

# A feuille T

Feuille d'information mensuel de la Coordination des Ecoles de Devoirs de Bruxelles

CEDD  
Rue de la Borne, 14 - boîte 9 - 1080 Bruxelles  
Tél: 02/411 43 30 - Fax: 02/412 56 11  
Courriel: info@ceddbxl.be  
Site: www.ceddbxl.be

Bureau de dépôt Bruxelles 1  
N° d'agrément: P705159



**Contenu:**  
24 cartes en forme d'œuf, représentant le chemin autour de la basse-cour; 12 cartes de forme octogonale (8 côtés), représentant la basse-cour; 2 poules; 2 coqs; 4 plumes.



**But du jeu**  
Chaque joueur est le berger d'un troupeau de moutons de la même couleur (noir, jaune, rouge ou bleu) et doit construire l'enclos fermé comprenant le plus grand nombre de ses moutons. Cet enclos devra aussi être à l'abri des loups affamés.

**RÈGLE :** Durant son tour, un joueur peut, sans posséder de port, échanger 4 cartes Ressource identiques contre 1 de son choix. Les ports non-spécialisés 3:1 permettent le même troc avec 3 cartes identiques contre 1.



JEU EXQUIS !

Mois de mai...

Après l'hiver et les longs travaux administratifs de chacun, les interrogations sur les moyens qui seront les nôtres dans les années à venir, avant la période des examens des enfants et des jeunes prémices de l'été, place aux nombreuses présentations de cette nouvelle année écoulée. Théâtre, inauguration de fresques, expositions des nombreux travaux d'atelier, musique, cirque, arts plastiques...

Telles les fleurs du mois de mai qui volent au vent, arrivent sur la toile tant d'invitations alléchantes... Plaisir !

Ce numéro de *A Feuille T* vous invite à partager un autre temps de plaisir, celui du jeu. Comme chaque année, la coordination organisait un cycle de matinées autour des jeux de société. Et comme chaque année, c'est avec plaisir que nous vous invitons à découvrir quelques-uns des jeux que nous avons joués, partagés, analysés et commentés. Une découverte nourrie des précieuses réflexions d'Olivier Grégoire, formateur. Des jeux qui, nous le souhaitons vivement, puissent demain profiter aux enfants et aux jeunes au sein de chacune de nos associations.

Le jeu est un acte total et global de l'individu, occupation isolée du reste de l'existence dans des limites précises de temps et de lieu.

Le jeu n'est ni une activité oisive, ni une perte de temps, mais au contraire un moyen d'être et d'avancer. Plaisir, ruse, délassément, imagination, joie, valorisation, patience, respect des règles, défi, gratification, esprit d'initiative, etc. sont autant d'ingrédients de ces moments privilégiés partagés entre l'ensemble des joueurs pour autant que l'animateur reste le garant du bon déroulement de celui-ci par le soin apporté à la préparation, à l'animation, à l'observation et à l'évaluation. Pour que l'ambiance au cours des jeux demeure agréable en permettant de progresser vers une victoire prochaine, l'animateur dynamise le groupe par son attitude d'écoute, d'encouragement, d'émerveillement devant les succès, de dédramatisation par rapport à l'échec.

Les jeux, apprennent à vivre en communauté en nous donnant le sens du respect de l'autre et de soi-même. En effet, si les premières propriétés du jeu sont la liberté et le plaisir de partager un temps ensemble, limite des règles et acceptation d'avance de la possibilité de perdre sont deux conditions de sa réalisation. Ils permettent aux enfants de se décentrer, progressivement, pour adopter le point de vue de l'autre et, ainsi, prévoir ses réactions ; de multiplier et diversifier les contacts avec l'autre ; d'apprendre à vivre l'entente, la collaboration, mais aussi la compétition, et de découvrir et vivre la règle à travers une relation toute différente que celle qu'il connaît habituellement avec l'adulte, en la vivant entre égaux dans le respect mutuel des conventions établies, sans lequel le jeu ne serait pas possible.

Quoi de plus judicieux dès lors que de commencer le cycle de matinées de cette année par la question des règles envisagées, le temps d'une partie, comme source de plaisir, de découvertes et de liberté ? Tout jeu a ses règles. Le joueur les connaît, sait ce qu'il peut faire, ce qu'il ne peut pas faire, et met tout en œuvre pour atteindre le but fixé. S'ouvre alors un chemin de tous les possibles. Les jeux permettent de développer coordination, esprit de logique et de stratégie, langue, générosité et apprentissage du gagner et du perdre, mais aussi de développer sa créativité, de s'enrichir par l'observation et les échanges des stratégies de jeu des uns et des autres. Ils demandent beaucoup de finesse et de réflexion comme la matinée autour des « *Jeux de logique et de stratégie* » nous l'ont fait vivre.

Tactique, hypothèses, déplacements, blocages, éliminations, mémoire, bluff, associations d'idées, adresse, combinaisons et assemblages, anticipation, sériation et combinaisons, observation, rapidité, logique, réflexion, probabilité, prises de risques, etc, par l'action et la réflexion conjuguées, le jeu permet l'élaboration de certaines structures et favorise l'esprit critique en renvoyant le groupe face aux problèmes posés en leur permettant par essais et erreurs de résoudre les défis qui lui sont posés.

Lorsque les conditions nécessaires sont remplies, les enfants aiment jouer ! Tels les enfants de *l'Esperluète* qui, dans le cadre des temps libres, ont l'occasion de partager les nombreux jeux proposés par l'équipe. Des enfants parmi lesquels certains, cette année, ont créé leur propre jeu « *Belgo Memo* ». Un petit jeu qui les a fait grandir.

Véronique Marissal

Avec le soutien du Service de la Jeunesse de la Fédération Wallonie-Bruxelles,  
de Actiris et de la COCOF .



## « Belgo Mémo » un petit jeu qui a fait grandir

Auriane travaille à l'Esperluète, une association située dans une cité de logements sociaux d'une rue - rue de l'Agriculture - au nom qui nous dit la proximité pas si lointaine dans le temps de la campagne, limite de la ville.

Nous souhaitons, par notre petite visite, découvrir le jeu « Belgo Mémo » réalisé par un petit groupe d'enfants le temps de deux séances du vendredi, lorsque le bricolage, le travail avec les mains, prend la place des laborieux travaux scolaires de la semaine.

Chaque jour, à partir de 15h20, les enfants arrivent de « manière perlée » selon l'horaire de l'école, la distance entre l'école et l'association. En attendant le temps consacré aux devoirs et leçons, quelques instants de temps libres sont ouverts où lire, dessiner, jouer seul ou partager un jeu, papoter, se reposer, goûter...

Bien que petits, les locaux colorés de l'Esperluète regorgent de richesses !

Là, des albums nombreux et variés s'invitent à l'œil des lecteurs, petits ou plus grands, les fauteuils à s'asseoir.

La pièce d'à-côté, davantage austère au premier regard - des tables et des chaises - change du tout au tout une fois l'armoire ouverte sur quantité de jeux de société, en face, un local où on trouve un peu de tout... crayons, fils de laine et ficelles, gouaches, papiers variés, colle, ciseaux,... et réalisations d'enfants diverses et variées. Insectes en plâtre peint, manches à air en forme de poissons, petits monstres en papier mâché,... autant d'objets et matières qui nous disent l'atelier du vendredi.

Au mois de décembre, période de Saint-Nicolas, Auriane propose aux enfants « du vendredi » de créer un jeu, pour les autres, pour l'Esperluète. Un jeu dont elle a déjà déterminé certaines contraintes. Ce sera un jeu type « mémoire » (un jeu que les enfants connaissent pour l'avoir déjà vu dans l'armoire. Un jeu vers lequel ils ne vont pas « naturellement » contrairement à « Puissance 4 » ou autres petits jeux de stratégie). Le thème sera celui de la Belgique, telle que les enfants se la représentent d'emblée, sans recourir à



d'autres supports qu'à ce que chacun a dans la tête. La technique sera celle des découpages - collages, le format carré, en sorte de pouvoir coller l'illustration sur tous les aimants reçus du Foyer Schaerbeekoïse et traînant dans une boîte. Contrainte de temps enfin, puisque deux séances seront consacrées à sa réalisation.

La plupart des enfants qui viennent le vendredi, sont des « hyper réguliers » qui

*Stromae*



*Atomium*

chaque jour sont là pour partager l'une ou l'autre activité. « Un noyau dur » d'enfants qui ont besoin d'être là, de se rencontrer, de se raconter, de découvrir,... Ils sont hyper motivés. Lorsqu'Auriane leur propose l'activité, ils seront d'emblée preneurs. Ils connaissent l'atelier, le travail manuel proposé, les réalisations plus ou moins longues à réaliser, celles qui restent dans l'association, celles qu'ils ramènent à la maison dont ils peuvent partager les secrets de fabrication en famille...

Le thème de la Belgique, choisi par Auriane sera également bien accueilli. Cela fait



## La règle du jeu, un plaisir à découvrir

« La règle du jeu est souvent le carrefour de toutes les appréhensions, tant au moment de la lecture que de sa restitution, de son intégration ou de son application. Et cela est valable aussi bien pour les professionnels que pour les joueurs.

Pour briser ce cercle vicieux, nous faisons le pari qu'il est possible de se réconcilier avec la règle, en l'abordant par le biais de la curiosité – voire de l'émerveillement – plutôt que de la contrainte. La règle comme un outil, pas comme une fin en soi.

Il en va de même peut-être de notre responsabilité de professionnel du jeu, car la règle est aussi outil d'éducation citoyenne et de sensibilisation au vivre ensemble.

Mais attention, la règle n'est pas synonyme d'obéissance aveugle, bien au contraire. Car c'est peut-être même quand elle devient politiquement incorrecte qu'elle devient intéressante, dans ce sens où elle titille notre rapport à la loi et aux tabous de la transgression...»<sup>1</sup>.

La matinée du 18 décembre, animée par Olivier Grégoire, visait à faire découvrir aux participants comment appliquer concrètement ces principes pour faire d'eux de véritables ambassadeurs de la règle, de sa compréhension à son application, en passant par son explication, bien sûr... « La règle fait alors partie du jeu et peut devenir un extraordinaire outil d'animation et de gestion de groupe. »<sup>2</sup>

### Découvrir les participants, en jouant !

« Une règle nous propose une histoire à travers la description d'une «réalité réduite», celle du jeu »<sup>3</sup>.

Son application dure, en effet, le temps d'une partie. Jouer, c'est prendre du plaisir, avoir de la liberté, choisir son/ses partenaires, exprimer sa créativité, jouer gratuitement, suivre des règles (et parfois les détourner), atteindre un but et... sortir du jeu. Lors de cette matinée, les participants ont joué en portant une attention toute particulière aux règles dont ils doivent rester les garants.

### JENGA

Editeur : Hasbri

Type : jeu d'adresse – mécanisme d'équilibre

Âge : à partir de 7 ans

Sans plus tarder, c'est en jouant à *JENGA*<sup>4</sup>, un jeu d'adresse, que les participants ont été invités par Olivier à aller à la rencontre les uns des autres et à préciser leurs attentes par leur présence lors de cette matinée.

Le but du jeu est de retirer délicatement, à tour de rôle les pièces, d'une tour pour les replacer à son sommet, et ce, en évitant qu'elle ne s'effondre.

Lors du premier tour, chaque participant était invité, après avoir déplacé une pièce, à se présenter brièvement et exprimer ses attentes de la matinée. Des attentes qui disaient la volonté d'introduire du ludique au sein de l'association ; de s'initier aux jeux afin d'intégrer l'équipe d'animation; de prendre distance avec les activités strictement scolaires pour s'ouvrir sur



d'autres choses et de se former aux jeux afin de mener une réflexion plus avant sur la pratique des jeux de sociétés. Toutes et tous avaient la curiosité et l'envie de découvrir !

Après la partie, l'un ou l'autre participant suggère l'idée qu'en raison du caractère ludique de l'activité, les présentations ont été plus conviviales, que le jeu a, en quelque sorte, détourné leur attention, ce qui a amené davantage de spontanéité.

