. La gestion de ludothèque en ligne est possible mais peu pratique.



✓ **Sites personnels**

<http://www.jedisjeux.net>

Plusieurs passionnés ont créé ce site bénévolement. Très en pointe sur les news, ce site permet aussi de gérer une ludothèque en ligne permettant l'affichage des boîtes.



<http://www.jeuxsoc.fr>

François Haffner présente les jeux de sa collection et ses billets d'humeur. Sa base, moins importante que TricTrac, en est un bon complément et recense plus particulièrement les jeux francophones, édités à compte d'auteur, etc.



<http://www.ludigaume.net>

Ce site présente des critiques de jeux de manière simple et argumentée. La classification des jeux par mécanisme est un modèle du genre.



✓ **Où trouver des règles de jeux ?**

<http://www.ludism.fr>

Ce site bénévole recense des règles de jeux, traduites par des joueurs ou mises en lignes par des éditeurs, ludothèques...



<http://www.ludotheque.com>

Le Centre National du Jeu (anciennement Ludothèque de Boulogne Billancourt) dispose d'un des plus grands fonds existants et peut fournir des scans ou photocopies des règles, sur demande par mail.



✓ **Presse spécialisée**

Plato magazine est édité en Belgique et en France et réalisé par des bénévoles. Il paraît en papier recyclé un mois sur deux, sur abonnement payant, et en version PDF l'autre mois, sur inscription gratuite.
<http://www.plato-magazine.com>



Jeux sur un Plateau est un mensuel, disponible sur abonnement et en kiosque. Son site internet diffuse également des news et vidéo, ainsi qu'un système de jeux en ligne.
<http://www.jsp-mag.com>



1.2. Documents de réflexion sur le jeu et l'éducation en général⁵

- ✓ BIANU, Zeno /DE SMEDT, Marc /VARENNE, Jean-Michel / RICHEZ, Valérie-Catherine. **L'esprit des jeux**. Première publication en 1980 aux Editions Seghers. Albin Michel, 1990. 340 p. (Collection Espaces libres; 6). ISBN 978-2-226-03912-5
Résumé : Approches sociologique et psychologique du jeu. Le jeu fait partie de la vie. A quoi joue-t-on ? Pourquoi tous ces jeux ? Que révèlent-ils ? ... Les auteurs tentent de découvrir l'esprit qui est à la base même des différentes façons de jouer, les origines et la psychologie des jeux à travers 12 chapitres : l'enfant et l'instinct du jeu ; jeux populaires et initiation ; les grands jeux de société ; le jeu contre la machine ; le jeu et l'argent ; jeu et fêtes ; jeu et mort ; jeux thérapeutiques ; jeux de mots, jeux d'esprit ; jeu, chance et science ; jeux divinatoires ; jeu et création du monde.
- ✓ BROUGERE, Gilles. **Jeu et éducation**. Editions L'Harmattan, 1995. 284 p. (Collection Education et formation. Série références). ISBN 978-2-7384-3383-1
Résumé : Analyse des différentes façons de penser la relation entre jeu et éducation. L'auteur s'appuie sur les apports de différents auteurs, pédagogues, philosophes, psychologues et montre également à travers l'exemple de l'école maternelle française, comment celle-ci a produit un discours sur le jeu tout à fait spécifique, comment l'idée qu'un jeu puisse être éducatif a fait son chemin. Livre issu d'une thèse de doctorat.
- ✓ BROUGERE, Gilles. **Jouer/apprendre**. Economica, 2005. 176 p. (Anthropos). ISBN 978-2-7178-5119-9
Résumé : Un professeur de sciences de l'éducation analyse des relations complexes qui lient ou séparent les actions de jouer et d'apprendre. Il essaie de comprendre l'action même de jouer et l'expérience qui en découle. Le jeu est conçu selon des contextes variables : le jeu divertissement qui permet d'apprendre de façon fortuite, et les jeux construits à partir d'objectifs explicitement pédagogiques.
- ✓ CAILLOIS, Roger. **Les jeux et les hommes : le masque et le vertige**. Gallimard, 1967. - 374 p. (Folio essais; 184). ISBN 978-2-07-032672-3
Résumé : A travers une étude des jeux, un sociologue propose une théorie de la civilisation et une interprétation des cultures, des sociétés primitives aux sociétés contemporaines. Partie 1 : définition, classification, vocation sociale des jeux, corruption des jeux, sociologie à partir des jeux. Partie 2 : théorie élargie des jeux, simulacre et vertige, compétition et hasard, résurgences dans le monde moderne. Compléments : importance des jeux de hasard, de la pédagogie aux mathématiques. Dossier.
- ✓ DERU, Pascal et EPSTEIN, Jean (Préf.). **Le jeu vous va si bien !** Éditions Le Souffle d'Or, 2006. 299 p. (Créativité). ISBN 978-2-84058-287-8
Résumé : Plaidoyer pour le jeu comme un outil d'épanouissement pour les enfants et les adultes, acte convivial et source de plaisir, voie royale de découverte de soi et des autres, chemin de rencontres, balade dans les différentes cultures du monde, et pas uniquement outil pédagogique. Une partie pratique donne des pistes de jeux : d'adresse, de mémoire, visuels, de bienveillance, de construction....
- ✓ HUIZINGA, Johan. **Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu**. Gallimard, 195. Réédition 2008. 292 p. ISBN 978-2-07-071279-3
Résumé : Essai d'un historien qui montre la présence extrêmement active et féconde de ce jeu dans l'avènement de toutes les grandes formes de la vie collective : culte, poésie, musique et danse, sagesse et science, droit, combat et guerre. Le jeu est défini par Huizigua comme une fuite de la vie "réelle" en opposition avec la société utilitariste. Historiquement l'Homo-ludens se situe plutôt dans les couches

⁵ Ouvrages disponibles au centre de documentation du GRAINE Poitou-Charentes

supérieur de la société, dans la classe "possédantes oisives". Or, la modernisation de la société par les progrès technologiques et l'automatisation de la production a ouvert la voie à un accroissement massif du nombre d'Homo ludens. Aujourd'hui nous le sommes tous en puissance, et la société va de plus en plus dans cette voie. Les loisirs, le temps libre a pris tellement de place que l'on se plaît à recréer nos vies sur écrans (second life), et ces vies virtuelles faites pour le "plaisir" prennent de l'ampleur.

- ✓ SAUTOT, Jean-Pierre. **Jouer à l'école : socialisation, culture, apprentissages**. CRDP Grenoble, 2006. 295 p. (Projets pour l'école) .ISBN 978-2-86622-754-8
Résumé : Ouvrage collectif en plusieurs parties : une étude du jeu chez l'adulte et chez l'enfant et sa place dans le développement de l'individu ; une analyse des valeurs du jeu (selon la définition de Roger Caillois) et de ses objectifs pédagogiques, typologie ; des situations de jeu (libre, contraint ou pédagogique), les comportements des enfants, les différents classements... Une partie pratique présente des techniques d'animation de jeux à visée pédagogique avec leurs objectifs et leurs différentes étapes (y compris l'organisation matérielle).
- ✓ **Cahiers pédagogiques** n°448, décembre 2006 : Le jeu en classe.

1.3. Documents sur le jeu et l'éducation à l'environnement ⁶

- ✓ **Le guide des jeux pour la planète : le développement durable dans les mains de nos enfants**. CARRÉ Pascal. Éditions Yves Michel, 2008.

