Loisirs

Retrouver le plaisir de jouer, en été

Y a-t-il plus belle saison que l'été pour passer du temps avec ses proches ? En voyage, en camp de mouvement de jeunesse, en stage sportif ou à la maison, les vacances encouragent les amis à se rassembler. Mais être ensemble n'est pas tout ! Comment animer ces moments précieux ? Le jeu est un bon moyen.

La plupart des êtres humains aiment jouer. Et ce serait se tromper que de considérer le jeu comme un passe-temps réservé aux âges tendres. *"A tout âge, le jeu offre bien des aventures gratuites et tellement gratifiantes"*, rappelait un dossier des Feuilles familiales consacré au jeu (1). Les auteurs argumentent : *"Plus on joue, et plus notre capacité à imaginer, à mobiliser notre énergie et notre faculté d'analyse s'accroissent pour réagir aux situations variées et toujours nouvelles que propose le jeu"*. Le jeu serait un *"puissant stimulant intellectuel"* et, surtout, un plaisir. Pour se divertir, pour s'amuser, pour tisser des liens, pour se réfugier dans un espace-temps ludique duquel est exclu tout tracas du quotidien, surtout pas de scrupules : jouer. *"Ne pas jouer, c'est être mort"* affirme même un marchand de jeux. Comme l'essayiste irlandais Georges Bernard Shaw qui aurait écrit : *"On n'arrête pas de jouer quand on devient vieux, mais on devient vieux quand on arrête de jouer"*. Parfois gagnants, parfois perdants, ce que cherchent les joueurs c'est le partage. En témoigne le succès croissants des soirées-jeux organisées un peu partout. Les jeunes adultes se remettent à jouer et veulent recréer de l'échange.

Quelle est la recette d'un bon jeu à partager ? François Tytgat, marchand de jeux et jouets à Bruxelles (2), énumère ses principaux ingrédients : *"La mécanique doit être simple et compréhensible. La thématique forte, bien développée et mise en valeur par un graphisme intéressant. Pas besoin d'avoir trop de phases de jeu"*. Le vendeur fait un lien direct entre cette dernière idée et la société du zapping dans laquelle on vit : *"Les gens veulent tout et tout de suite. Le jeu ne déroge pas à cette volonté. Les règles du jeu doivent être rapidement compréhensibles car, à ce stade, les joueurs ont encore une horloge dans la tête. Par contre, en jouant, l'horloge disparaît et ils s'accordent sans problème une demie heure supplémentaire pour jouer"*.

© Marc Deville

A l'orée du mois d'août, *En Marche* propose de prendre du temps et du plaisir à être ensemble autour d'un jeu de société, d'entrer dans le *"domaine du relâchement"*, *"de plus en plus essentiel pour vivre dans une société cadencée comme la nôtre"* (2). Petit tour d'horizon de ce qui, selon nous, se fait de mieux... Des acquisitions vite rentabilisées après une ou deux parties, au regard d'autres loisirs. Ensuite, il ne restera qu'à choisir le jeu idéal en fonction des joueurs présents, de leurs goûts, de leur tempérament.

// MATTHIEU CORNÉLIS ET CATHERINE DALOZE

(1) "Le jeu, l'imaginaire, les relations", dossier n°77, éd Feuilles familiales, 2006.
(2) Magasin C'Ki le Roi. Voir : www.ckile-roi.com

//Ludothérapie et jeux éducatifs//

Si le jeu tient une place importante dans les activités sociales et culturelles de tout un chacun, il joue un rôle majeur dans le développement de l'enfant. Melanie Klein, psychanalyste autrichienne (1882-1960) et pionnière de la psychanalyse des enfants, voyait dans le jeu l'opportunité de recréer symboliquement les conditions d'un traumatisme pour maîtriser les situations d'inquiétude et d'anxiété. Aujourd'hui, toutes les psychothérapies menées chez l'enfant font usage des principes de la ludothérapie. Elle est mise à profit pour contrer la dépression, les troubles de l'attention, l'hyperactivité mais aussi les problèmes scolaires, les troubles de l'apprentissage...

Par ailleurs, le jeu peut se muer en "subterfuge pédagogique". Aborder le calcul, l'écriture ou la conjugaison par le jeu atténuerait la lourdeur des efforts que l'enfant pourrait redouter. Certains jeux sont clairement orientés vers l'acquisition cognitive. Ainsi, par exemple, la gamme de jeux éducatifs éditée par Anaton aborde les matières vues à l'école en stimulant les enfants dans l'espace-temps d'une partie de jeu. Les enseignants et pédagogues qui les ont testés en classe sont convaincus.

Coup de cœur au rayon "apprendre en s'amusant" : **Folix**. Le concept simple mais efficace d'association de couleurs et de chiffres permet à l'enfant de mémoriser ses tables de multiplication directement et en s'amusant. Initialement prévu pour les enfants à partir de six ans, le jeu offre également des versions plus complexes pour les grands.