Et Olivier Grégoire de profiter de cet échange pour indiquer que l'intérêt majeur tient à la constitution de ce que certains auteurs ont appelé la « clôture ludique ».

Celle-ci représente la bulle imaginaire qui se crée tout autour des joueurs, les plongeant ainsi dans un espace-temps défini par les règles du jeu et caractérisé par les interactions entre les joueurs.

La clôture ludique favorise les interactions sociales, la convivialité, l'attention... ce qui représente autant de facteurs facilitateurs lors des présentations.

De plus, un jeu comme *JENGA* est d'autant plus judicieux pour se présenter en raison du «spectacle» qu'il donne à voir au centre de la table (et au centre du groupe) à l'image de *Bamboléo*<sup>5</sup> ou d'*Accrobatissimo*<sup>6</sup>.

Cet élément est également de nature à favoriser la concentration et l'attention au sein du groupe.

1. Olivier Grégoire, préambule des notes de formation « La règle du jeu, un plaisir à découvrir », CEDD

2. Op cit

3. Op cit page 10

4. Le Jenga (sous-titré « La Tour Infernale ») est un jeu de société d'adresse et de réflexion dans lequel les joueurs retirent progressivement les pièces d'une tour pour les replacer à son sommet jusqu'à ce qu'elle finisse par perdre l'équilibre. Son nom vient du verbe swahili « *kujenga* », signifiant « construire » : « *jenga!* » en est l'impératif. Voir : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Jenga>

5. Bamboléo, un jeu de Jacques Zeimet, édité par Zoch, 2006 « Parviendrez-vous à retirer les pièces de bois posées sur un plateau... en équilibre sur un socle de liège ? ».

Voir : <http://www.jeuxdenim.be/jeu-Bamboleo>

6. Acrobatissimo, par Elisabeth Bos, illustré par Stéphanie Bertault, édité par Asmodée.

« Placez l'ensemble de votre équipe d'acrobates dans une tour humaine d'une souplesse inégalée, au cours d'un numéro de cirque frénétique. ».

Voir : [http://www.asmodee.com/ressources/jeux\\_versions/acrobatissimo.php](http://www.asmodee.com/ressources/jeux_versions/acrobatissimo.php)

« On peut faire un jeu de société sans histoire, un jeu sans matériel, un jeu sans illustration, un jeu sans parole ou sans silence, on peut tout imaginer, sauf un jeu de société sans règles ... cela va de soi.

Or, la règle est souvent clouée au pilori par ceux-là mêmes qui sont convaincus et souvent passionnés par le « jeu et ses bienfaits ». Il est étonnant de constater que ce qui donne vie au jeu soit ainsi bafoué, par celles et ceux qui devraient défendre ce noyau dur qui en fait toute spécificité. Qui en est l'essence même »<sup>7</sup>. C'est armés de ce paradoxe que les participants ont joué, échangé, analysé et réfléchi autour de la règle du jeu.

« A la fois fondamentale et futile, arbitraire et fédératrice, source de plaisir et de contrainte, laborieuse, fascinante... La règle du jeu brasse des préoccupations et des sujets qui dépassent – et de loin – le jeu en lui-même... »<sup>8</sup>

*Découvrir les règles... en jouant!*

## COMPATIBILITY

*Editeur : Cocktail Games (2010)*

*Concepteur : Craig Browne*

*Illustratrice : Alexandra Violet*

*Type de jeu : jeu d'ambiance par équipe*

*Nombre de joueurs : de 3 à 8*

*Age : 10 ans et +*

*Durée : +/-45 min*

Le but du jeu est de démontrer sa «compatibilité» avec son partenaire de jeu. Un joueur choisit un chiffre entre 1 et 6 puis retourne la première carte de la pile de cartes *thème* et énonce, à voix haute, le thème correspondant sur la carte.

Chaque membre d'une équipe doit choisir autant de cartes *Image* que le chiffre indiqué sur la case où se trouve leur pion, puis les aligner devant lui, face cachée, en les classant de l'image qu'il trouve la plus pertinente (placée à gauche) vers celle qu'il trouve la moins pertinente (placée à droite).

Lorsque tous les joueurs ont fait de même, les cartes sont retournées une à une, en commençant par celle de gauche. Les joueurs comptabilisent leurs points et avancent leurs pions en fonction de leurs choix conjoints. Pour chaque image identique ET jouée dans la même position de leur classement, c'est un accord direct



et l'équipe avance de 3 cases sur le plateau; pour chaque image identique mais qui ne se trouve pas dans la même position de leur classement, c'est un accord indirect et l'équipe avance de 2 cases sur le plateau. Il s'agit donc pour le joueur de confronter ses souvenirs et expériences personnelles aux photos proposées (mémoire épisodique) d'une part, et d'anticiper, tenant compte de ce que le thème évoquerait dans l'imaginaire collectif (mémoire sémantique) d'autre part, les photos choisies par son partenaire. Mais pour gagner, il s'agit ensuite, de tour en tour, de porter son attention sur le type de photos choisies par son partenaire, les manières dont le thème est traité par lui en sorte d'anticiper progressivement les choix qu'il ferait.

La mémoire est jouée ici sur le partage, la relation ludique. On est dans l'empathie.

En y faisant attention, on peut parfois apprendre (un peu) du « monde intérieur » de son partenaire, et s'y adapter progressivement.

L'âge indiqué par l'éditeur est de 10 ans. Le formateur a utilisé ce jeu avec des enfants de 5-6 ans sans aucun problème.

Toutefois, il faut adapter les thèmes en fonction de l'âge. Ce jeu permet également de travailler la relation intergénérationnelle indépendamment de toutes appartenances culturelles ou autres.

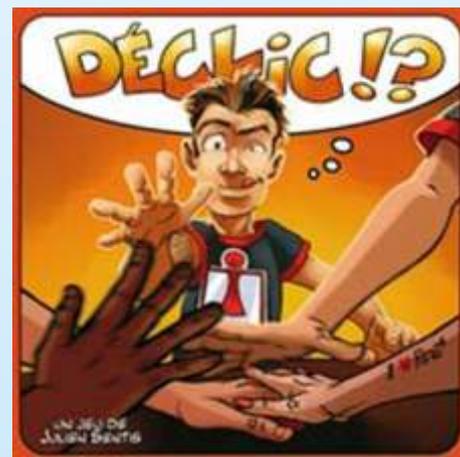
Selon son expérience, cela marche du tonnerre.

Ce jeu permet également d'engager le débat sur certains thèmes en invitant les participants à s'exprimer, en argumentant,

sur les choix des images. La règle ici permet de rentrer en contact avec l'autre à l'image de *JENGA*.

Relevons que sans la règle (à savoir, chaque participant doit se présenter), *JENGA* peut être utilisé comme un jeu symbolique. C'est véritablement la règle qui va orienter le type de participation individuelle ou collective.

«Le respect de la règle pour la règle en elle-même est un non-sens. Une règle vise toujours un objectif. Si celle-ci n'apporte pas de plaisir, on peut s'autoriser à la zapper. Au demeurant, il ne faut pas faire n'importe quoi non plus. Seule une certaine pratique du jeu (expérience, expertise) permet de supprimer et modifier les règles d'un jeu sans compromettre la dynamique fondamentale du jeu. Cela dit, il faut oser des choses...»<sup>9</sup>



## DECLIC!?

*Concepteur : Julien Sentis*

*Illustrateur : Pierre Lechevalier*

*Editeur : Ferti*

*Type : jeu d'ambiance*

*Nombre joueurs : 3 – 8*

*Âge : à partir de 8 ans*

Le but du jeu est de répondre le plus rapidement possible aux affirmations des cartes-réponses par vrai ou faux en tapant de la bonne main au centre de la table, en sorte d'amasser le plus de points possible.

7. Olivier Grégoire, page 4

8. Olivier Grégoire, op cit.

9. Olivier Grégoire, op cit.

10. Voir démonstration :

<http://videoregles.net/videoregle/declic>

Les joueurs sont donc invités à répondre le plus rapidement possible par VRAI ou FAUX aux questions posées (« *Tout ce qui n'est pas permis est autorisé* » ; « *Nul n'ignore la loi* »).

Pour ce faire, ils déposent leurs mains sur une cible placée au centre de la table (main droite = VRAI ; main gauche = FAUX, toutes les deux reconnaissables par des bracelets de couleur).

Chaque joueur lit à tour de rôle une série de questions. Les joueurs marquent des points en fonction de leur rapidité.

Si la réponse est correcte, le joueur ayant la main en dessous de toutes les autres marque le plus de point.

La main se trouvant au-dessus des autres marque le moins de point.

Et, celles entre ces deux-là, marquent des points en fonction de leur position.

Si la réponse est incorrecte, des points négatifs sont attribués aux joueurs sur le même principe : le joueur le plus rapide aura donc le plus de points négatifs.

Ainsi, il convient de réfléchir en toutes circonstances avant de jouer, car la rapidité peut être favorable dans un cas et pas dans l'autre.

Dans ce jeu, il est important de respecter strictement la règle liée à la main.

Dès qu'elle est déposée sur la cible, pas question de la retirer, car elle conditionne l'octroi des points en fonction de sa position.

Tout le plaisir généré par ce jeu réside dans le moment où chaque joueur retire sa main de la cible (car c'est cela qui détermine le nombre de points remportés).

Ainsi, cette règle vise à produire du plaisir : ce qui est drôle, c'est précisément de se tromper (avec de temps en temps, la satisfaction de gagner).

Il existe une variété de questions.

Parmi celles-ci, il y a celles qui peuvent impliquer un jugement, une opinion personnelle (subjectivité).

Elles sont parfois à éviter par les réactions très fortes qu'elles pourraient susciter (« *une bonne paire de claques ne fait pas de mal* », « *On devrait rétablir la peine de mort* »).

D'autres lieux et temps peuvent être pris pour échanger sur ces thématiques dans le cadre de débats.

En EDD, il convient d'être attentif à ce

genre de petites choses auxquelles on ne pense pas forcément lorsqu'on joue avec les enfants. Il est important, avant de présenter un jeu, de prendre le temps de le découvrir, d'en saisir les principes et surtout d'anticiper les éventuels questionnements, difficultés, problématiques qu'il pourrait soulever.

Dans certaines situations, certaines questions seront donc à éviter.

Car les individus, dans leur ensemble, n'ont pas le même rapport aux règles, à la loi.

Il convient d'y être attentif.

Ces jeux, pourtant, permettent de montrer que notre rapport spontané à la loi touche à une hiérarchisation personnelle des valeurs qu'on ne partage pas forcément tous ; « il s'agit de « montrer par l'absurde » que la règle qui régit un groupe (*un jeu*) permet de réguler les rapports et de les « dépassionner » en les objectivant »<sup>11</sup>.

En revanche, il convient d'être ferme sur le respect de la règle face aux « tricheurs » ou aux « mauvais perdants », tout en laissant la possibilité de « sortir » du jeu, car certaines situations peuvent engendrer un malaise.

Face aux « mauvais perdants », il est d'autant plus important de respecter la règle qu'ils doivent faire l'apprentissage de l'échec.

Certains parents disent « *je ne joue plus avec mon enfant car il n'aime pas perdre* ». C'est intéressant car celui qui n'aime pas perdre, aime gagner.

Et gagner/réussir est une bonne chose, ce n'est pas problématique.