Résumé : Sélection de jeux classés par thème (climat et énergie, déchets, eau, jardinage, nature, gestes écocitoyens, développement durable, commerce équitable), par type de jeu (activités et matériels éducatifs, jeux de création et découverte du monde, jeux coopératifs ou non, jeux de carte, jouets, jeux sur internet, jeux vidéo) et par âge (moins de 4 ans, 4-7 ans, 8-12 ans, plus de 12 ans).



- ✓ **Fiche thématique n°31 : le jeu en éducation à l'environnement**. Ifrée, janvier-février-mars-avril 2009.

En ligne sur : http://ifree.asso.fr/client/bazar/upload/Fiche_31.pdf

Cette fiche est née de la première expérience de formation de l'Ifrée sur l'initiation au monde du jeu de plateau et son utilisation en éducation à l'environnement, en partenariat avec la Maison du Marais poitevin. La fiche élargit le propos aux jeux de simulation en tous genres, excluant cependant le champ des jeux vidéos éducatifs, à la fois très vaste et trop particulier. Par contre c'est bien le jeu et non l'approche ludique (souvent synonyme d'activités sensorielles) qui est au centre de la réflexion.

1.4. Recueils de jeux et d'exercices ludiques⁷

- ✓ BIDEAU, Alain.. **Apprendre, se distraire et créer avec le jeu : 10 jeux à fabriquer**. Éditions Chronique sociale, 1996. 129 p. (Collection Savoir communiquer). ISBN 978-2-85008-261-0
Résumé : La première partie porte sur le jeu et sa place dans la société, ainsi que les enjeux liés aux ludothèques et maisons de jeux. La seconde présente dix jeux d'intérieur pour amuser jeunes et moins jeunes (jeux d'animation et jeux à fabriquer).
- ✓ DUMONTEIL-KREMER, Catherine. **Jouons ensemble... autrement : améliorer nos relations par le jeu**. Editions La Plage (Sète), 2007. 160 p. ISBN 978-2-84221-166-0
Résumé : Une éducatrice propose une approche du jeu inhabituelle, inspirée de la non-violence, où jouer aide à élever les enfants. L'auteur nous amène à réfléchir à notre propre vécu du jeu, à dépasser la gêne, l'ennui, le sentiment de perdre son temps... pour jouer vraiment avec ses enfants, entrer dans leur monde et privilégier le plaisir de vivre ensemble, tout en réfléchissant sur l'utilité du jouet. Présentation d'une cinquantaine de jeux spontanés simples à mettre en place, de jeux de société coopératifs et de jeux de plateaux originaux. Index de jeux par tranche d'âge.

⁶ Ouvrages disponibles au centre de documentation du GRAINE Poitou-Charentes

⁷ id

- ✓ MASHEDER, Mildred. **Jeux coopératifs pour bâtir la paix**. Chronique sociale, 2005. 275 p. (Savoir communiquer) . ISBN 978-2-85008-530-7
Résumé : Guide pratique recensant les règles de 300 activités ludiques et sports coopératifs, classés en 8 parties : les jeux qui permettent de se présenter aux autres ; les jeux pour s'exprimer ; pour écouter ; pour prendre sa place ; pour découvrir ses propres qualités ; pour avoir confiance ; pour vivre la coopération ; avec de la toile de parachute. Leur but est de développer la confiance en soi, le respect de l'autre, la cohésion du groupe et la solidarité. Ce livre s'adresse aux enseignants mais aussi aux parents et à toute personne travaillant avec des enfants à partir de l'âge de 3 ans. Une dernière partie informe sur les jeux coopératifs.

- ✓ WEISS, François. **Jouer, communiquer, apprendre**. Hachette, 2002. 127 p. (Pratiques de classe). ISBN 978-2-01-155205-1
Résumé : Ouvrage pratique destiné à l'enseignant en français langue étrangère, mais qui s'adresse aussi à ceux qui veulent favoriser l'implication des apprenants grâce à des activités stimulantes, ludiques, créatives, grâce aux jeux qui amènent des situations de communication et d'expression écrite ou orale (lettres et mots, poser des questions, mimes et jeux de rôle, créativité...) . Il permet de mener une réflexion sur la valeur d'apprentissage des activités proposées et sur leur place dans le processus d'apprentissage.

2. Pour emprunter et tester des jeux : les lieux ressources en Poitou-Charentes

En région, comme ailleurs, les moyens de rencontrer des passionnés de jeux sont nombreux, mais pas forcément institutionnalisés. Ils existent néanmoins des lieux permettant de tester des outils en les empruntant.

2.1. Les ludothèques

Ces lieux de prêts de jeu souffrent d'une image liée à la petite enfance. Certaines sont pourtant tournées vers les jeux modernes et proposent des animations tournées vers le grand public. Le choix (d'une centaine à plusieurs milliers de jeux), les horaires et les conseils restent très hétérogènes selon les structures.

Ces ludothèques reçoivent de plus en plus de demandes de jeux liés à l'environnement, aussi elles en acquièrent de plus en plus. Par ailleurs, les médiateurs du jeu qui y travaillent sont de bons conseils sur les mécanismes ludiques notamment et sur le niveau d'usage réel de chaque jeu (âge des joueurs).

En Charente...	- Ludothèque CSC Rives de Charente 16000 Angoulême Tél : 05 45 94 81 03
	- Ludothèque "Planète Ludo" 16000 Angoulême Tél : 05 45 92 67 75 http://assofamiliale16.free.fr
	- Ludothèque "Lalud' " 16000 Angoulême Tél : 05 45 61 29 56 http://www.mjc-louis-aragon.asso.fr/
	- Ludothèque Espace Jeux Jouets du CSCS/MJC 16000 Angoulême Tél : 05 45 25 58 23 http://www.mjc-gg-angouleme.org
	- Ludothèque "Parenthèses et dominos" 16100 Cognac Tél : 05 45 32 09 55
	- Ludothèque "L'Ahtoupie mobile" 16380 Chazelles Tél : 06 18 32 59 35

	- Ludothèque de l'amicale laïque CSCS 16710 St Yrieix sur Charente Tél : 05 45 92 32 86
En Charente Maritime...	- Ludothèque municipale du Carré Amelot 17013 La Rochelle Cedex Tél : 05 46 51 14 77 http://www.carre-amelot.net/ludotheque/secteur.php?fract=presentation
	- Ludothèque municipale 17100 Saintes Tél : 05 46 93 97 39
	- Ludothèque "C.L.E.S. des Champs" 17170 Ferrières d'Aunis Tél : 05 46 01 70 85
	- Ludothèque "Les Fées du jeu" A.E.L 17301 Rochefort Cedex Tél : 05 46 99 24 81 http://www.ville-rochefort.fr/solidarite/centre-social/ludotheque
	- Ludothèque "Croque soleil" 17400 St Jean d'Angely Tél : 05 46 59 96 27
	- Ludothèque Espace jeu "La toupie" 17440 Aytré Tél : 05 46 45 11 16
En Deux-Sèvres...	- Ludothèque municipale des Brizeaux 79000 Niort Tél : 05 49 33 12 53 http://catalogue.agglo-niort.fr/
	- Ludothèque intercommunale 79200 Parthenay Tél : 05 49 94 24 43 http://web.cc-parthenay.fr/LoisirsEtAnimations/Jeux/Pages/ludo.aspx
	- Ludothèque municipale 79100 Thouars http://www.ville-thouars.fr/vivre/culture/ludotheque.htm
En Vienne...	- Ludothèque "L'île aux trésors" 86000 Poitiers Tél : 05 49 45 53 16
	- Ludothèque "L'espace aux enfants" 86100 Châtelleraut Tél : 05 49 21 89 63

2.1. Le centre de documentation du GRAINE Poitou-Charentes

Le centre de documentation du GRAINE Poitou-Charentes, spécialisé en éducation à l'environnement, a acquis de nombreux jeux en 2008 à l'occasion du stage du programme Ifrée : « Sensibiliser à l'environnement par le jeu ». Ces jeux sont en prêt au GRAINE et font partie d'un panel de 6000 autres références et outils pour l'éducation à l'environnement.