Mais attention aux dérives boudant le plaisir, cadenassant l'imaginaire, indiquent des observateurs. Certains jeux n'en ont plus que le nom : le plaisir cède le pas à "l'exercice". Des jeux qui *"peuvent être des outils intéressants et avoir une valeur pédagogique novatrice mais, en tant que jeux, qui resteront dans l'armoire"* (1).

(1) Jean Hinnekens, "Le jeu : un lieu de relation à soi et aux autres", in "Le jeu, l'imaginaire, les relations", dossier n°77, éd Feuilles familiales, 2006, p.18.

VACANCES

Jeu d'ambiance

On les appelle aussi les jeux de cocktail ou les jeux d'apéro et, avec eux, la gagne prend le dessus ! Ils sont sortis du tiroir dès lors que l'on veut proposer un moment convivial à nos invités où l'on parle, on bouge, on dessine, on chante, on négocie... Surtout, on rit ! Leur but : créer une atmosphère détendue.

Certains expliquent leur succès par la crise... En effet, elle suggère de se serrer la ceinture et de modérer un peu les sorties. En mal de pouvoir d'achat, les gens se détournent des restaurants pour recevoir davantage à la maison. Des rencontres au cours desquelles l'animation prend une place de plus en plus importante. C'est dans ce cadre que les "party games" se taillent une réputation depuis quatre ou cinq ans. Le ludique tombe à point nommé et chipe la vedette aux discussions rébarbatives sur ce qui va mal (politique, crise...).

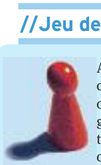
Les parties sont courtes, intenses et les joueurs sont attisés par des objectifs d'observation et de réactivité. L'intensité est comparable à un jeu de casino et l'effet à un shoot d'adrénaline. Certains qui s'y essayent parlent d'une réelle expérience addictive. Alors que les ventes des jeux de société "classiques" sont en faible recul, la performance des jeux de cocktail explose. Généralement édités en petit format, ce sont LES jeux qu'il faut prendre en vacances. Leurs prix sont proportionnels à leur taille : petits.

Parmi les indispensables, on démarre avec **Time's Up!**. Le jeu mêle subtilement rapidité et culture générale. Le but est simple : faire découvrir le plus de mots ou de personnages à vos partenaires. D'abord à l'aide de phrases. Ensuite, dans la seconde manche, avec un seul mot et, dans la troisième, par des gestes. Time's Up ! est un jeu idéal pour les grands groupes.

Tout aussi excitant : **Jungle Speed**. Les joueurs retournent une carte tour à tour. Lorsqu'un symbole identique à votre carte apparaît, hop!, emparez-vous du totem disposé au centre de la table. Le but est d'écouler toutes ses cartes. Si, par mégarde, vous touchez le totem alors que rien ne le justifie, vous récolterez les cartes posées sur la table. La ressemblance de certaines formes vous induira souvent en erreur alors... ouvrez l'œil et gare aux coups de griffes !

Thiercelieux est un village paisible... en journée. En revanche, la nuit, certains villageois se transforment en **loups-garous** et dévorent les membres de la communauté. Pourrez-vous les identifier pour mettre un terme à leurs méfaits ? En début de jeu, le rôle de chacun est désigné par la carte qu'il reçoit. La partie est rythmée par une période de jour et une période de nuit. Pendant cette dernière, tous les joueurs ferment les yeux et les loups-garous se réveillent. Ils sont invités par le meneur de jeu à désigner la personne qui mourra cette nuit-là. Au réveil, Thiercelieux apprend l'affreuse nouvelle et se met à la recherche de la bête. Un jeu qui demande de la clairvoyance et des talents de manipulateur !

//Jeu de stratégie//



Augmenter sa domination spatiale, faire prospérer une cité, combattre des ennemis sur un terrain... Les jeux de stratégie ont la particularité d'avoir un objectif clair : vaincre. Le gagnant, en général, est celui qui aura le plus de facultés tactiques et stratégiques. Le vaincu, celui qui n'aura pas su anticiper les coups de son adversaire. Mais bien malin qui peut prédire le nom du gagnant. Car l'incertitude constitue aussi le jeu. *"Hasards d'actions, de réactions, d'interactions (...) font le sel d'une partie, tel un bon thriller"*, explique un observateur. Nombre de scénarios sont possibles, au gré des alliances, des intentions des joueurs.

Parmi les jeux de stratégie les plus connus, il y a le jeu de dames, le jeu d'échecs et le jeu de go. Ce dernier, d'origine chinoise, oppose deux adversaires qui placent leurs pierres respectives sur un tablier, tentant ainsi de construire des territoires et de maîtriser le plan de jeu. Il reste extrêmement populaire en Asie et a une notoriété croissante en Europe. Son succès s'explique par la simplicité de ses règles et par toutes les possibilités stratégiques qu'il propose.