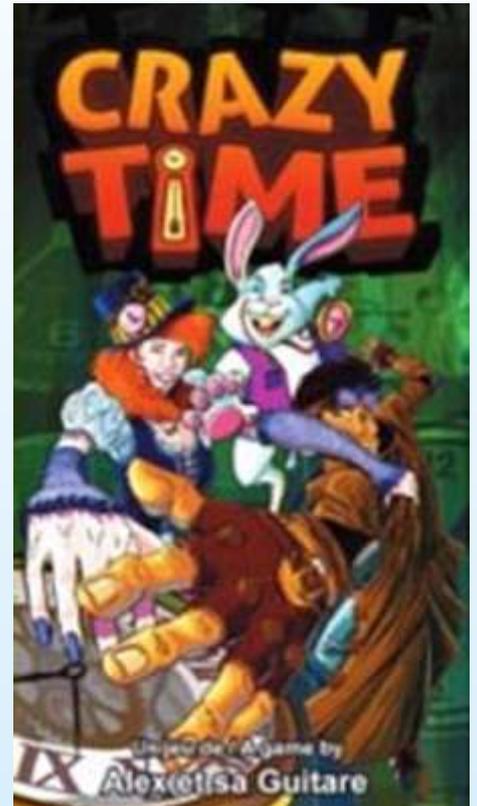
S'il est inacceptable qu'un enfant gagne en écrasant l'autre, en revanche, il est parfaitement acceptable qu'un enfant veuille gagner pour lui-même.

« C'est un paradoxe de plus avec lequel l'animateur ludique doit composer : proposer une règle qui est la même pour tous, tout en veillant à ce que chacun s'y retrouve pour partager un plaisir commun. »<sup>12</sup>



11. Olivier Grégoire page 6

12. Op cit, page 6



## CRAZY TIME

Concepteur : Alex et sa guitare

Illustrateur : David Boniffacy

Editeur : In Ludo Veritas

Type : jeu de réflexion et rapidité

Nombre joueurs : 4 – 7

Âge : à partir de 12 ans

Quelque part dans l'univers, des êtres sont garants du temps qui passe.

Ils comptabilisent les heures qui s'écoulent. Le comptage devenant trop pesant (éternité), ils décident de changer les règles afin de rendre leur activité un peu plus divertissante : dorénavant les règles changeront à chaque partie ! Ainsi pour remporter une partie, les joueurs doivent faire preuve d'observation, de rapidité et de logique pour remporter la quatrième manche du jeu.

Le premier joueur qui dévoile une carte doit annoncer "une heure", le second "deux heures" et ainsi de suite... Quand une carte "machine à remonter le temps" est révélée, on annonce alors les heures dans le sens inverse que celui en cours. La première machine à remonter le temps obligera donc de passer de "deux heures" à "une heure" et non "trois heures".

Quand la carte dévoilée montre l'heure annoncée, les joueurs doivent taper sur la carte de la boussole, présente au centre de la table.

Le moins rapide récupère la totalité des cartes dévoilées, en prend cinq au hasard qu'il place sous sa pioche, retire les autres de la manche en cours, et débute un nouveau décompte des heures.

Le joueur qui remporte la manche débutera la suivante, avec une carte de moins que les autres joueurs, mais surtout, il va piocher des cartes "lois", en provenance de deux paquets de 20 cartes qui, cumulées, vont donner une nouvelle loi, s'ajoutant aux précédentes.

Avant de la dévoiler aux autres joueurs et de lui donner un nom, il choisit un joueur autre que lui, qui quitte momentanément la pièce de sorte à ne pas connaître la loi en question. Quand un joueur se trompe, s'il est signalé, il ramasse les cartes (*et n'en garde que cinq parmi elles...*), cela se complique pour qui ne connaît pas la loi...

Par ailleurs, signaler à tort que quelqu'un se trompe revient à se tromper : mieux vaut être sûr de soi.

De même, si un ou des joueurs tapent à tort sur la carte *Boussole*, le dernier à l'avoir fait ramassera les cartes.

Enfin, tout joueur ne connaissant pas une loi peut, chaque fois que celle-ci s'active (c'est à dire quand un joueur s'est trompé et a oublié de l'appliquer) tenter de la deviner en faisant une proposition.

Si celle-ci est exacte, il retire de sa pioche cinq cartes, pouvant ainsi remporter plus facilement la manche. Lors de chaque manche, une loi s'ajoute selon le même principe et le joueur remportant la quatrième manche est déclaré vainqueur...

« Proposer une règle, c'est inviter l'autre dans le jeu en lui permettant de partager un référent commun avec le groupe.

Dans nos pratiques quotidiennes, on se rend compte que proposer une règle et l'expliquer clairement relève du respect que l'on porte à la personne que l'on invite à jouer.

De plus, la règle distribue les rôles de chacun dans la petite communauté qu'elle fédère autour d'elle. »<sup>13</sup>

Ce jeu repose sur un principe d'auto-régulation puisque les joueurs ont la possibilité de discuter sur les règles et le déroulement de la partie en cours de jeu : il

ne requiert donc pas nécessairement la présence d'un meneur de jeu (animateur). En EDD, cela doit amener l'animateur à adopter un positionnement clair.

Joue-t-il dans la partie ou ne joue-t-il pas ? C'est d'ailleurs une question qu'il devrait systématiquement se poser quel que soit le jeu. Certains jeux doivent impérativement être encadrés par un animateur sans quoi, les enfants n'y parviendraient pas ou difficilement.

Le principal « danger » de ce jeu est lié au sentiment d'exclusion que pourrait ressentir un enfant qui ramasse à tous les coups toutes les cartes. Cela arrive souvent aux enfants qui ont besoin de plus temps pour réfléchir.

Par ailleurs, les joueurs qui doivent deviner les lois pourront, pour certains, se sentir insécurisés quand ils peineront à découvrir la loi. Cette insécurité pourra nourrir le sentiment d'exclusion susceptible d'être encore renforcé par les regards complices et chuchotements des autres joueurs.

En EDD, l'animateur devra redoubler de vigilance pour éviter ce genre de situations, notamment en amenant les choses de manière ludique et distancée (bonne ambiance) en sorte que la situation soit vécue comme un véritable challenge, avec enthousiasme et détermination.

Nous constatons donc que la règle peut provoquer des attitudes très différentes d'une personne à l'autre. En EDD, connaissant les enfants, il convient d'être attentif à ces aspects-là.

De plus, il est super important pour l'animateur d'identifier les moments ou les endroits du jeu qui provoquent du plaisir.

Il pourra, par exemple, après chaque partie, questionner les enfants pour savoir où ils ont rencontré le plus de plaisir.

Cette information permettra à l'animateur, lorsqu'il présentera le jeu, d'insister sur ces moments afin de susciter l'envie de jouer chez les enfants.

Les règles ne s'expliquent pas, elles se racontent !



13. Olivier Grégoire, op cit, page 7



### TAKE IT EASY!

Editeur : Ravensburger

Concepteur : P. Burley

Type de jeu : jeu de stratégie

Nombre de joueurs : de 1 à 6

Age : à partir de 10 ans

Le but du jeu est de construire des lignes d'une même couleur rapportant le plus de points. Les joueurs disposent d'un plateau de 19 cases et des mêmes 27 tuiles sur lesquelles sont représentées trois lignes qui relient les côtés opposés et ont toutes une certaine valeur (entre 1 et 9).

A chaque tour, une tuile est piochée au hasard, les joueurs la placent sur leur plateau de jeu de manière à constituer des lignes complètes de même valeur (couleur).

La partie se clôture lorsque le plateau est complet.

Ce jeu qui invite à jouer en solo, peut se jouer en équipe de deux. Un jeu qui permet de progresser par l'accumulation des expériences pour autant qu'on garde des traces des stratégies (classement, hiérarchisation, anticipation) qui ont montré leur efficacité dans les parties antérieures.

Le jeu en équipe offre l'avantage d'inviter les partenaires à échanger autour de leurs stratégies respectives, chacun argumentant la place où il déposerait la tuile.

Une manière de jouer qui met en évidence l'intérêt de prendre le temps à certains moments de verbaliser sur ses stratégies en sorte de les faire partager et éventuellement expérimenter par d'autres. Progressivement, le jeu se nourrit ainsi des apports des uns et des autres.

Ce jeu peut se jouer en solo ou en équipe. Afin de mettre en évidence les dynamiques selon ces 2 configurations, plusieurs animateurs y ont joué en solo, sur le



support carton (comprenant les tuiles) et 3 autres animateurs ont constitué un groupe pour jouer sur une tablette (chaque animateur ayant son propre plateau virtuel).

A priori, la tablette a permis aux trois joueurs d'échanger entre eux.

Mais, les échanges n'impliquent pas forcément la convivialité. Certains jeux créent de la convivialité malgré l'absence d'échanges. C'est le cas, par exemple, de *Compatibility* où il existe une forme d'interactivité (deviner le choix de son partenaire) malgré l'absence totale de communication.

Sur la tablette, il est impossible de choisir les tuiles à poser : c'est la machine qui décide à votre place, qui impose sa propre règle.

Alors que sur le plateau carton, il est tout à fait possible de changer la règle du jeu en sorte de permettre aux enfants qui perdent tout le temps d'y participer dans le plaisir.

Dans ce cas, la règle est au service de l'humain. Le jeu sur support en carton laisse place à l'erreur, contrairement à la machine.

L'animateur en EDD peut corriger ou accompagner un enfant qui se trompe (ex.: placement d'une tuile incorrecte ou mauvais placement d'une tuile). L'erreur permet l'apprentissage ainsi que le développement de stratégie de réussite par essai et erreur.

Les processus mentaux liés au comptage des points (tout au long de la partie et à la fin de celle-ci) sont mobilisés lorsque l'on joue sur le plateau en carton contrairement à la machine qui fait tout à la place des joueurs.

La pratique régulière de ce type de jeu est à même de soutenir les apprentissages des enfants qui rencontrent des difficultés en addition et multiplication (tout en restant dans le plaisir).

Les enfants trop jeunes qui ne parviennent pas encore à compter trouvent également du plaisir à jouer à ce jeu en alignant les traits de même couleur. Dans ce cas, la règle peut être revue en sorte de déterminer une hiérarchie des points selon un code couleur (ligne rouge = 10 points ; ligne verte = 8 points ; ligne noire = 5 points...).

A terme, ils finissent par développer des stratégies pour remporter le plus de points

selon la valeur des couleurs. Le total des points peut être effectué par l'animateur en fin de partie.

Le message de fond derrière la présentation d'une règle est finalement de dire « tu es capable de comprendre la règle que j'explique ».

Implicitement, cela est de nature à valoriser chaque joueur en plaçant tout le monde sur le même pied d'égalité.

« La règle « range le monde ». (...) Car une fois la règle transmise et la confiance ainsi établie, elle ordonne également le « micro monde » créé par le jeu l'intérieur de la « clôture ludique » créée par les joueurs.

(...) La règle du jeu détermine tout ce qu'elle ne va pas réguler. Ce qui reste – la règle – représente bien souvent une partie infinitésimale de la réalité sensée être régulée par le jeu.<sup>14</sup>



### RUMBLE IN THE HOUSE

Concepteur : Ken Rush et Olivier Saffre

Illustrateur : Kwanchai Moriva

Editeur : Flatlined Games

Type : jeu d'ambiance

Nombre de joueurs : 3 à 6

Age : à partir de 8 ans

Le principe du jeu est tout simple. Dans une maison à géométrie variable, il y a douze personnages, un dans chaque pièce.

L'objectif de chaque joueur est de maintenir en vie ses deux personnages favoris (déterminés au hasard et secrètement).

Au début d'une manche, on place les douze personnages dans la maison et chacun reçoit deux jetons qui indiquent les

personnages qu'il faut tenter de faire survivre.

A son tour, un joueur peut, soit déplacer un personnage vers une pièce voisine, soit résoudre un duel entre deux personnages dans une même pièce. Rien de plus simple, le joueur choisit l'un des deux personnages et l'écarte du jeu. En fin de manche, quand il ne reste qu'un seul survivant, les joueurs révèlent leurs favoris et marquent d'autant plus de points que ceux-ci ont été éliminés tardivement

Ce jeu est « *joliment politiquement incorrect* » car il invite à faire ce que dans la vraie vie nous ne sommes pas autorisés à faire, à savoir tuer les autres.

Or, cette liberté découle directement des deux seules règles existantes.

Ce qui est surprenant, au demeurant, car on pense volontiers que toute règle est par essence contraignante. Le rapport à l'élimination de l'autre est variable selon les individus. Il arrive que des personnes refusent de jouer à ce jeu. Il convient de respecter leur choix.