L'offre documentaire du GRAINE permet de découvrir et de combiner :

- diverses approches pour un même sujet : écologique, économique, sociale, et culturelle,
- divers points de vue
- diverses approches pédagogiques diverses (imaginaire, art, sciences ...)
- le penser global et l'agir local.

Ainsi, outre des jeux, on trouve des livres pour enfants (documentaires, albums de fiction illustrés), des contes, des BD, des ouvrages scientifiques, ou des documents pédagogiques...

Modalités d'emprunt

- durée du prêt : 3 semaines / prêt gratuit
- emprunt sur place à Poitiers : de préférence sur rendez-vous
- emprunt à distance :
 - sur demande, après vérification de la pertinence des choix ;
 - en région Poitou-Charentes : par l'intermédiaire d'un membre du réseau GRAINE (le fonctionnement en réseau permet de rapprocher les documents des emprunteurs) ou par la Poste* ;
 - hors région Poitou-Charentes : par la Poste*

*les frais d'envoi sont à la charge de l'emprunteur et le remboursement se fait en timbres

Possibilité d'accompagnement de projets éducatifs intégrant le jeu (voir p.24).

Contact et adresse :

Véronique Baudry

GRAINE Poitou-Charentes - 97 bis rue Cornet - 86000 POITIERS - Tél. 05.49.01.64.42

Mail : doc@grainepc.org

Base de données en ligne : http://pmb.grainepc.org/opac_css où se trouve une « étagère virtuelle » regroupant toutes les références de jeux en prêt au GRAINE.

Liste des jeux environnementaux disponibles au GRAINE Poitou-Charentes :

◆ Jeux utilisant des cartes : jeux de cartes , jeux de familles, jeux de mémoire

7 familles pour la prévention des risques naturels. Ministère de l'écologie, 2000.

Jeu des 7 familles sur les risques naturels : avalanche, cyclone, feu de forêt, mouvement de terrain, inondation, volcan, séisme. Les "membres" de la famille sont : la connaissance, la surveillance, l'information, la prévention, la protection, la préparation.

Cat. Nat. Ministère de l'écologie, 2000.

Jeu de tarot pour la prévention des risques naturels majeurs. 79 cartes en français et en anglais. 4 éléments naturels : terre, air, eau, feu. 16 aléas et 9 actions de la chaîne de prévention (préparer, abriter, étudier, éduquer, mitiger, aménager, prévoir, assurer, informer). Des cartes d'aide représentant 21 acteurs ou dispositifs de la prévention et de la gestion du risque.

Cata.stop ! Stratégie pour la prévention des catastrophes. Ministère de l'écologie, 2002.

Jeu de 8 familles pour la prévention des risques naturels majeurs. 8 familles d'aléas naturels : avalanche, feu de forêt, cyclone, foudre, inondation, mouvement de terrain, séisme, volcan. Chaque famille comporte 6 actions contribuant à la prévention : connaissance, surveillance, préparation, mitigation, information.

Feuillidem : jeu de l'initiation à l'identification. L'idée du milieu (association).

Cartes descriptives pour identifier, à partir de leurs feuilles, 24 espèces d'arbres feuillus avec divers jeux expliqués dans le livret (le "feuille cache-cache", "l'arbre mystère") et l'animation "arbre où es-tu ?".

Génération bio ? Jeu des 7 familles. Nature et Progrès Belgique, 2004.

Jeu des 7 familles accompagnant l'exposition "Génération bio ?", visant à sensibiliser les enfants et les adultes à l'impact de nos comportements quotidiens sur l'environnement. Chaque famille est illustrée par ses comportements en termes d'agriculture, d'habitat, de mobilité et d'énergie.

Jeu des légumes. La Maison de la nature 92.

A la fois puzzle et "jeu des 7 familles" sur les variétés anciennes de plantes potagères. Les familles de plantes sont au nombre de 8 : apiacées, astéracées, liliacées, solanacées, chénopodiacées, brassicacées, cucurbitacées, et fabacés. Les cartes donnent le nom du légume, une illustration et une caractéristique.

Kids 4 Energy. Comité de liaison énergies renouvelables, 2004.

Jeu de cartes représentant 4 familles aux modes de vie différents : celle qui consomme et gaspille beaucoup d'énergie, celle qui consomme beaucoup mais s'équipe en électro-ménager économique, celle qui a une conscience environnementale développée et économise et celle qui privilégie les énergies renouvelables.

La doublette : les véhicules écologiques. Jeux FK, 2007.

Jeu de "mémo" dès 4 ans où les images représentent des véhicules écologiques, divisés en 2 parties (l'avant, l'arrière) : le tramway, le vélo, le tandem, le pédibus, la voiture au biocarburant, le train, le chameau, le traîneau, le voilier, le bateau, le bus, le ski, le carrosse, la carriole, le pousse-pousse. Ce jeu simple permet de

lancer une discussion sur les véhicules représentés.

Le découvreur : les véhicules écologiques. Jeux FK, 2007.

Jeu de loto dès 3 ans où les images représentent des véhicules écologiques, divisés en 3 parties (l'avant, le milieu, l'arrière) : le tramway, le vélo, le tandem, le pédibus, la voiture au biocarburant, le train, le chameau, le traîneau, le voilier, le bateau, le bus, le ski, le carrosse, la carriole, le pousse-pousse.

Le jeu du développement durable. Bioviva, 2004.

Jeu de questions à choix multiples avec brève explication de la réponse. Une partie dure entre 10 à 20 minutes. Tous les thèmes du développement durable sont abordés. Des termes techniques ou scientifiques (comme des noms de plantes) sont présents.

Le sol vivant. Loisirs et Pédagogie, 2001.

Jeu des 7 familles pour découvrir le monde du sous-sol et comprendre les phénomènes naturels permettant l'évolution du sol. 4 cartes par famille : roche mère, arthropodes, vers de terre, champignons, feuilles, mammifères, végétation. Mode d'emploi peu explicite, support simple pour une exploitation pédagogique plus poussée.

Qui croque quoi ? ARIENA, 1999.

Jeu de 8 familles de 4 cartes sur les milieux et les chaînes alimentaires.

◆ **Jeux de plateau**

As'truc : le jeu des trucs et astuces de la maison. Editions As'Truc, 2000.

Jeu de questions-réponses faisant découvrir ou redécouvrir plus de 500 trucs et astuces respectueux de l'environnement pour le quotidien de la maison (bricolage, jardinage, cuisine, nettoyage...). But du jeu : sortir de la maison As'truc après avoir rempli un support de puzzle avec 10 cartes pièces obtenues en remplissant des missions (répondre à des questions).

Atomic business. Editions Contrevents, 2002.