Parmi les jeux de stratégie plus récents il y a, bien sûr, l'indémodable Stratego mais aussi des jeux plus audacieux comme **Quoridor**. Edité chez Gigamic, cet élégant jeu en bois propose un objectif plutôt simple : atteindre, avec son pion, le côté opposé du plateau. Tour à tour, les deux (ou quatre) joueurs choisissent de bouger leur pion ou de dresser un pan de mur pour freiner l'avancée de l'adversaire. Aucune partie de Quoridor ne ressemble à une autre tant les stratégies sont multiples.

Jeu de plateau

Le plateau est l'aire sur laquelle se déroule l'action du jeu. Dans la plupart des cas, les joueurs effectuent leurs déplacements sur ce support.

Il existe plusieurs types de jeu de plateau. L'ultra connu jeu de l'oie, par exemple, est un parcours car les volatiles dodues se déplacent principalement de façon linéaire. Monopoly, un autre grand classique, est un jeu de circuit dans lequel les joueurs avancent sans que leur objectif soit d'arriver à un endroit précis. Enfin, un jeu de plateau peut aussi organiser les déplacements des joueurs selon des connections. Les pions se déplacent alors en fonction de plusieurs routes possibles.

Indémodable depuis sa première édition en 1995, **Les Colons de Catane** ont véritablement lancé la mode des jeux "à l'allemande" dont les deux principales caractéristiques sont des règles épurées et les parties limitées à deux heures. Le "pitch" : Vous êtes en route pour l'île de Catane et avez l'intention d'y construire villes, routes... en profitant au mieux de ses ressources qui, paraît-il, sont intarissables. Votre mission : prospérer. Mais vous n'êtes pas seul. Vos voisins, des colons ayant eux aussi récemment mis le pied sur l'île, partagent les mêmes objectifs. L'espace se raréfie et les échanges commerciaux s'imposent. Un jeu qui fait appel à vos talents de négociateur.

Son succès s'explique par la combinaison : simplicité des règles et profondeur tactique. Le jeu acquiert une dimension conviviale dès lors que les joueurs sont amenés à échanger leurs ressources. Colons de Catane se joue à 2-4 joueurs et une partie dure un temps tout à fait raisonnable (+/-1h30). De nombreuses extensions complémentaires (Les Marins de Catane, Barbares et Marchands...) enrichissent le scénario original.

© Marc Deville

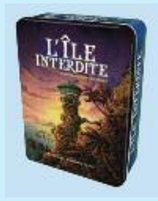
//Jeu de coopération//

Petit, l'enfant jouera d'abord individuellement puis, en grandissant, s'essaiera aux jeux collectifs qui impliquent toutes sortes d'apprentissages : être en relation avec les autres, prendre sa place, respecter les règles et ses adversaires, attendre son tour, apprendre à perdre, à collaborer...

Le jeu de coopération englobe tous ces concepts. L'objectif principal n'est pas de gagner à tout prix mais bien de se diriger ensemble vers un même objectif de réussite. Il est très prisé par les parents qui s'intéressent à la dimension pédagogique du jeu. Les marchands de jeux remarquent également que les papas qui prennent de plus en plus leur place dans l'éducation des enfants affectionnent particulièrement ce type de produits.

Dans la famille "jeu de coopération", nous demandons... **Le Verger !** Produit-phare de la collection Haba, il existe depuis 1986. Il se joue de deux à quatre joueurs à partir de trois ans. Objectif : récolter pommes, poires, cerises et prunes dans de beaux paniers en osier avant que le gourmand corbeau ne les chipe. Pour y parvenir, les enfants devront s'entraider pour gagner tous ensemble contre le vilain volatile. Selon les pédagogues, les enfants qui y jouent apprennent à construire leur relation aux autres, à respecter les règles pour bien vivre ensemble et découvrent le bonheur de donner et de recevoir.

Mais la coopération n'est pas que l'affaire des enfants ! **L'Île Interdite**, aux éditions Cocktail Games, rassemble adolescents et adultes autour d'un objectif mutuel : récolter quatre trésors, rejoindre l'héliport et quitter l'île sains et saufs avant la montée des eaux. Les joueurs ne luttent donc pas l'un contre l'autre mais contre les événements qui surviennent dans la partie. Les événements, ce sont les zones de l'île qui s'enfoncent dans la mer. Ses points forts : accessible, tendu et rapide puisqu'une partie dure moins de trente minutes. La difficulté de l'épreuve est modulable et les joueurs sont réellement inscrits dans le suspense.