En EDD, l'animateur doit donc être attentif à cet aspect des choses afin de préparer au mieux les enfants opiniâtres. D'où l'importance de bien connaître son groupe d'enfants ainsi que de préparer correctement l'atelier.

En outre, il est important d'insister sur le fait que l'on ne tue pas les « joueurs », mais bien les « personnages » qui ne sont rien d'autre que des figurines en carton.

Ce qui se justifie en raison de la quête de points et de victoire. Outre le plaisir que procure ce jeu, les apports pédagogiques tiennent à la déduction, la logique et le bluff.

### Fin de partie...

Ces quelques jeux partagés et commentés font prendre conscience de combien une règle peut réunir. Le vivre ensemble et l'acceptation de tous participent pleinement d'une partie réussie !

« Au-delà de l'enjeu de la compréhension, la transmission des règles est aussi un outil d'intégration et de cohésion de groupe qui travaille la confiance en soi et le respect des autres. Un soin particulier doit donc être accordé à la clarté des explications, mais aussi et peut-être surtout à la manière et à l'attitude à adopter pour les transmettre ».<sup>15</sup>

Quelle que soit une règle (et pas uniquement celle d'un jeu), il est intéressant de montrer, faire vivre ce qu'elle permet (ouverture de possibles) davantage que ce qu'elle n'autorise pas (interdits).

Animer un atelier jeu, ça se prépare avec le temps ! Temps de découverte des jeux pour soi, en équipe.

Temps d'observation des enfants aussi, pour connaître ceux et celles qui deviendront partenaires de jeux.

Animer un tel atelier demande le temps de jouer pour en connaître les règles, les astuces en sorte de les transmettre mais c'est aussi réfléchir, échanger, confronter, analyser, formaliser, tester, etc.

A chacun ensuite, d'imaginer de construire, de proposer, de se tromper et de recommencer en soignant au moins la préparation, la présentation, l'animation et l'exploitation de chacun des jeux proposés. Pour conclure, nous ne pouvons résister à la définition de Colas Duflo<sup>16</sup> que nous faisait découvrir Olivier Grégoire lors de cette matinée : « Un jeu est l'invention d'une liberté par et dans une légalité. »



A. Kais Mediari et Véronique Marissal  
Avec les précieuses analyses d'Olivier Grégoire et de l'ensemble des partenaires de jeux.

14. Olivier Grégoire, op cit, page 8

15. Olivier Grégoire, op cit, page 9

16. Colas Duflo *Jouer et philosopher*, PUF, 1997

17. Pierre Vandenheede, *Jouer ... et apprendre !*, Coordination des Ecoles de Devoirs de Bruxelles, 2007, p34

#### 1. Découverte du jeu seul et/ou entre collègues.

Il est tout à fait indispensable de prendre ce temps. Un temps pour découvrir le matériel. Un temps pour lire les règles. Un temps pour ensuite jouer jusqu'à maîtriser la règle, en comprendre les enjeux, subtilités. Un temps ensuite pour analyser et réfléchir sur les compétences mobilisées par le jeu, sur l'âge des enfants auxquels le proposer, tenant compte d'une bonne connaissance de ceux-ci. Le temps d'envisager comment nous allons les mettre en contact avec le jeu et leur donner envie d'y entrer. Le temps aussi, tenant compte de la connaissance que nous avons des enfants d'identifier des éléments qui pourraient constituer des obstacles au bon déroulement de la partie. Dans certains cas, il sera déjà à cette étape intéressant d'envisager des variantes, d'autres manières de jouer. Tout dépend de ce qu'on l'on vise par cette partie au-delà du plaisir de jouer, évidemment.

#### 2. Présentation du jeu aux enfants et transmission des règles

Une présentation de la boîte permettra déjà d'entendre les enfants sur la représentation qu'ils se font du jeu que l'on va partager. Une première entrée dans l'univers du jeu. Nous pouvons ensuite passer à la lecture de la règle en portant notre attention sur certains éléments. Disposer les enfants en sorte de voir et d'être vu de tous. Expliquer seul en sorte de ne pas brouiller l'explication par d'autres manières de présenter les règles. Trouver le ton adéquat, utiliser des phrases courtes, des mots simples compris de tous. Il est intéressant de vérifier la bonne compréhension de tous et de reformuler si nécessaire. A ce stade, les enfants ont vu la boîte et le matériel mais ne l'ont pas encore manipulé.

3. Mettre le jeu à disposition des enfants et leur laisser un temps de manipulation et d'évocation des règles expliquées précédemment. Sans entrer dans trop de détails pour que la surprise et les découvertes progressives puissent se faire en jouant, car là est tout le plaisir du jeu. Avant de commencer il faut s'assurer, au minimum, que chacun soit prêt à y entrer. Expliquer par des exemples ou faire une démonstration peut aider à cela.

#### 4. Jouer !

Après formation des équipes (si jeu par équipe) et désignation de celui/celle qui commence (il existe une variété infinie de faire ce choix) et installation confortable de chacun, place au jeu. Que l'animateur choisisse d'être joueur ou non, il doit rester garant des règles et du bon déroulement de la partie. Il devra également rester observateur de ce qui se joue entre les enfants, des démarches, des interactions, etc. Une observation qui d'atelier en atelier permettra que ces moments deviennent réellement privilégiés.

« Dans ce voyage, l'animateur guide, oriente, se tait souvent, mais surtout permet à son équipage de prendre conscience de son dessein. Parfois il est très dirigiste, mais il vaut mieux qu'il se taise la plupart du temps et permette à son équipage de découvrir les raisons de son choix, car un matelot qui comprend et adhère au projet sera plus efficace et plus vif à la manœuvre qu'un docile qui l'applique par obéissance. L'animateur est là pour provoquer l'intelligence des enfants et des jeunes, quitte à les mettre mal à l'aise dans une certaine mesure, afin d'éveiller chez eux de nouvelles connaissances et les matelots ont intérêt à se laisser aller au plaisir d'un métier dur, parfois, mais qui les mène à bon port. Le chemin qu'ils tracent sur ce bateau est un long apprentissage, mais ils ne pourront débarquer satisfaits de leur voyage qu'après une incroyable découverte : eux aussi peuvent devenir capitaines, adultes, conscients de leurs moyens et de leurs objectifs. »<sup>17</sup>

## Jeux de logique et jeux de stratégie

Cela fait deux années de suite que la matinée « Jeux de logique et jeux de stratégie » est animée par Olivier Grégoire.

D'emblée, il attire l'attention des participants sur l'intitulé même de la matinée. Sa signification (« car, il y a toujours une part de stratégie plus ou moins grande quel que soit le jeu ! ») et la représentation que l'on fait souvent des jeux identifiés être de ceux-là (« Ça, c'est pour les « grosses » têtes, les « matheux », les « intellos », etc.). Il définit la stratégie comme étant « *l'art d'organiser et de coordonner un ensemble d'actions (manœuvres, opérations...) en vue d'atteindre un but précis* ». Des actions menées seul contre l'ensemble des partenaires ou collectivement par un jeu d'alliances et de « désalliances ». Dans cette définition, « *l'art de...* », implique une part de subjectivité des joueurs. La stratégie sera fonction de la personne : il y a autant de stratégies différentes qu'il y a d'individus différents. La logique, par contre, c'est tout le contraire de la stratégie. Elle implique une démarche identique quels que soient les individus. D'un côté, on trouvera, par exemple le jeu d'échec, de l'autre, le sudoku.

Partant de ces éléments de définition, il partage combien il considère que tous les jeux, quels qu'ils soient, comportent une part plus ou moins forte de stratégie et/ou de logique. Si beaucoup pensent que les jeux de stratégies sont plutôt réservés aux « intellos », ce qui est naturellement faux, il précise qu'il existe des jeux de stratégies et/ou logique pour tous les âges et tous les goûts. D'où l'importance de bien choisir les jeux utilisés en fonction de l'âge des joueurs, du moment de la journée, de la durée de la partie, du niveau de difficulté, etc. Il est aussi important d'accompagner le groupe et, particulièrement les joueurs moins performants, pour qu'ils ne pâtissent pas des frustrations potentielles rencontrées dans la pratique de ce type de jeux.

Quoi de plus normal, lors de ces matinées, que de jouer ! Au fil des découvertes, parties partagées et réflexions, les participants sont amenés à préciser les richesses de chacun des jeux : stratégie, logique et plaisir ! Le choix de la plupart des jeux présentés (pas tous) lors de ces matinées tient compte des contraintes de temps en edd. Les jeux dont la durée est relativement courte (20 à 30 minutes maximum) ont été privilégiés. En sorte de vous faire vivre un peu de la démarche proposée lors de ces matinées, nous reprenons le fil de celle de cette année et augmentons la présentation de jeux par quelques autres présentés l'année antérieure.

*Petite entrée en matière :*

### QUI PAIRE GAGNE

Editeur : *Scorpion Masqué* (2015)

Concepteurs : *Stephen Glenn*

Illustrateur : *Jessica Lindsay*

Type de jeu : *jeu d'associations d'idées*

Nombre de joueurs : *de 3 à 8*

Age : *à partir de 10 ans*

Le but du jeu est de créer les paires les plus populaires ! Parmi les 11 photos présentes sur la table, il faut former 5 paires de cartes en espérant que vos choix seront communs avec ceux de vos adversaires.

Chaque joueur reçoit une série colorée de cartes numérotées de 1 à 11.

Au début d'une manche, on pioche 11 photos et on les pose sur la table. On pose chaque photo devant une pastille qui indique le numéro de la photo.

Sur le temps du sablier, chacun forme 5 paires secrètes de cartes à partir des 11 images visibles. À la fin des 90 secondes, chacun présente son choix aux autres joueurs. Chaque paire rapporte autant de points que de joueurs qui l'ont choisie. Mais attention, les paires trop populaires (communes à tout le monde) ou impopulaires (vous seul, y avez pensé) ne rapportent rien !



À la fin des 90 secondes, comparez vos paires. Plus vous avez des paires en commun avec les autres joueurs, plus vous marquez de points !

La 11ème carte est la "pomme pourrie" : elle fait également grimper votre score si d'autres joueurs ont laissé la même carte sur le côté.

La variante suivante est proposée. Les tuiles comportant les numéros de 1 à 11 sont déposées sur la même ligne. Une série de 11 images est placée au-dessus des

numéros (1 image par numéro) et une seconde ligne d'images est placée en-dessous des numéros (1 image par numéro). Les groupes de deux joueurs sont invités à réaliser 11 paires en associant une image de la ligne supérieure avec une image de la ligne inférieure.

Ensuite, à tour de rôle, les groupes dévoilent leurs paires (éventuellement en expliquant les liens entre les images associées).

A la base, il ne s'agit pas d'un jeu de stratégie ou de logique en tant que tel.

Il fait partie de la famille des jeux tels que *Compatibility*<sup>1</sup>, *Unanimos*<sup>2</sup>, *Dixit*<sup>3</sup> et autres. Ce jeu, cependant, comporte une dimension stratégique dans la mesure où l'on doit constituer des paires d'images en tenant compte des autres.

Cela demande de se mettre « dans la tête de l'autre » et d'imaginer les paires qu'il réalisera.

Cela demande également d'être lucide quant aux paires trop évidentes pour ne pas perdre des points. Il est question de se décentrer de son propre cadre de références et de chercher à rentrer en empathie avec ceux des autres.

Cette posture plonge le joueur dans un dilemme : est-ce que je cherche à faire des paires en fonction de celles (pressenties) des autres ou bien en fonction de mes envies ?

Cette position délicate nous dit qu'il n'existe pas de stratégie pure dans un jeu, « celui-ci est ce que nous en faisons ! » nous dit le formateur.

En outre, ce jeu offre des exploitations pédagogiques riches.

Par exemple, on peut demander aux joueurs d'exprimer et d'argumenter les liens entre les images appariées.

On peut également faire verbaliser les enfants sur la manière dont ils ont procédé pour essayer d'obtenir les mêmes paires que les autres joueurs (ou groupes).