Jeu de course, avec plateau, de dénonciation des dangers de la prolifération nucléaire, sur le ton de l'humour noir... But du jeu : le joueur gère une équipe de diplomates qui doivent conclure un contrat nucléaire avec un très riche dirigeant, en allant chercher une mallette nucléaire au Palais, puis en la ramenant au pays en quittant l'Aéroport. Le joueur doit gérer ses diplomates sur le parcours entre le palais et l'aéroport, agressez ses adversaires et utiliser le pouvoir de cartes.

Blue land : tout un monde à construire. COPSI, 2003.

Jeu sur la solidarité, le partage, le développement durable, l'économie solidaire... et la performance économique. But du jeu : collecter de l'épargne solidaire et l'utiliser pour mener à bien des projets de développement durable. Pour gagner, il ne faut pas accumuler de l'argent mais au contraire le dépenser dans des actions solidaires (appelées missions) : implanter des puits, financer une bibliothèque itinérante, sauver une espèce en danger, vacciner la population, construire une école... qui rapportent plus ou moins de points. Le jeu exige la solidarité entre joueurs (pour faire face aux catastrophes naturelles) et de la stratégie/ compétition (il ne peut y avoir qu'un vainqueur). Les missions sont classées en 12 thèmes : eau, santé, alimentation, culture, éducation, justice, équipement, habitat, transport, nature, énergie, environnement.

Civic dé clic : citoyen en herbe. Citoyen en herbe, 2002.

Jeu pédagogique pour jouer en individuel ou en équipes (jusqu'à 18 joueurs) qui promeut la citoyenneté active dans son quartier, sa ville... en Europe, en faisant acquérir des connaissances sur les principales institutions de la cité et en faisant comprendre la vie de la cité. But du jeu : remplir des missions dans la ville (représenté par le plateau), c'est-à-dire effectuer des démarches, aller chercher des informations, tout en répondant à des questions au cours des déplacements, les bonnes réponses permettant d'avancer plus vite. Peut se jouer de 2 à 18 joueurs. Thèmes abordés : société, environnement, cadre de vie, droits, économie, Europe, institutions, prévention.

Eco Conso ! : le jeu à consommer sans modération. Valorémis, 2009.

Jeu de questions-réponses faisant aborder des sujets (notions et réflexes) liés à la consommation au quotidien : économies d'énergie, commerce équitable, préservation de la biodiversité, kilomètres alimentaires, empreinte écologique... But du jeu : les équipes (4 maximum) doivent reconstituer un puzzle collectif (qui représente la terre entourée d'une bouée de sauvetage) en répondant à 3 types de questions ; un des joueurs fait l'arbitre. Des questions « Penser », pour exprimer son point de vue et convaincre les autres joueurs qui votent avec des cartes Oui/Non (« Pour toi, le bonheur est-t-il dans les marques ? »). Des questions « Savoir », à choix multiples,

pour acquérir des connaissances incontournables (chiffres, définitions, statistiques...). Des questions « Tour de table », pour susciter le débat ou répondre à des énigmes (comme des « qui suis-je ? »...). Le jeu se veut collaboratif où il n'y a ni gagnant ni perdant (dans le sens où on ne perd pas de points) et où seule la réflexion, le dialogue et la force de proposition comptent.

ENERMEN : un jeu éducatif pour comprendre l'énergie et mieux l'utiliser. TERRAWATT, 2007.

Jeu de pose de carte permettant aux 8-15 ans, au travers d'un code couleur et de pictogrammes simples, d'appréhender les notions de chaîne énergétique (source primaire - transformateur - service) avec les notions de risque associé. Chaque joueur est en permanence confronté au dilemme suivant : poursuivre son développement personnel le plus rapidement possible, ce qui lui fait marquer beaucoup de points et lui donne une chance de gagner la partie... au risque de provoquer des conséquences graves pour l'environnement, et donc de perdre la partie. Les énergies primaires ont été représentées sous forme de super-héros de l'énergie, les Enermen.

Equitum : saurez-vous commercer sans dominer. ORCADES.

Jeu de cartes permettant de comprendre les mécanismes qui peuvent accélérer ou freiner les inégalités et l'exclusion sociale. Jeu abordant les notions de déplacement de population, d'endettement, de lien social ou encore de précarité.

Kyogami. Winning moves France, 2006.

Jeu de société, qui permettra aux petits et grands de se familiariser avec les mécanismes du protocole de Kyoto. Le protocole y est présenté sous une forme simplifiée et ludique. Chaque joueur devant s'enrichir individuellement, mais également organiser une survie collective, se trouve à la fois en compétition et en partenariat avec les autres. De bons moments en perspective mais une issue environnementale incertaine... La partie dure 1 heure, 2-6 joueurs.

L'agriculteur en herbe : découvrez l'agriculture durable au rythme des saisons. FR CIVAM Basse Normandie, 2007.

Jeu de plateau avec 2 niveaux de complexité, soit « Découverte de l'agriculture », soit « Agriculture durable » (les termes techniques sont expliqués dans le niveau 1). Le but du jeu est d'accumuler des points de 3 couleurs différentes représentant les 3 piliers de l'agriculture durable et être ainsi performant à la fois sur le volet économique, sur le volet social et sur le volet environnemental pour remporter le parcours qui représente une année (des questions ou des actions différentes par saison).

La planète en jeu. Orcades, 1991.

Jeu coopératif sur la solidarité nécessaire pour sauver la Terre. But du jeu : gagner des points en réalisant des contrats, en tirant des cartes événements favorables, en aidant les adversaires en difficulté, en donnant ses propres jetons contre-événements. Quand un événement désagréable met en péril la planète, tous sont concernés, et pas seulement le joueur qui a tiré la mauvaise carte. Les contrats concernent : arrêter la déforestation, protéger faune et flore, empêcher l'appauvrissement des terres, arrêter la désertification, remplacer les plastiques par des matériaux recyclables, recycler les déchets, accès à l'eau potable, protéger mers et océans, utiliser des produits naturels en agriculture, rendre les usines plus propres, économiser l'énergie, limiter la pollution de l'air.

La route du coton. Artisans du monde.

Jeu sur le commerce équitable par l'exemple de la chaîne des vêtements en coton (culture, fabrication-confection, centrale d'achat et commercialisation/magasin). Nécessité d'un animateur ou maître de jeu qui introduit progressivement au jeu, une partie comprenant plusieurs étapes et plusieurs petits jeux. 1. jeu des étiquettes (inventaire des habits que nous portons). 2. présentation de la carte de Peters qui sert de plateau de jeu. 3. constitution des équipes et répartition des rôles : cartes personnages, cartes paysage et niveau de vie (besoins de base, éducation, santé, loisirs payants). But du jeu : avoir le plus de cartes niveau de vie en négociant avec les autres et en prenant en compte des aléas.

Le jeu de la chauve-souris. CPN, 2003

Prenez vous, le temps d'une partie, pour une chauve-souris. Vivez les deux premières années mouvementées d'un jeune chiroptère et survivez en exploitant les ressources du milieu tout en évitant les pièges de la vie et ceux de vos adversaires. Initiation à la biologie des chiroptères. Spécialement conçu par les scientifiques du muséum de Bourges ce jeu de plateau pour 6 joueurs, à partir de 7 ans.

Le négocio : le jeu de société sur le commerce équitable.