© Marc Deville

Les grands classiques

Appelons-les Trivial Pursuit, Mille bornes, Pictionary, Puissance 4... Pour beaucoup, ces jeux ont ouvert la porte du monde du jeu de société. Certains se sont arrêtés sur la case "Les Classiques" et d'autres, curieux d'autres ambiances et d'autres histoires, ont continué à explorer des pistes nouvelles.

Ce qui explique principalement la notoriété et le succès des classiques, ce sont les habitudes de vie lors de la première partie du vingtième siècle. A l'époque où la télévision n'était pas omniprésente – et encore aujourd'hui –, ça "faisait bien" d'avoir l'un ou l'autre jeu de société dans l'armoire pour meubler le temps à la maison ou lorsqu'il pleut des cordes à la côte belge ou en Ardenne.

Autre explication : le coût. Les jeux de société, avant l'apparition des classiques, c'était le Backgammon, le trictrac et autres jeux de table qui rassemblaient les convives. Des jeux de salon onéreux qui n'étaient pas à la portée de toutes les bourses. Les classiques se sont donc aussi imposés sur le marché parce qu'ils étaient peu chers et, surtout, transportables (avant d'être déclinés en format de voyage).

Enfin, les grandes sociétés qui les commercialisent ont le poids nécessaire pour les imposer sur le marché, tant chez les spécialistes du jeu que dans les circuits de grande distribution. Une démarche commerciale qui participe à en faire des "incontournables" dans l'esprit des joueurs non-acharnés.

Essayer avant d'acheter

L'achat d'un jeu de société représente un petit budget. Si vous devenez des mordus de la pratique, les dépenses peuvent très vite devenir importantes tant il existe de produits, d'extensions de votre jeu favori, des nouveautés, de rééditions... C'est pourquoi, avant d'acheter, il est peut être intéressant de "toucher" un nouveau jeu et, idéalement, de l'essayer. Plusieurs initiatives le permettent.

Une **ludothèque** (1) est un service qui procure à ses membres le prêt de jeux. Elle peut fonctionner à l'initiative d'individus, d'organisations, d'ASBL, de pouvoirs locaux... Enfants, parents, enseignants, membres du personnel hospitalier... peuvent s'en faire membres et bénéficier ainsi des nombreux jeux et jouets mis à la disposition du public. C'est un lieu où on vit, on se rencontre, on se détend, on s'instruit, dont on ressort avec des conseils et des jeux à expérimenter. Car la ludothèque fonctionne selon le même principe qu'une bibliothèque : la location. Il suffit d'une inscription, à un prix modique, auprès de l'établissement. Lors de chaque prêt, une somme minimale (entre 0,5 et 2,5 euros) sera réclamée. Cette démocratisation rencontre un des buts premiers de ces endroits: être ouvert à tous et rendre le jeu accessible aux petits budgets. Il existe plus d'une centaine de ludothèques en Wallonie et à Bruxelles.

Pour les enfants et les adultes atteints d'un handicap, il existe aussi des **ludothèques adaptées** (2) comme Lu.A.P.E. à Bruxelles (3). Elles proposent d'essayer un jeu qu'une personne convoite pour s'assurer qu'il lui convienne avant de l'acheter dans le commerce. Elles disposent aussi de gammes de jouets traditionnels adaptés qui permettent une manipulation plus aisée, pour tout enfant ou adulte atteint d'un handicap, qu'il soit physique, mental ou sensoriel.

Autre manière de découvrir et d'essayer de nouveaux produits : les soirées-jeux. Organisées un peu partout, elles accueillent un public varié et passionné par la pratique. Dans les cafés, les salles de fêtes... des initiatives embrigadent, à chaque édition, de nouveaux adeptes. Le site www.chacunsonjeu.net répertorie quelques-uns des événements organisés en Belgique francophone.

Enfin, grand événement dans le secteur du jeu de société : le **Brussels Games Festival** (4). Les 17 et 18 août aura lieu le premier festival d'été à Bruxelles consacré au jeu sous toutes ses formes: jeux familiaux, jeux de stratégie, jeux d'ambiance, jeux éducatifs... Des centaines de jeux seront mis gratuitement à la disposition des joueurs pendant 32 heures ! Une cinquantaine de jeunes bénévoles conseilleront et expliqueront les jeux au public.

(1) Trouvez une ludothèque près de chez vous en surfant sur www.ludobel.be ou 02/733.85.00.
(2) Voir www.awiph.be ou auprès du numéro vert gratuit de l'Agence wallonne pour l'intégration de la personne handicapée : 0800 16 061 – tous les jours ouvrables de 8h30 à 16h30.
(3) Voir www.luape.be – Lieu : 19 Avenue Parmentier à Woluwé-St-Pierre.
(4) www.brusselsgamesfestival.be – Lieu: quartier Notre-Dame-aux-Neiges, entre les stations de métro Madou et Parc à Bruxelles.

1ER AOÛT 2013 1 EN MARCHE