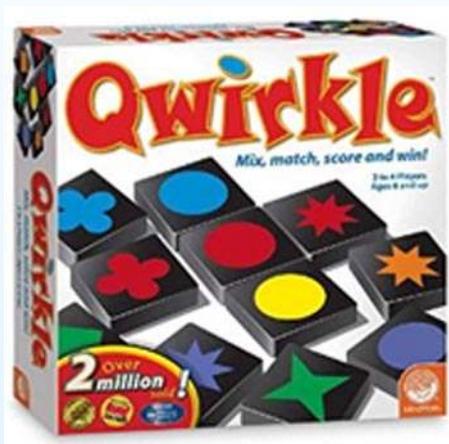
Le formateur rappelle toute l'importance de la verbalisation comme condition du transfert.

Ce jeu peut être utilisé pour recueillir les représentations des enfants sur un sujet en particulier (après avoir soigneusement choisi les cartes). Cela permet de se rendre compte que tous ne pensent pas de la même manière et aussi, de s'ouvrir sur d'autres liens, d'autres manières de réfléchir ou d'appréhender les choses.

#### Jeux de stratégies ou jeux de logique ?

Plusieurs jeux sont disposés sur la table : *Pingouins*, *Rush Hour*, *Cartagena*, *Marrakech*, *Splendor*, *Qwirkle*, *Rush Hour Shift* et *Dvonn*. Les participants sont invités à les observer sans ouvrir la boîte et à déterminer ceux qui, selon eux, relèvent de la stratégie, de la logique ou d'aucun des deux.

Les participants identifient « Qwirkle » comme étant le jeu le plus stratégique, du moins sur base de l'impression que suscite la boîte de jeu : différentes formes, couleurs, alignements, caractère abstrait, etc.



#### QUIRKLE<sup>4</sup>

Editeur : Iello (2006)

Concepteur : Susan McKinley Ross

Type de jeu : jeu de connexions

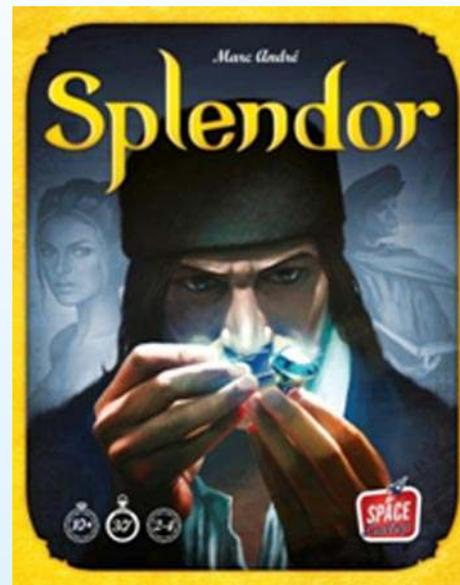
Joueurs : 2 à 4

Age : à partir de 6 ans

Durée : 45 minutes

*Qwirkle* se compose de 108 tuiles en bois : chacune est illustrée d'une forme colorée. Il y a 6 formes de 6 couleurs différentes. Le but du jeu est de réaliser des lignes de tuiles ayant la même forme OU la même couleur, et d'accumuler ainsi des points. *Qwirkle* se joue à la manière d'un Scrabble. Chacun, tour à tour, pose ses tuiles en les connectant à celles déjà jouées au centre de la table.

« *Splendor* », quant à lui, leur a suggéré une atmosphère énigmatique aux personnages mystérieux en quête d'une mission. Ils anticipent que le jeu va les mener dans une enquête pour élucider un problème, de passer des alliances, de contourner des pièges tendus par les adversaires, etc. Si ce type de présentation peut d'emblée attirer certaines personnes qui vont avoir hâte de découvrir le jeu d'autres, au contraire, le repousseraient rapidement (« ce jeu est bizarre, ce n'est pas pour moi »).



#### SPLENDOR

Editeur : Space Cowboys (2014)

Concepteur : Marc André

Illustrateur : Pascal Quidault

Type de jeu : jeu de cartes et de combinaisons

Joueurs : 2 à 4

Age : à partir de 10 ans

Durée : 30 minutes

*Splendor* s'explique en cinq minutes et se joue en une demi-heure, aussi bien à deux qu'à trois ou quatre joueurs.

Dans *Splendor*, vous dirigez une guilde de marchands.

À l'aide de jetons symbolisant des pierres précieuses, vous allez acquérir des développements qui produisent de nouvelles pierres (les bonus).

Ces bonus réduisent le coût de vos achats et attirent les nobles mécènes.

Chaque tour est rapide: une action et une seule!

Le premier joueur à parvenir à quinze points de prestige en cumulant nobles et développements, déclenche la fin de la partie.

1. Editeur : Cocktail Games (2010) ; Concepteur : Craig Browne ; Illustratrice : Alexandra Violet ; Type de jeu : jeu d'ambiance par équipe ; Nombre de joueurs : de 3 à 8 ; Age : 10 ans et + ; Durée : +/-45 min. Voir présentation dans le présent numéro « Des jeux et des règles »

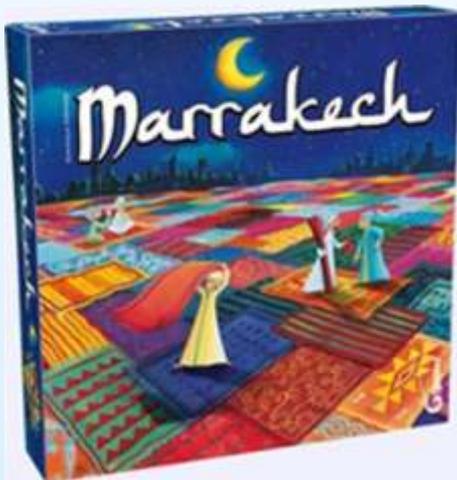
2. Concepteurs : Ora Coster, Théo Coster ; Illustrateurs : Cyril Saint Blancat, Olivier Fagnère ; Editeur : Cocktail Games (2003) ; Type de jeu : jeu de mots et de créativité ; Nombre de joueurs : de 3 à 8 ; Age : 8 ans et + ; Durée : +/-30 min.

Le but du jeu est de marquer des points en trouvant, au départ d'une carte présentée à tous, le plus de mots communs avec les autres joueurs. Il s'agit donc, partant d'un mot proposé à tous, de trouver les associations de mots que choisiront les partenaires de jeu.

3. Editeur : Libellud (2008) ; Concepteur : Jean-Louis Roubira ; Illustratrice : Marie Cardouat (cf. *Au pays des Papas*) ; Type de jeu : jeu de pari créatif ; Nombre de joueurs : de 3 à 6 ; Age : 8 ans et + ; Durée : +/-30 min. Le but du jeu est de faire deviner un concept à vos adversaires en veillant à donner un indice qui ne soit ni trop complexe, ni trop simple.

4. Voir démonstration : <http://videoregles.net/videoregle/qwirkle>

Pour les participants « Marrakech » ne renseigne rien sur la dimension stratégique ou logique du jeu, contrairement à « Cartagena » où la polacre (voilier) et le château renvoient aux stratégies de prises de pouvoirs entre rois ou clans rivaux.



#### MARRAKECH<sup>5</sup>

Editeur : Gigamic (2007)

Concepteur : Dominique Ehrhard

Type de jeu : jeu de placement et d'empilement

Joueurs : 2 à 4

Age : à partir de 6 ans

Durée : 30 minutes

Le marché aux tapis de la place de Marrakech est sur les dents: on va bientôt désigner le plus habile des marchands. Chacun d'entre eux va tenter d'avoir le plus grand nombre de ses tapis exposés tout en accumulant la plus grande fortune.

Au départ, vous avez des tapis, autant que vos adversaires. Hassan, le marchand, va se déplacer selon certaines règles sur le plateau à chaque tour, pour chaque joueur. Quand Hassan s'arrête, il vérifie d'abord s'il est sur un tapis.

Si oui, il doit payer un dirham au propriétaire (sauf si c'est le joueur actif) en fonction du nombre de cases recouvertes. Ensuite, il dépose l'un des tapis du joueur actif, en suivant une ou deux petites règles...

Forcément, vous aurez compris qu'en déposant ses tapis, on va obliger les autres à payer une dime à un moment ou à un

autre, et, surtout, recouvrir leurs tapis de ses propres tapis, ce qui va vous faire marquer des points (et en retirer aux autres).

Lorsque tous les tapis des joueurs ont été déposés, on compte les points.

Chaque moitié de tapis visible rapporte 1 point et chaque dirham (collecté au moment des dîmes) 1 point.

Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

#### CARTAGENA

Editeurs : Rio Grande Games, Winning Movies & Venice connection (2001)

Concepteur : Leo Colovini

Type de jeu : jeu de placement et de capture

Joueurs : 2 à 5

Age : à partir de 8 ans

Durée : 30 minutes

Qui réussira à s'évader de la forteresse mal famée de Cartagena?

Armés de grappins, de lanternes et de quelques bouteilles de rhum, les pirates se battent pour atteindre l'embarcation qui les sauvera.

Mais tous ont le même objectif et ne facilitent pas la vie à leurs adversaires...

Vos « copains » pirates n'ont donc pas de chance. Prisonniers dans la forteresse de Cartagena, ils n'aspirent qu'à la liberté, au vol et au pillage.

Heureusement, un souterrain sinieux s'ouvre sur la mer où un complice a laissé une barque à quai.

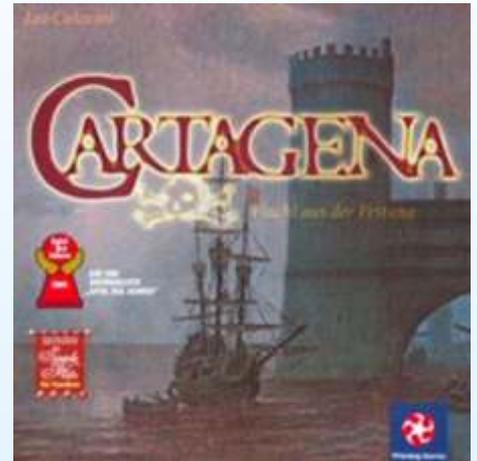
Pas de temps à perdre, dès que l'équipage comporte les 6 pirates de la même équipe, ils prennent le large sans attendre les autres...

Le parcours est un plateau modulable sur lequel apparaissent des symboles.

Des cartes permettent d'avancer les pions pirates jusqu'au prochain symbole disponible.

Aussi, plus le couloir est encombré, plus les pions retardataires avancent loin, car on saute alors par-dessus les concurrents.

Comme il n'y a pas de phase de pioche, il vous faudra reculer vers la case la plus proche occupée et vous pourrez alors piocher une carte par pion présent sur cette case (maximum 2).



Le jeu possède deux difficultés de règle, ce qui lui permet de pouvoir s'adresser aux plus jeunes à partir de 8 ans et aux stratèges confirmés.

Il existe deux types d'action: jouer une carte "symbole" et avancer un pion sur la prochaine case vide représentant le symbole, le pion peut monter dans la barque si le symbole n'apparaît dans aucune case vide devant lui; reculer un pion sur la première case occupée par un ou deux pions, et récupérer une ou deux cartes, selon le nombre de pions présents.

Le premier joueur dont les 6 pions sont dans la barque gagne la partie.

Ce jeu de parcours simple, malin, aux règles courtes, demande une bonne vision d'ensemble et un peu de chance aux cartes.

Pour les jeux restant, le formateur précise que « Rushhour », lui, est un jeu de pure logique, en tout cas, dans la version où il n'y a qu'un seul joueur.

A chaque partie, il n'y a qu'une seule manière de mener la voiture vers la voie de sortie.

Par conséquent, quel que soit le joueur, les déplacements des véhicules pour permettre à la voiture rouge de sortir procèdent d'un enchaînement logique unique.

Dans ce type de jeu, certains joueurs relèvent le défi jusqu'au bout (ils en font parfois une affaire de fierté : « si l'autre a réussi, moi aussi je devrais réussir ! »).