Jeu de plateau non coopératif pour comprendre de façon ludique et pédagogique les principes du commerce équitable à partir de l'exemple du café. But du jeu : créer son entreprise de café équitable en réunissant les cinq valeurs du commerce équitable matérialisées par des entrepôts destinés au stockage du café (respect des droits de l'homme, rémunération équitable, protection de l'environnement, partenariat durable, qualité). Le gagnant

est celui qui détient les 5 valeurs du commerce équitable. Pour les acquérir, les joueurs créent leur propre entreprise, coopèrent avec les autres participants pour mettre en place des filières dans des nouveaux pays, achètent du café aux coopératives du monde entier, lancent des défis, et répondent à des questions relatives au commerce équitable et au développement durable. Le jeu prévoit 2 catégories de questions pour des niveaux différents.

Nature sauvage : le grand jeu des Parcs nationaux de France. Bioviva, 2003.

Raconte-moi Solix : jeu de découverte des énergies renouvelables. ID Solaires, 2004.

Sur la base d'un jeu de l'oie, les joueurs sont amenés à se comporter en citoyens en s'informant et répondant à des questions sur le thème de la maîtrise de l'énergie et des énergies renouvelables. Chacun y découvrira qu'il peut prendre position, choisir d'adopter des comportements en faveur d'un développement plus durable et agir en écocitoyen. But du jeu : avancer sur le plateau en répondant à des questions ou en ayant des chances/malchances. Des cases spécifiques ponctuent le parcours d'informations techniques sur des énergies renouvelables.

Roll'Air : un jeu sur la qualité de l'air et la citoyenneté. APIEU Montpellier-Mèze, 2000.

Jeu de rôle sur le thème de la pollution urbaine d'origine automobile. La première partie consiste à mesurer la pollution de l'air à partir de différentes méthodes : la bio-indication, mesures physico-chimiques du NO₂, mesures mécaniques des poussières. Dans une deuxième partie, les joueurs doivent négocier et prendre des décisions pour améliorer la qualité de l'air en ville. Enfin, la classe peut créer une page internet pour rendre compte de ses résultats. Ce jeu de rôle convient aux classes de la 5e à la 2nde.

Terra. Days of wonder et UNESCO, 2003.

Jeu de cartes semi-coopératif sur l'avenir de la Terre, en plusieurs langues (anglais, français, allemand, espagnol, catalan). But du jeu : agir ensemble pour sauver la planète, tout en se préoccupant de ses propres affaires. Chaque joueur marque des points en résolvant des crises imminentes (problèmes d'environnement, problèmes sociaux, problèmes diplomatico-militaires) dans 6 régions du Monde. Il peut aussi gagner des points en prenant le risque de favoriser ses intérêts personnels. Les cartes résolution proposent : tri des déchets, économie des ressources naturelles, reboisement, accès à l'eau, des systèmes de production moins polluants, usages d'énergies renouvelables, alimentation pour tous, accès à la santé, valorisation des savoir-faire traditionnels, lutte contre l'exclusion, lutte contre le racisme, éducation pour tous, citoyenneté, solidarité, déminage, prévention des conflits, soutien des ONG, démocratie.

Tiers Mondopoly. ORCADES, 1986.

Jeu sur la solidarité dans le Tiers-Monde. But du jeu : jouer un paysan du Tiers-Monde qui essaye de s'en sortir avec ses 5 petits champs. Le jeu se joue en individuel, mais les joueurs peuvent s'aider et créer des fonds mutuels de solidarité, se prêter de l'argent à des taux non usuraires, ... « Décidez de ce que vous allez cultiver. Mais attention, le climat, vous ne le choisissez pas. Et de nombreux imprévus vont surgir. Le but du jeu est de gérer au mieux votre exploitation, de faire vivre votre famille et - si possible - de vous enrichir. Tout en s'amusant, en calculant, en prenant des risques, on apprend beaucoup de choses sur le tiers-monde ». Un tour de jeu se termine par le calcul de son revenu net grâce aux feuilles d'exploitation (calcul du revenu brut, des dépenses minimum vitales).

◆ Jeux sur CD ou jeux en ligne

Dans la peau d'un producteur de café. Région Rhône-Alpes. Cédérom ou jeu en ligne : http://www.equisol.org/swf/jeu_cafe_commerce_equitable.swf

Jeu de rôle où le joueur est un producteur de café péruvien qui doit vendre sa production et faire vivre sa famille dont c'est le seul revenu. Ce jeu permet de comprendre les mécanismes du commerce international et du commerce équitable, et les réalités des petits producteurs d'Amérique latine. Le joueur doit calculer les prix de vente, de production, de bénéfices, les remboursements d'emprunts...

Ecoville. ADEME, 2003. Jeu en ligne : <http://www.ademe.fr/particuliers/jeu2/ADEME/sommaire.html>

Jeu de simulation en ligne, gratuit, pour sensibiliser adultes et enfants (à partir de 10-12 ans) à la difficulté de concilier urbanisme et environnement. Objectif : construire une ville de x habitants sans dépasser un seuil limite de pollution. Le joueur décide de tout en fonction de ses moyens (qui dépendent des impôts et donc du nombre d'habitants), de l'énergie dont il dispose, de l'état de sa recherche (qui, pour avoir un impact positif, doit être suivie de campagnes de sensibilisation), de sa capacité à traiter les déchets et du niveau de pollution. Ce jeu permet de prendre conscience de l'interdépendance de tout et des facteurs limitants de la croissance d'une ville : l'énergie, la densité de population et la surface disponible.

Le rallye de l'écomobile : jeu d'aventures interactif pour toute la famille. Ademe Ile de France, 2004.

Jeu en ligne : <http://www.3xplus.com/ademe/ecomobile/ademe.html>

Jeu d'aventures interactif pour toute la famille qui aborde avec humour les problèmes posés par les déplacements quotidiens de la famille en Ile-de-France. Pour sensibiliser à « l'écomobilité » : réduction de l'usage de la voiture au profit de modes de déplacements et usages plus respectueux de l'environnement. But : organiser au mieux les trajets de la famille Duchoix pour gagner des « écopoints », de collectionner les indices pour répondre aux questions du grand quiz.

Le Valbiogame : Carbone et Chlorophylle contre le Troll "P". ValBiom asbl, 2007. Cédérom.

Jeu basé sur des activités industrielles utilisant la biomasse comme alternative renouvelable au pétrole. 7 industries utilisant 7 végétaux différents sont survolées par des jeux d'adresse simplistes : un produit vaisselle à base de céréales, des sacs d'emballage en maïs, un pull en chanvre, de l'huile de vélo à base de colza, de la peinture à base d'huile de lin, de la colle à base de pomme de terre, des bouteilles à base de betterave. L'usine qui produit l'électricité fonctionne aussi à la biomasse. Les jeux en eux-mêmes n'apportent que peu d'informations et permettent juste de se familiariser avec quelques produits. En accompagnement : des propositions d'activités et un dossier pédagogique abordant les matières, le cycle du carbone, le pétrole, les plantes et la photosynthèse (animation multimédia).

◆ **Livres proposant des activités de jeu, fichiers**

Détective en herbes : livre-jeu. Vol.1, Les fleurs. Nathalie Massé, 2003.

Jeu visant à apprendre à identifier la forme des plantes et à découvrir les principales familles des fleurs des champs. But du jeu : résoudre une énigme en 5 étapes, à partir des photos en couleur du livre, en dessinant, classant des fleurs, faisant appel à sa mémoire... L'objectif n'est pas de mettre un nom sur chaque plante, mais la répétition du jeu amène à identifier rapidement de nombreuses plantes communes fleuries.