Mais, pour d'autres, si le défi est trop difficile, ils abandonneront rapidement.

Dans la version de ce jeu où il y a 2 joueurs (« Rushhour Shift »), il y a de la stratégie car chaque joueur doit tenir compte du jeu de l'autre joueur.

5. Voir démonstration : <http://videoregles.net/videoregle/marrakech>

## RUSH HOUR

Editeur : Binary Arts - Ravensburger

Type de jeu : jeu de logique spatiale et de réflexion avec contraintes.

Mécanismes : entraînement progressif à se repérer dans le plan, succession d'opérations (déplacements avec contraintes) à effectuer dans un certain ordre, introduction au concept d'algorithme, observation et développement de la réflexion et de l'anticipation.

Nombre de joueur : 1

Age : à partir de 8 ans

Durée : variable selon le nombre de défis

40 défis de niveaux progressifs sont proposés pour petits et grands.

Comment faire sortir du carrefour la petite voiture rouge avec tous ces véhicules qui bloquent son issue? Avec un peu - beaucoup - de réflexion, on arrive à trouver que si la voiture mauve avance, cela permet au camion rose de reculer, mais il faudrait aussi que la voiture verte...

En bref, cela crée un méli-mélo de possibilités assez énorme, en sachant qu'il existe toujours une solution.

Il s'agit donc de sortir la petite voiture rouge de cet embouteillage plus ou moins grand selon le nombre de véhicules présents sur le plateau en déplaçant dans un ordre précis les autres voitures et camions.

Des déplacements contraints, ces véhicules ne peuvent en effet voler!



## RUSH HOUR SHIFT

Editeur : Think Fun

Concepteur : Alex Siedband

Type de jeu : logique et stratégie

Joueurs : 2

Age : à partir de 8 ans

Durée : 10 minutes

Chaque joueur possède sa propre voiture qui débute chacune à une extrémité du plateau. Au milieu, des véhicules neutres viennent jouer les trouble-fêtes car l'objectif des joueurs va être de traverser le plateau pour être le premier à sortir par l'autre côté.

*Dvonn, jeu de stratégie, est resté sur le côté et n'a fait l'objet d'aucun commentaire.*

## DVONN

Editeur : Don & Co (2001)

Concepteur : Kris Burm

Type de jeu : jeu de placement et de capture

Joueurs : 2

Age : à partir de 10 ans

Durée : 30 minutes

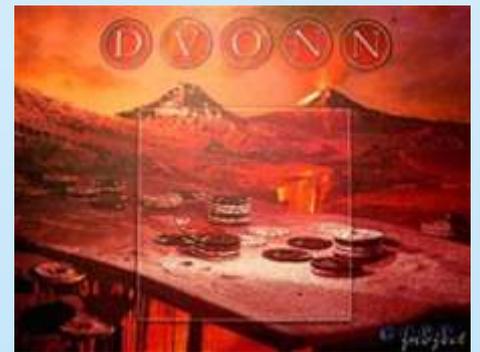
Empilez des pièces, tentez de contrôler les pièces adverses et, surtout, restez connecté aux pièces DVONN rouges – sinon vous pourriez soudain voir bon nombre de vos pièces disparaître du plateau.

Soyez attentif à tous les coups de votre adversaire, et faites bien attention où vous

mettez les pieds.

Et si vous ne le faites pas? Eh bien, vous pourriez être amené à jouer des coups que vous ne souhaitez surtout pas, et c'est à ce moment-là que des choses étranges peuvent arriver...

*« Pingouins » n'a pas été identifié comme étant un jeu stratégique. Et, pourtant... c'en est un comme les participants le découvriront en jouant.*



*Roulez les méninges !*

A la suite des commentaires sur les jeux susmentionnés, les participants se répartissent en 2 groupes afin d'expérimenter 2 jeux de stratégie.

Pingouins (sans alliance) et Indigo (avec alliances). Les participants éprouvent au cours de la partie combien il faut être stratégiques et comment les stratégies se construisent progressivement en jouant,

seul contre les autres dans le premier et en formant et dénouant d'éphémères alliances dans le second.

## INDIGO

Editeur : Ravensburger (2012)

Concepteur : Reiner Knizia

Illustrateur : Eckhard Freytag, Walter Pepperle

Type de jeu : jeu de connexions

Joueurs : 2 à 4

Age : à partir de 8 ans

Durée : 45 minutes

Les joueurs cherchent à récolter un maximum de pierres précieuses en construisant des chemins qui relient les pierres vers leurs portes situées en périphérie du plateau.

Les portes de sortie sont parfois individuelles ou parfois communes, ce qui implique parfois de s'allier avec ses adversaires pour mener les pierres à destination.

Le principe est tout simple. La partie commence par une mise en place qui consiste à placer les pierres précieuses sur le plateau, et désigner les "portes" des joueurs (les 6 côtés du grand hexagone qui définit l'aire de jeu).

Certaines portes appartiennent exclusivement à un joueur, ce qui veut dire que toute pierre qui passera une telle porte sera gagnée par le joueur.

D'autres appartiennent simultanément à 2 joueurs, ce qui veut dire que lorsqu'une pierre passera une telle porte, les 2 joueurs recevront un exemplaire de la pierre (*voilà pourquoi il restait des pierres en réserve dans la boîte de jeu après le placement initial*).

Le jeu peut donc commencer.

A chacun son tour, on place une tuile hexagonale sur le plateau.

La tuile contient des morceaux de chemins dans des configurations variables.

Si certains chemins sont placés devant une pierre précieuse, alors la pierre précieuse avance jusqu'au bout du chemin.

Si après le déplacement, la pierre atteint une porte, elle est gagnée par le ou les propriétaires de la porte.

Les pierres gagnées sont cachées derrière des paravents.

A la fin de la partie, le joueur le plus riche gagne la partie, sachant que la pierre indigo vaut 3 points, les pierres vertes 2



points et les pierres jaunes 1 point.

Il s'agit d'un jeu où la stratégie est présente à travers les alliances à nouer et dénouer avec les autres joueurs.

Somme toute, la part de stratégie reste limitée dans la mesure où l'on peut jouer comme « une patate » et gagner malgré tout.

## PINGOUIN

Auteurs : Alvydas Jakelunas, Günter Cornett

Illustrateur : François Bruel

Editeur : Phalanx Games (2006)

Type de jeu : jeu tactique de déplacements et de blocages.

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Sur la banquise (*la surface de jeu se renouvelle à chaque partie selon la manière dont les cartes « banquise » sont déposées et agencées par les joueurs*), les pingouins partent à la chasse aux poissons en glissant d'un bloc de glace à l'autre.

Les joueurs essaient donc d'attraper le maximum de poissons le plus rapidement possible en veillant à ne pas être bloqués ou isolés sur la banquise.

Il s'agit en premier de construire la banquise par l'agencement de l'ensemble des cartes hexagonales et de déposer les pingouins de chacun des joueurs (le

nombre dépend du nombre de joueurs) sur la banquise.

Tour à tour, chaque joueur choisit un de ses pingouins et le déplace en respectant certaines contraintes.

Le pingouin doit se déplacer en ligne droite (interdiction de changer de direction en chemin), dans une des 6 directions qui entoure son bloc de glace.

Le pingouin peut avancer d'autant de cases que le joueur le souhaite.

Le pingouin ne peut pas franchir d'obstacle, c'est-à-dire l'extrémité de la banquise, ou un trou dans la banquise (un bloc de glace précédemment enlevé), ou un bloc de glace occupé par un autre pingouin.

Le joueur enlève le bloc de glace sur lequel se trouvait son pingouin avant son déplacement, et le place devant lui.

Il gagne les poissons de ce bloc.

Lorsqu'un joueur ne peut plus déplacer aucun de ses pingouins, il retire tous ses pingouins du jeu, ainsi que les blocs de glace que ses pingouins occupaient (et des poissons donc), et les place devant lui.

Les autres joueurs continuent la partie.

Lorsque le dernier joueur a retiré ses pingouins de la banquise, la partie se termine.

Le joueur qui a attrapé le plus de poissons gagne la partie.

En cas d'égalité, les ex-aequo se départagent selon le nombre de blocs.

*Le formateur nous propose de changer la règle liée au déplacement : les pingouins se déplaceront en glissant jusqu'au bout de la ligne sur laquelle ils se trouvent.*

Nous plaçons les tuiles et construisons la banquise. Les propos nous disent l'univers dans lequel le jeu nous entraîne.

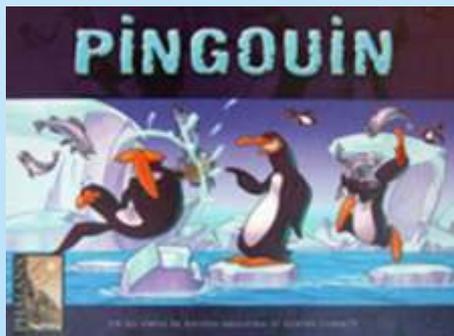
Loin de faire obstacle, support et thématique nous plongent dans cet univers. Et on commence à jouer.

A chaque tour, des propos fusent qui nous disent combien chacun d'entre nous est entré dans le jeu.

On entend parler de glissades plus ou moins superbes, d'appétits plus ou moins grands, de gourmandise même.

Le plaisir induit par les personnages et le thème sont évidents et partagés.

Les joueurs découvrent progressivement le jeu, font preuve de créativité, appliquent les règles et découvrent différentes stratégies en jouant, prennent confiance en eux.



Des dialogues entre les joueurs par pingouins interposés, disent les stratégies dévoilées par les surprises formulées.

Les règles (les règles « constitutives », celles de la règle du jeu telles qu'expliquées par Olivier ou dans la boîte de jeu) sont simples et c'est en jouant que l'on découvre différentes stratégies à mettre en œuvre pour gagner le maximum de poissons (les règles « régulatrices » mises progressivement en œuvre pour gagner).

Ce jeu est un « archétype » du jeu de stratégie et nous y trouvons du plaisir !

En aurait-il été de la même manière si le support avait été abstrait ?

Peut-être aurions-nous eu l'impression de ne pas comprendre, de ne pas voir ou anticiper ce qu'on allait en faire, peut être aurions-nous été davantage perplexes voire paniqués d'entrer dans une partie ?

En fin de partie, Olivier nous invite à nous exprimer sur cette partie et la manière dont elle a été vécue par nous.

Il nous demande un moment que nous avons particulièrement apprécié.

Il est intéressant de prendre ce temps de verbalisation avec les joueurs après une partie. Une manière de mettre du plaisir sur les actes (quand ils disent le moment qu'ils ont préféré) et des actes sur le plaisir (quand ils explicitent ce qui a procuré ce plaisir).

Il est important de bien comprendre le jeu évidemment, mais surtout les enfants.

Prendre le temps de les observer et de porter notre attention lorsqu'une difficulté survient.

Humour et proposition d'une stratégie pourront débloquer les situations qui pourraient mener à l'abandon du jeu.

Il s'agit d'un jeu stratégique dans la mesure où il est nécessaire de réfléchir à la manière de déplacer ses pingouins sur la banquise afin de manger le plus de poissons.

Or, cela nécessite d'être attentif au jeu des autres joueurs.

En effet, chaque joueur cherchera soit à isoler les autres sur une petite île pour réduire leur champ d'action, soit de s'isoler sur une grande île afin d'accaparer le plus de poissons possibles.

Cela implique de se projeter dans l'avenir ou d'anticiper le jeu des autres.

Après la première partie, on a tendance à vouloir en rejouer une deuxième.

D'autant plus que tous les joueurs sont susceptibles de gagner ou de perdre d'une partie à une autre.

Ce jeu peut, comme tout autre, produire des frustrations. Un enfant pourrait mal vivre le fait de se retrouver isolé dans une petite île car l'isolement signifie pratiquement la fin de la partie.

L'enfant pourrait également reprocher à un autre enfant de l'avoir isolé : « Pourquoi m'as-tu isolé alors que je suis ton ami ? ».