Jeux de langage et d'écriture : Littératurbulences. Éditions Retz, 2004.

Présentation de jeux de langage et de leur utilisation pédagogique avec des enfants de 7 à 14 ans. Acrostiche, logorallye, rythme, enchaînements, constructions, pronom relatif - pronom interrogatif - conjonctions de subordination, détournements, imaginaire, agrammaticalité, jeux sur les mots, jeux pour l'oeil, jeux de société, voiture balai.

Jouons ensemble : 40 jeux de groupe. Non-Violence Actualité, 1993.

Fichier présentant les règles de 40 jeux coopératifs pour les 6-12 ans (et plus), en 4 rubriques : jeux de mise en condition, jeux de communication, jeux de coopération, jeux de créativité.

3. Manifestations ludiques

- **CEMÉA Poitou-Charentes** (Poitiers et région Poitou-Charentes) : organisation de soirées conviviales pour essayer de nouveaux jeux. Voir, sur leur site, la rubrique dédiée aux jeux et aux jeudis jeux avec la liste des jeux testés : <http://www.cemea-poitou-charentes.org>
Contact : Sébastien Goudeau, 05 49 88 07 61
- **Centre Socio-Culturel Les chemins blanc** (Niort) : atelier jeux, sur inscription, tous les deuxièmes jeudis du mois, public familial.
Site : <http://cheminsblancs.csc79.org>
Contact : Joseph d'Onorio, 05 49 79 23 89
- **Fête du jeu** : en mai, tous les ans, partout en France, diverses manifestations dans les ludothèques et les associations participantes.
Site : <http://www.fetedujeu.org>
- **Festival Ludique International de Parthenay** (Communauté de communes de Parthenay), en juillet, tous les ans.
Site : <http://intownet01.cc-parthenay.fr/flip/portail/>
- **Festival du jeu de Rochefort** (association Place au jeu). En novembre.
Site : <http://placeaujeu.over-blog.fr/>
- **Les rencontres des créateurs en jeu** à la Ludothèque de La Rochelle.
Site : <http://www.carre-amelot.net/ludotheque/animations.php>

4. Accompagnement de projets pédagogiques intégrant le jeu

Les structures suivantes, co-organisatrices de l'atelier jeux, peuvent accompagner et appuyer méthodologiquement les porteurs de projet intégrant le jeu :

- **GRAINE Poitou-Charentes**
www.grainepc.org
 Contacts : Damien Marie, Véronique Baudry, 05-49-01-64-42
- **Maison du Marais poitevin**
www.maisons.parc-marais-poitevin.fr/maison-du-marais-poitevin
 Contacts : Benoît Christen, Jérôme Davin, 05-49-35-81-04

5. Les associations de joueurs

Les associations de joueurs présentent des profils très divers et rassemblent souvent des passionnés de jeux assez pointus (wargames, jeux de rôles). L'ouverture aux jeux de sociétés « modernes » se rencontre de plus en plus. Un premier aperçu par le biais des sites web permet de faciliter les premiers contacts. La plupart des associations de joueurs dispose d'un local, parfois d'une ludothèque, ou du moins de celles de ses membres et se réunit régulièrement.

Angoulême (16)	- Kinigame : association de créateurs et illustrateurs de jeux : http://www.kinigame.com/
	- L'association angoumoisine des jeux d'histoire : aajh.web@free.fr
Chauvigny (86)	- Terres Chamanes : http://jeuxetfigurines.forum2jeux.com/
Niort (79)	- Virtuel : http://virtuel.fx-db.net/
	- Les paladins du crépuscule : secretaire-pdc@laposte.net
Parthenay (79)	- JCC Gâtine : http://jccgatine.forums-actifs.com/ [JCC : jeu de cartes à collectionner]
	- Réel : http://reelasso.fr/ (association souvent active lors du FLIP – Festival de Parthenay - mais composée de membres répartis un peu partout en France).
Poitiers (86)	- Ordalie : http://membres.lycos.fr/ordalie/private/presen.htm
	- La Guilde : http://laguilde.dyndns.org/
Rochefort (17)	- Association Place au jeu : http://placeaujeu.over-blog.fr/
La Rochelle (17)	- Club de stratégie de La Rochelle : http://jeuxstrategie.free.fr/
	- Quai des jeux : http://www.quaidesjeux.info/
	- Associations Kheops et Khephren : http://leschevaliersdosiris.forumactif.com
Royan (17)	- La Tanière des rêveurs : http://www.latanieredesreveurs.com/
Saintes (17)	- L'antre des gorgones : mgarriaux@club-internet.fr

Des magasins et bars à jeux existent et sont faciles à trouver sur les moteurs de recherches et pages jaunes, la plupart d'entre eux ont établis des partenariats avec des associations de joueurs et permettent de rencontrer des joueurs occasionnels ou passionnés.

EN CONCLUSION...

Le jeu doit garder sa place dans l'éducation formelle ou informelle, à l'école ou en dehors de l'école, car il est un support intéressant à la mise en place de compétences transversales.

Le jeu s'inscrit parfaitement aussi dans une vision de l'école comme un espace d'interaction avec son environnement, un espace d'appréhension d'un monde complexe.

Le jeu requiert l'utilisation intelligente des connaissances acquises face à des situations inédites, jouant sur la transversalité et l'interdisciplinarité.

Le jeu favorise la compréhension de sa place dans la société : par la mise en œuvre de règles de sociabilité, nous prenons conscience que nos choix et nos actes ont une implication sur les autres et réciproquement.

Enfin, le jeu permet de progresser dans la connaissance de soi : il met le joueur face à sa responsabilité et à son autonomie.

ANNEXE : TAXONOMIE DES JEUX DE SOCIÉTÉ

Benoît CHRISTEN, Maison du Marais Poitevin

1. Introduction : Qu'est-ce qu'un mécanisme ?

Que de jeux, que de jeux... ! Cette infinie variété pose quand même une difficulté majeure au joueur occasionnel : que choisir, comment et pourquoi ? Pour mieux définir ce que l'on recherche, on peut essayer de différencier toutes ces boîtes par grandes familles : les jeux abstraits, les jeux de cartes, les jeux de plateaux... Parmi ces familles, on peut encore classer les jeux par catégorie selon les thématiques, les formats, les niveaux de difficultés... ou selon les mécanismes utilisés.

A priori, rien ne ressemble plus à un jeu de pirate qu'un autre jeu de pirate. Pourtant, tandis que l'un mettra en avant les qualités de réflexion, de calcul ou de stratégie des joueurs, l'autre distinguera plutôt les capacités d'élocution, de mémoire ou encore les connaissances générales des participants... Cela tiendra à de petits éléments de règles qui s'agenceront comme des rouages pour créer le type de jeu, son ambiance et sa difficulté. On peut qualifier ces éléments de mécanismes.

Ceux-ci concerneront autant les objectifs à atteindre (rejoindre l'arrivée le premier, connecter deux points d'un plateau, conquérir un territoire), que la manière de les réaliser (en répondant à des questions, en remportant des enchères, en programmant ses actions)...

L'objet de cette intervention est de vous présenter les principaux mécanismes qui composent l'essence des jeux de société et de vous donner quelques exemples de jeu qui les utilisent avec bonheur.