En edd, l'animateur veillera à être attentif à ce genre de comportement afin d'amener les enfants à prendre distance, sur le plan relationnel, avec les stratégies de jeu mises en œuvre par les joueurs : on peut être amis dans la vie de tous les jours ET adversaires le temps d'une partie de jeu.

*Quelques autres jeux de « stratégie »*

#### **WATER LILY<sup>6</sup>**

*Editeur : Gameworks (2010)*

*Concepteur : Dominique Ehrhard*

*Illustrateur : Vincent Dutrait*

*Type de jeu : Jeu de course à objectif secret, bluff et mémoire*

*Joueurs : 2 à 4*

*Age : à partir de 7 ans*

*Durée : 30 minutes*

La Princesse Water Lily et ses trois sœurs sont à marier !

Les grenouilles de tout le royaume ont entendu la nouvelle et de nombreuses équipes veulent participer à la Course Royale, car les vainqueurs gagneront leur main et seront élevés au rang de Princes.

Mais c'est une course plus subtile que prévu: arriver trop tôt ne procure pas beaucoup de points, et arriver trop tard

n'en procure aucun !

Chaque joueur reçoit un jeton qui indique, secrètement, la couleur de la famille grenouille qui lui sera attribuée lors du décompte final.

Le principe du jeu consiste à faire avancer les grenouilles en diagonale, de nénuphar en nénuphar, sur la partie visible du plateau de jeu (*selon un nombre de déplacements contraint par les règles*), puis de les faire plonger dans l'étang dans une des glissières (*partie cachée du plateau*).

Les 4 grenouilles dans une même glissière gagnent des points de victoire, de 1 point pour la première à 4 points pour la quatrième.

Au-delà de la quatrième, les suivantes ne gagnent aucun point !

Tour à tour, chaque joueur avance une grenouille sur l'étang :

*Quelle grenouille choisir ?*

N'importe quelle grenouille non recouverte par d'autres grenouilles, et de n'importe quelle couleur.

*Quelle direction ?*

Le long d'une des deux diagonales de nénuphars partant de la case où elle se trouve.

*Quelle distance ?*

La grenouille peut se déplacer d'une ou plusieurs cases. La distance maximale dépend de la hauteur de la grenouille sur sa pile de départ.

Par exemple, si la grenouille est au sommet d'une pile de 3 grenouilles, elle peut se déplacer jusqu'à 3 cases.

Une grenouille seule ne peut se déplacer que d'une seule case.

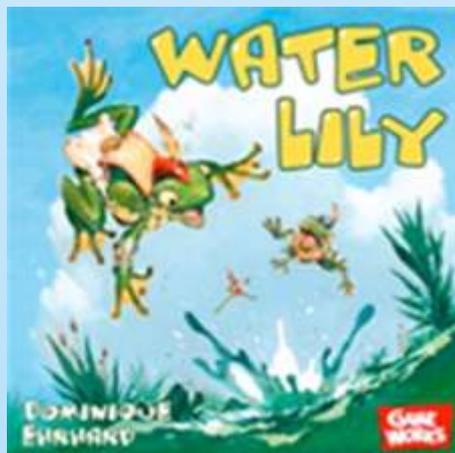
La partie prend fin dès qu'une couleur de grenouille a entièrement plongé dans l'étang. Les grenouilles qui sont encore sur l'étang ne rapportent aucun point !

Ce jeu paraît un peu enfantin de prime abord, cela est suggéré par le graphisme.

Mais, il s'agit d'un jeu où la stratégie des joueurs est mise à rude épreuve.

La mémoire aussi n'est pas en reste, car il est nécessaire de retenir la position des jetons qui plongent dans l'étang afin de savoir quelles sont les glissières qui font remporter un maximum de points.

Ne pas connaître la couleur des jetons des autres adversaires implique le fait de faire



6. Voir démonstration:

<http://videoregles.net/videoregle/water-lily>

des hypothèses sur les stratégies des uns et des autres en vue d'ajuster la sienne. Il n'y a que très peu, voire pas du tout, d'interaction entre les joueurs : tout se passe dans la tête des joueurs (réflexion, hypothèses, stratégies, anticipation...).

A la fin de la partie, lorsqu'on découvre la position des jetons placés dans les glissières (sous l'étang), on est surpris de constater les positions des jetons (différents de ceux mémorisés!).

### A DOS DE CHAMEAU !

Editeur : Haba

Concepteur : Hajo Bucken

Illustratrice : Gabriela Silveira

Type de jeu : jeu de parcours, d'ambiance, de réflexion, de tactique et d'anticipation

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Age : à partir de 6 ans

Durée : 15 minutes

*A Dos de Chameau* est un petit jeu de plateau torride à travers le désert.

Quel chamelier amènera en premier ses chameaux à l'oasis et y occupera les meilleures places ?

Pas à pas, la caravane avance lentement à travers le désert. Le soleil est brûlant et tous scrutent les environs à la recherche d'une oasis.

Une silhouette verte n'est-elle pas en vue ?

Ah, non, c'est encore un mirage!

Les joueurs essaient d'amener leurs 3 chameaux à l'arrivée, en jouant astucieusement des cartes.

Mais chaque joueur dispose rigoureusement des mêmes cartes au départ.

Certaines cartes (palmiers) permettant d'avancer l'un des chameaux au choix de X cases. Une autre carte permet de déplacer l'un de ses chameaux en tête.

Vous pouvez également faire reculer l'un des chameaux d'un autre joueur (coup vache!).

Une dernière carte permet de mélanger les cartes de chacun.

En jouant l'une ou l'autre, soit il progresse paisiblement, soit il dépasse tout le monde, soit encore il déclenche une tempête qui bouleverse l'ordre des cartes de tous.

L'astuce principale vient du fait qu'une case ne peut être occupée que par un seul chameau.

Si vous êtes à la queue-leu-leu et que vous



jouez un palmier vous permettant d'avancer d'une case, vous êtes propulsé en tête du convoi (à la première case libre devant vous).

Il s'agit donc de gérer au mieux ses positions pour faire de grands bonds.

Le joueur est amené à faire des comparaisons entre les différents éléments (la position de ses différents chameaux et de celle des autres) et d'opérer un choix (tactique) parmi plusieurs possibles, ce qui demande de se projeter dans le temps et dans l'espace (anticipation).

Les cartes « tempête de sable » et « chef de la caravane » peuvent cependant venir contrecarrer leur plan.

Les six chameaux qui arriveront en premier à l'oasis récupéreront des points.

Celui qui aura le plus de points à la fin de la partie sera le gagnant.

C'est un jeu familial pour petits et grands. La part de stratégie est liée aux cartes secrètes que possède chaque joueur, d'une part, et à l'anticipation du jeu des autres joueurs, d'autre part.

Il s'agit d'un excellent jeu pour initier les tout-petits à l'anticipation.

Ceux-ci ont tendance à vouloir jouer rapidement leurs cartes (particulièrement la carte « tempête », car cela est amusant), mais ils comprennent assez vite qu'il est judicieux de les jouer aux moments opportuns.

L'anticipation met en œuvre des processus cognitifs que l'on rencontre dans une diversité d'activités et de domaines.

En rédaction, par exemple, beaucoup d'enfants commencent à écrire une phrase et s'arrêtent après 3 mots car ils n'avaient pas anticipé la suite.

En mathématiques, c'est également le cas.

Ce type de jeu permet aux enfants de prendre conscience de l'importance de réfléchir à ce qu'ils font en anticipant les étapes nécessaires à la résolution de la tâche (rédiger un texte, résoudre un calcul, réaliser un schéma/dessin/affiche, etc.).

Pour cela, il est nécessaire de jouer de manière régulière et répétée et de faire verbaliser les enfants (conditions indispensables).



## SABOTEUR<sup>7</sup>

Editeur : Amigo Spiele (2004)

Concepteur : Frédéric Moyersoén

Illustrateur : Andrea Boeckhoff

Type de jeu : jeu de rôle à objectif secret

Age : à partir de 8 ans

Durée : 60 minutes



Les chercheurs d'or parcourent les mines à la recherche d'un trésor, mais parmi eux se cachent des saboteurs qui tentent de faire échouer l'expédition.

Les chercheurs d'or parviendront-ils à démasquer les saboteurs, et parviendront-ils au trésor?

Le monde souterrain se partage donc en deux catégories : les "Chercheurs d'or" et les "Saboteurs".

Ces personnages ont un objectif particulier à réaliser.

Les "Chercheurs d'or" doivent relier, par un chemin ininterrompu, la carte 'Arrivée' (avec le trésor) à la carte 'Départ' (avec l'échelle).

Les "Saboteurs", au contraire, ont pour contrat d'empêcher les "Chercheurs d'or" d'atteindre leur objectif.

Au début de la partie, en fonction du nombre de joueurs, on mélange un certain nombre de cartes "Chercheurs d'or" à celles de "Saboteurs".

Puis, chaque joueur tire au hasard une carte 'personnage' qui déterminera son appartenance à un groupe et l'objectif de la



manche.

Le but du jeu étant, pour les deux groupes, de se soutenir mutuellement en essayant de connaître par les agissements des uns et des autres le rôle de chacun.

Si les "Chercheurs d'or" atteignent le trésor, ils gagneront des pépites d'or et les "Saboteurs" n'auront rien.

Par contre, si les "Saboteurs" réussissent à empêcher les "Chercheurs d'or" d'atteindre le trésor, ce sont eux qui récupéreront des pépites...

La part de stratégie de ce jeu tient essentiellement au fait qu'il existe énormément d'inconnues : on ne sait pas qui est « saboteur » ou « chercheur d'or », personne ne connaît l'emplacement des pépites d'or, on ne connaît pas les cartes des autres joueurs, on saisit difficilement les intentions et les démarches des joueurs, etc.

Ce jeu implique de faire une série d'hypothèses sur les intentions des autres joueurs et de les renouveler quasi en permanence à chaque placement de carte.

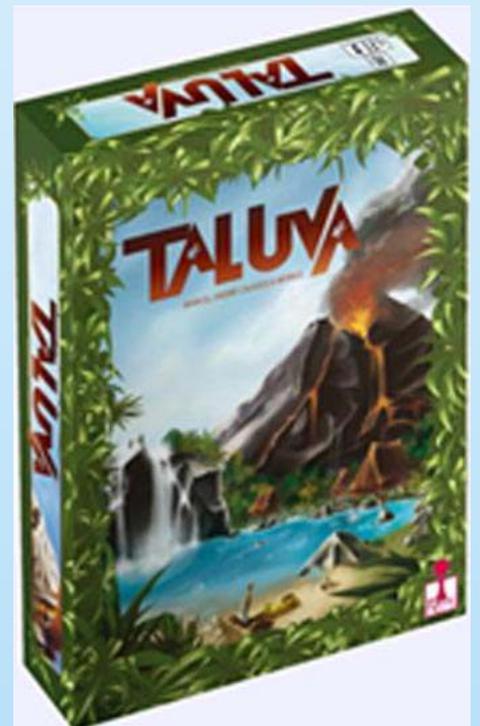
L'ensemble de ces inconnues crée une ambiance agréable un peu mystérieuse où les uns font de petits commentaires parfois

humoristiques. Cela amène beaucoup de convivialité et de plaisir.

Par ailleurs, à la fin de la partie, on éprouve beaucoup de plaisir à découvrir qui est qui.

## TALUVA

Auteurs : Marcel André Casasola-Merkle



7. Voir démonstration : <http://videoregles.net/videoregle/saboteur>

*Illustrateur : Manuel Casasola-Merckle*  
*Editeur : Ferti, Hans im Glück (2006)*  
*Type de jeu : jeu de placement et de connexion.*  
*Nombre de joueurs : de 2 à 4*  
*Durée : +/-60 minutes*

Les joueurs déploient leur population sur une île volcanique qui émerge de la mer et s'élève sur plusieurs niveaux. Chacun construit de nouveaux villages sur les terrains qui apparaissent, en y plaçant des huttes, des temples et des tours. Taluva se joue littéralement en trois dimensions, sur une surface de jeu qui se construit et prend progressivement de la hauteur.