2. Taxonomie des mécanismes des jeux de société

Les taxonomies sont devenues un moyen d'aider le consommateur et ludophile averti à bien s'y retrouver à travers de jeux de plus en plus variés et complexes dans leurs structures. Il n'existe pas de taxonomie unique dans les jeux de société. Toutes celles qui furent émises depuis maintenant 450 ans ont toujours affiché leur part de subjectivité propre à leurs auteurs. On peut distinguer la taxonomie de la classification théorique des jeux (issue des travaux de Von Neumann et Morgenstern), qui détermine les jeux selon leur composante combinatoire (présence ou non de réflexion), la présence de hasard et la qualité de l'information détenue par les joueurs (complète ou incomplète).

Cette classification permet d'obtenir des classes étanches, certaines classes étant d'ailleurs vides car impropres, mais ne permet pas d'entrer dans le cœur du jeu. (bibliographie : Le livre des jeux de pions, Michel Boutin, Bornemann (Collection « L'Univers du Jeu »), Paris, 1999, 168 pages, ISBN 2-85182-597-6).

La taxonomie que nous allons utiliser se base sur les mécanismes et ne prétend pas définir de catégorie étanche, puisque de plus en plus de jeux mêlent plusieurs mécanismes parfois pour créer de véritables OLN. Exemples : Dart Wars (un jeu de conquête territoriale mêlant le Risk aux fléchettes) ou Flix (un jeu de connexion et de dextérité).

3. Jeux à caractère arithmétique

Du grec arithmêtikê, qui veut dire « en rapport avec le nombre (arithmos) », « arithmétique », cette famille correspond aux jeux « de nombre et de situation » de Leibniz. Ils sont les plus accessibles et les plus fondamentaux, chaque joueur ayant au départ la même chance de gagner puisque la résolution du jeu ne dépend que du déroulement de la partie. Leur issue se solde toujours par un seul gagnant. Toutes les règles sont intégralement fondées sur des principes mathématiques et logiques.

Au premier rang des mécanismes arithmétique : les enchères. Le principe de base est souvent le même : chacun son tour propose une mise et surenchérit jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur en lice. Dans l'idéal, cela signifie que les enchères interviennent ainsi comme élément régulateur, chaque joueur étant maître de ce qu'il dépense pour acquérir des avantages, le droit de jouer en premier, l'acquisition de cartes, l'obtention de points de victoire... Tout l'art est de dépenser ce qu'il faut, juste assez pour ne pas risquer de manquer de ressources pour les tours suivants. En réalité, les relations entre joueurs peuvent conduire à dépenser ou à faire dépenser davantage que prévu.

Ce type de mécanisme peut revêtir différentes formes : les enchères successives, où chaque joueur détermine s'il reste en jeu ou s'il passe, les enchères à révélation simultanée, où chaque joueur cache sa mise et tout le monde la divulgue en même temps.

Des formes évoluées d'enchères, comme les jeux de majorités rendent l'enchère valable sur toute une partie et sur plusieurs zones en même temps.

Des formes plus simples, comme les jeux de plis (ou levées) les rendent valables uniquement sur un tour de jeu. La répartition ou la destination des mises fait également l'objet de règles parfois très astucieuses (l'argent pouvant par exemple être réparti entre ses adversaires).

Définition

Jeu d'enchère : divertissement dont le défi consiste à obtenir des gains en surpassant, à court ou à long terme, les propositions ou les actions émises par ses adversaires

Jeu d'enchère pur : divertissement dont le défi est d'atteindre la victoire en tirant habilement profit d'un mécanisme de mise aux enchères.

3.1. Enchères

- Enchères anglaises : Ce sont les enchères classiques. Celles que l'on retrouve dans la plupart des jeux utilisant le mécanisme des enchères, où il ne suffit aux joueurs que d'affirmer ouvertement leur désir de surenchérir sur un prix précédemment annoncé.

Exemple : High Society, L'Encanteur, Caramba (Schacht), Filou, For sale

- Enchères cachées : Ce sont des enchères à information incomplète. Les pouvoirs d'achats des joueurs sont toujours dissimulés des adversaires. Le temps venu des appels d'offres, les mises sont choisies secrètement et révélées simultanément par tous les joueurs.

Exemple : Stupide Vautour, Hoppla Lama

- Enchères hollandaises : On parle ici d'enchères où le prix de l'offre est fixé au départ et diminue ensuite, jusqu'à ce qu'un joueur décide d'acheter au prix alors indiqué.

- Enchères japonaises : Enchères où les joueurs doivent payer à tour de rôle pour maintenir leur participation aux enchères. Le gagnant de l'offre est le joueur qui se sera maintenu le plus longtemps alors que tous les autres auront arrêté de payer.

Exemple : Non Merci, Mogul

- Enchères à un tour : Une variante des enchères anglaises, où les joueurs ne peuvent faire qu'une seule offre à tour de rôle et ne point surenchérir ultérieurement.

Exemple : Râ, Medici

- Enchères de Vickrey : Elles tiennent leur nom de leur défunt inventeur, William Vickrey, récipiendaire du prix Nobel d'économie en 1996. Les enchères de Vickrey sont celles qui furent adoptées pour le célèbre site eBay. Il s'agit d'une variante des jeux d'enchères cachées, laquelle a ceci de particulier que le meilleur enchérisseur paiera le montant de la deuxième plus haute enchère proposée.

Exemple : Das letzte Paradies

- Enchères à somme nulle : Les enchères en somme nulle ne sont pas un type d'enchères à part entière mais plutôt une caractéristique supplémentaire aux types d'enchères ci-haut. Elles se distinguent du fait que le montant déboursé pour l'offre est redistribué à un ou plusieurs autres joueurs.

Exemple : Boursicocotte, Serengeti, Die Weinhandler.

- Enchères démocratisées : Ici aussi nous avons plutôt une caractéristique supplémentaire venant enrichir l'un des types d'enchères ci-haut mentionné. Alors qu'une mise en enchère normale récompense uniquement le plus offrant, les enchères démocratisées permettront aux autres enchérisseurs de faire un gain en fonction du montant qu'ils ont proposé respectivement.

Exemple : Dolce Vita, For Sale, Vom Kap bis Cairo

3.2. Connexions

Les jeux de connexion reposent sur un principe simple : il s'agit de relier entre eux des zones du plateau de jeu ou des éléments du matériel pour créer des itinéraires, des territoires communs... Le principe peut être mis en application de différentes façons : les itinéraires ou zones devant être étendus de façon continue ou discontinue, avec des règles de poses plus ou moins contraignantes.

3.3. Conquêtes

Les jeux de conquête ou de développement donnent à chaque joueur la même capacité de départ. Par la suite, les stratégies et choix tactiques vont permettre à chacun de prendre l'avantage, si les options de jeu retenues portent leur fruit. Les caractéristiques des jeux peuvent inclure le recours à un système de majorité, un affrontement direct entre les joueurs, une accumulation régulière de capacités spéciales, de points de victoire ou l'obtention de récompenses intermédiaires. Les objectifs sont généralement connus de chacun, la possibilité d'atteindre les objectifs sont multiples et les décisions sont parfois difficiles à prendre ou dépendent grandement de ce que vos voisins décident de jouer.

3.4. Parcours

Atteindre un destination le premier, le plus vite

Exemple : Course des tortues / Big points / Galloping pigs / Heriss'Olympik

3.5. Programmation

Les joueurs préparent leurs actions simultanément et les révèlent en même temps ou au fur et à mesure. C'est une manière de ne pas faire appel au hasard pour introduire de l'incertitude dans le jeu. En fonction des choix des joueurs, une stratégie mûrement réfléchie pourra se révéler totalement inefficace. L'intuition et le bluff font partie intégrante des jeux de programmation.

Exemple : Karibik, Piranha Pedro, Key Largo

4. Jeux à caractère dialectique

La famille des jeux dialectiques, du grec *dialogesthai*, « converser », et *diagein*, « trier », « distinguer », se rapporte à ces jeux qui sont apparus à partir de la fin du XVIII^e siècle, ceux que les Anglais appelaient « parlor games », où la communication et les échanges étaient au centre du divertissement. Les jeux dialectiques reposent sur des aspects qualitatifs, cognitifs et expérientiels, ce qui peut conduire à avoir plusieurs gagnants, le jeu n'étant pas à somme nulle. Ils sont également dépendant du niveau des joueurs et de leur pré-requis, les acquis du joueur sont mis en avant, face à sa capacité à raisonner (mémoire, facilité à chanter, à improviser...).

Une deuxième catégorie de mécanisme repose sur le langage, l'expression, les relations entre les joueurs, ainsi que la culture générale ou les connaissances accumulées en cours de partie.

Loin des jeux de rôles, fondés sur des univers précis, des personnages aux caractéristiques complexes et des aventures hors du commun, les jeux basés sur une mécanique théâtrale font prendre un rôle précis (ou plusieurs) à chaque joueur durant une partie. Des jeux de commerce, de coopération, d'élection ou de bluff peuvent ainsi être considérés comme assignant une fonction et des possibilités d'action précises à un joueur, alors qu'il ne les aurait jamais exercées dans la réalité ! Parfois, les rôles doivent être tenus secrets, les joueurs jouent alors selon des règles particulières, sans devoir le montrer.

Les jeux de connaissances

Il faut distinguer les connaissances des participants avant le jeu et celles que l'on acquiert durant le jeu. En premier lieu, la culture générale ou particulière des participants, ou leurs capacités à effectuer des associations d'idées, à faire preuve d'imagination. Elle est parfois canalisée par des contraintes (tirages de lettres, modes de réponse...) ou équilibrée par la mise en valeur des connaissances établies pendant le jeu et la combinaison de la mémoire et des facultés de déduction (ou d'intuition).

5. Jeux à caractère dynamique

Les jeux dynamiques visent à instaurer un rapport physique entre les joueurs, « dunamos » est le terme grec pour « force ».

Les règles sont d'ordinaire simples. La raison ou la réflexion ne sont pas sollicitées, au contraire de l'habileté physique ou de la rapidité de décision et d'exécution.

Leibniz distinguait déjà des jeux « où entre le mouvement », où l'espace et le temps interviennent pour distinguer les capacités spontanées des joueurs.

5.1. Rapidité

Exécution d'actions simultanément.

Ce mécanisme est souvent utilisé pour donner du rythme à un jeu qui sans cela serait assez basique. Chaque joueur a la même opération à effectuer que ses voisins, et en même temps qu'eux. Le premier à réaliser l'action correctement l'emporte. La rapidité est fréquemment associée à l'observation, ce qui permet de ne pas avantager forcément le plus prompt... mais celui qui a réalisé l'action adéquate le premier.
Exemple : Flix Mix, Pippo, Turbo Taxi, Crazy Circus

5.2. Dextérité/Adresse

Exécution d'action avec dimension physique

On retrouve avec bonheur dans cette catégorie des jeux consacrés aux enfants, mais qui peuvent être pratiqués avec plaisir par les parents.

L'adresse peut se matérialiser de plusieurs manières différentes : déplacer un objet en le poussant ou en lui soufflant dessus, poser d'un objet sur une construction branlante ou l'en enlever, lancer un objet vers une cible, déplacer un objet en le contrôlant avec un ustensile

Les jeux d'adresse (ou de dextérité) sont souvent considérés comme très simples, voire simplistes alors qu'ils s'accompagnent généralement des règles très précises. On peut citer des jeux traditionnels comme les jeux de palets ou les jeux de boules, jeux d'adresse par excellence, dont les règles de tournois sont devenues particulièrement alambiquées au fil du temps.

Exemple : Monsternaler, Rattlesnake, A vos Marques, Catch Catch, Fou volant, Burg Ritter

6. Le hasard est-il un mécanisme ?

Le hasard de la répartition des cartes que l'on mélange, le hasard du dé que l'on lance, le hasard du joueur qui joue avant nous ou après nous, le hasard de la programmation des actions... est-ce réellement du même hasard dont on parle ? De nombreux éléments d'incertitude peuvent être minimisés par les probabilités. S'en remettre au dé pour obtenir un 6 (une chance sur six) ou décider qu'une action est possible en comptant sur un 4 au minimum (une chance sur deux) relève davantage d'une prise de risque que d'une opération du Saint-Esprit ! De nombreux jeux incorporent des lancers de dés ou une distribution aléatoire des cartes sans pour autant constituer des jeux de hasard. On pourra plus aisément les qualifier de jeux de prise de risque ou d'opportunisme, où la chance du tirage pourra certes jouer un rôle, mais où l'optimisation des actions sera sans doute plus importante pour obtenir le gain de la partie. D'autres jeux mettent en exergue les interactions entre joueurs, ce qui rend la prise de décision parfois aussi hasardeuse que le lancer d'un dé à vingt faces, et l'anticipation des choix de ses adversaires particulièrement ardue. La gestion de l'incertitude, en ayant une pioche visible, en pariant sur les lancers de dés, constitue l'un des principaux champs d'investigation ludique. On est loin de la roulette et souvent plus proche des mathématiques probabilistes... sans s'en douter.

Un exemple : Le jeu de l'oie

Seule la chance permettra de l'emporter, le jeu n'étant qu'une succession de lancers de dés.

Un exemple : Le backgammon

Les lancers de dés peuvent être répartis sur des pions. Le hasard aura son importance mais la technique de jeu départagera les adversaires.

Un exemple : le Poker (variante Texas Hold'em)

Le hasard (totalement omniprésent, puisque les cartes sont distribuées face cachées) est compensé par les probabilités d'apparition des cartes, par la psychologie et les codes utilisés par les joueurs : hésitation / rapidité de choix, hauteur des mises, type de mouvement selon la position dans le jeu, l'ordre de jeu etc.

Ces éléments, qu'on peut qualifier de techniques de jeu, visent à rendre une manière de jouer lisible et de rendre un bluff crédible sur une main faible, ou faussement faible.

Les spécialistes s'accordent à dire que le jeu, basé à 100% sur du hasard, devient lisible à 75 % entre professionnels, alors qu'entre débutants, la part d'interprétation reste limité à 25 %.

7. Conclusion

Chaque type de mécanisme a ses amateurs, ses sceptiques ou ses allergiques, mais on assiste de plus en plus au mélange ou à l'agencement de plusieurs mécanismes au sein d'un même jeu. En effet, rares sont désormais les règles qui ne se basent que sur un seul mécanisme. Cela s'explique par le fait que l'univers des jeux de société est de plus en plus connu et balisé et que, dès lors qu'un mécanisme novateur apparaît, il est copié, réutilisé et parfois amélioré en étant lié avec un mécanisme existant.