*Quelques autres jeux « de logique »*

#### DOBBLE

*Editeur : Asmodée*  
*Type de jeux : jeux de cartes d'observation et de rapidité*  
*Nombre de joueurs : de 2 à 8*  
*Age : à partir de 8 ans*  
*Durée : 10 minutes*

Un jeu d'observation et de rapidité dans lequel tous les joueurs jouent en même temps. Le jeu est constitué de 55 cartes comportant chacune 8 symboles. Quel que soit le jeu choisi, repérez plus vite que vos adversaires le seul et unique



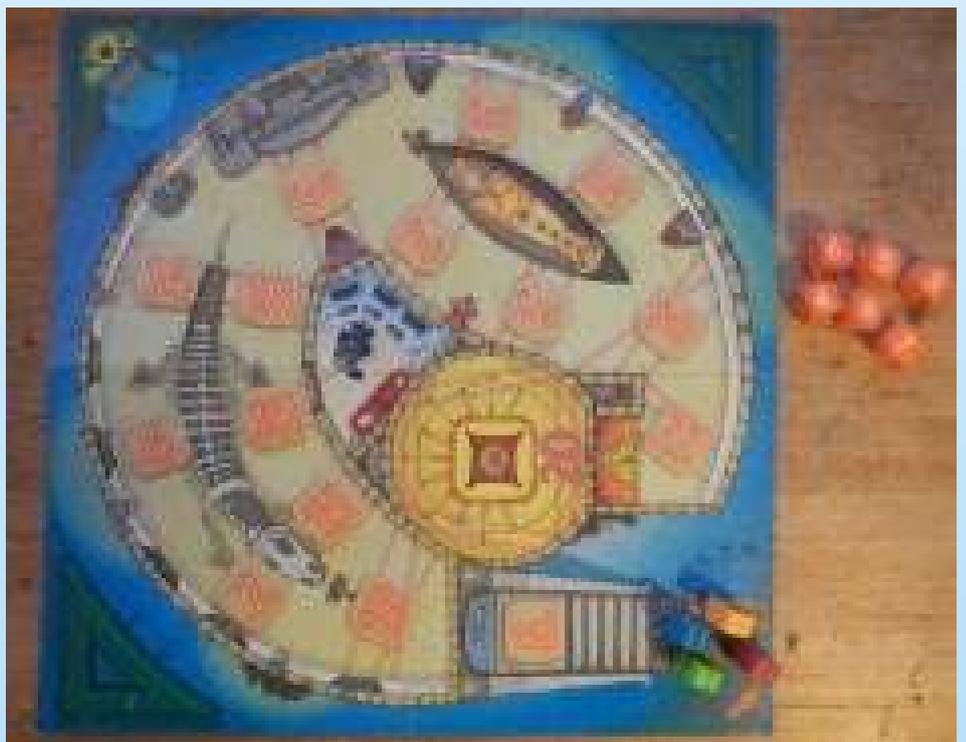
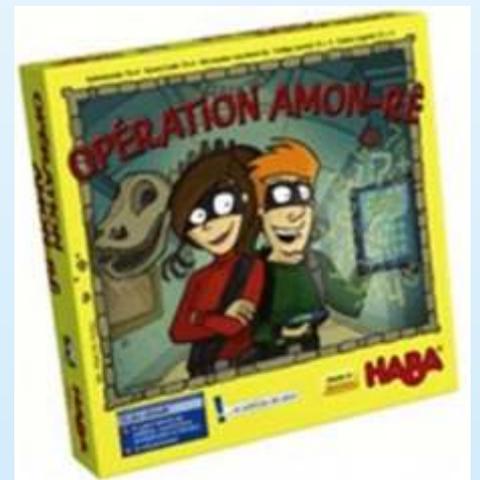
symbole identique entre deux cartes puis nommez-le à haute voix. Ensuite, récupérez la carte comportant le même symbole que la vôtre, défaussez votre carte ou refilez-la à un adversaire, selon les règles de la variante à laquelle vous jouez. Vous pouvez jouer à tous les mini-jeux dans l'ordre, dans le désordre, ou rejouer toujours au même. Le principal est de s'amuser ! Il s'agit, pour chacun des joueurs, de construire sa stratégie propre pour repérer au plus vite l'objet recherché car il n'aura pas le temps de les passer tous en revue (couleur, classement par type, etc.).

La stratégie est à considérer comme un outil nécessaire pour gagner la partie.

#### OPERATION AMON-RÉ

*Auteurs : P.K. Jürgen Grunau*  
*Illustrateur : Stefan Fischer*  
*Editeur : Haba (2012)*  
*Type de jeu : jeu de parcours, de calculs et de logique*  
*Nombre de joueurs : de 2 à 4*  
*Age : à partir de 8 ans*  
*Durée : moins de 30 minutes*

Cette nuit, c'est le départ de l'opération Amon-Ré.



Les quatre cambrioleurs fûtés pénètrent dans le musée et désamorcent le système de sécurité en tapant les numéros du code grâce à des calculs bien précis.

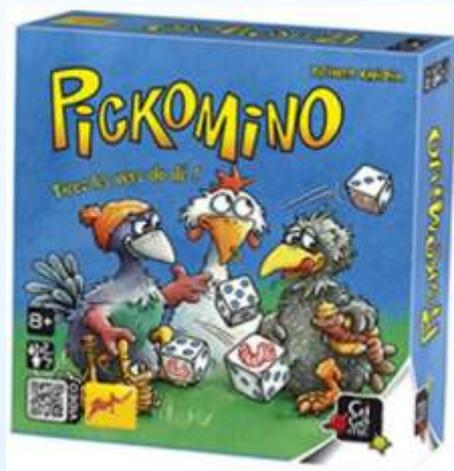
Avec des additions, multiplications, soustractions ou divisions, il faut combiner les chiffres des dés de manière à ce que les résultats correspondent aux chiffres du code.

Qui réussira en premier à surmonter toutes les barrières photoélectriques et à dérober le précieux masque d'Amon-Ré?

Comme nous l'avons fait durant cette matinée, il est intéressant de faire jouer les enfants en équipe.

Ils peuvent alors se parler, proposer, échanger pour résoudre le problème immédiat et anticiper la suite.

Un jeu qu'il est possible de jouer en totale coopération.



### PICKOMINO

*Auteur : Reiner Knizia*

*Illustrateur : Doris Matthäus*

*Editeur : Gigamic, Zoch (2005)*

*Type de jeu : jeu de dés, de calculs, de probabilité et de prise de risque (« stop ou encore »)*

*Nombre de joueurs : de 2 à 7*

*Age : à partir de 8 ans*

*Durée : de 20 à 30 minutes*

Les Pickominos (dominos) grouillent de vers de terre tout frais et les dindons en raffolent.

La basse-cour est en ébullition car la récolte du plus grand nombre de vers est lancée.

Serez-vous prudent ou audacieux?

Cuistot ou pique-assiette?

Lorsqu'on lance les dés, on peut accepter une récompense modeste (prendre une série de dés identiques et les additionner en sorte de prendre un pickomino au résultat correspondant - ! un seul pickomino possible) ou jouer au flambeur pour espérer une plus grosse brochette (relancer les dés restant et recommencer, mais attention, il ne pourra reprendre le signe des dés déjà mis de côté), ou même voler un morceau de la brochette à un adversaire.

Mais, à force d'être gourmand, on prend le risque de perdre ses propres brochettes...



### VISIONARY

*Auteur Ron Dubren*

*Editeur : Schmidt (2007)*

*Type de jeu : jeu de communication, de construction dans l'espace et d'adresse*

*Nombre de joueurs : de 4 à 8*

*Age : à partir de 8 ans*

*Durée : 45 minutes*

Dans ce jeu, 2 équipes s'affrontent en réalisant une construction telle que représentée sur une carte tirée au hasard.

Un joueur dont les yeux sont bandés (le bâtisseur) réalise la construction de blocs sous la dictée de son coéquipier (l'assistant).

*Quel bloc prendre parmi ceux posés devant lui? Où le placer?*

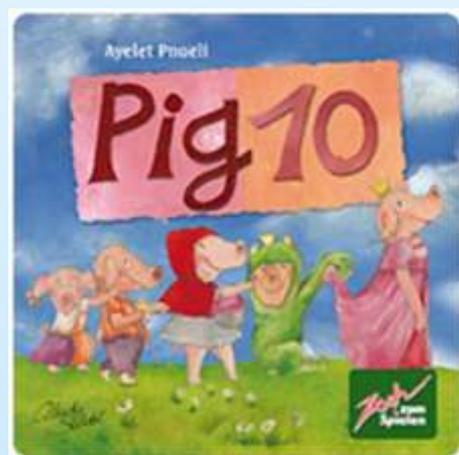
La précision du vocabulaire trouve ici toute son importance, tout autant que la dextérité du bâtisseur...

Gare à l'écroulement de la construction.

On peut tout à fait imaginer étendre les possibilités du jeu par l'introduction d'autres solides et la réalisation d'autres constructions par les enfants eux-mêmes.

Des constructions qui seraient prises en photo. Occasion d'accroître la diversité des solides manipulés et la complexité des constructions.

*« Ce jeu permet de travailler deux compétences. La première est liée à la production et à la compréhension des consignes. Les enfants sont amenés à*



### PIG 10

*Auteur : Ayelet Pnueli*

*Illustratrice : Claudia Stöcki*

*Editeur : Zoch (2011)*

*Type de jeu : jeu de carte, de calculs et de rapidité*

*Nombre de joueurs : de 2 à 8*

*Age : à partir de 10 ans*

*Durée : moins de 30 minutes*

L'objectif du jeu est de gagner autant de cartes que possible au cours de la partie.

Les cartes se gagnent par paquet.

Tour à tour, chaque joueur pose une carte sur le paquet et annonce le total obtenu.

Le joueur qui atteint précisément 10 gagne tout le paquet.

Le joueur qui dépasse 10 "offre" tout le paquet au joueur qui le précède.

formuler et organiser leurs consignes en sorte que le bâtisseur puisse comprendre ce qui lui est demandé.

Après chaque partie, l'animateur peut faire verbaliser les enfants sur leurs stratégies de formulation des consignes et évaluer leur pertinence, leur justesse, leur efficacité.

De là, le groupe peut dégager des pistes pour les prochaines parties : consignes courtes, progressives, introduites par un verbe d'action, etc.

Il est également important que les bâtisseurs expriment les difficultés/obstacles à la compréhension des consignes.

La seconde compétence concerne l'enrichissement du vocabulaire, tant sur le plan des formes géométriques que sur le plan des descripteurs spatiaux.

Le fait de pouvoir manipuler les formes géométriques sous forme de volume (pièce à 3 dimensions) permet de renforcer et de fixer solidement la représentation mentale que les enfants se font de celles-ci en établissant une correspondance entre la forme telle que représentée sur une surface plane et sa forme matérielle. »<sup>8</sup>



#### CONNECTIONS

Auteur : Reiner Knizia

Illustrateur : H. Buck

Editeur : Ravensburger (2012)

Type de jeu : jeu de logique et de réflexion

Nombre de joueurs : de 1 à 4

Age : à partir de 8 ans

Durée : 30 minutes

Chaque joueur (équipe) reçoit un carton de jeu (différent « à un poil près » des autres), sur lequel il faudra replacer des tuiles tirées au hasard, tenant compte de la contrainte impérative que la tuile déposée soit en contact avec une autre tuile, et que l'ensemble des connections soit correct.

L'objectif en fin de partie est de gagner le moins de points possibles.

Ce jeu est évolutif. Il s'agit, à un moment donné, par les tuiles proposées, de se décentrer de la construction d'une ligne en cours, de regarder autrement pour s'ouvrir d'autres possibles, car il existe un « arbre » d'actions possibles !

Un jeu qui développe la vision dans l'espace et la prospection.



#### LA BOCA

Auteurs : Inka Brand, Markus Brand

Illustrateur : Franz Vohwinkel

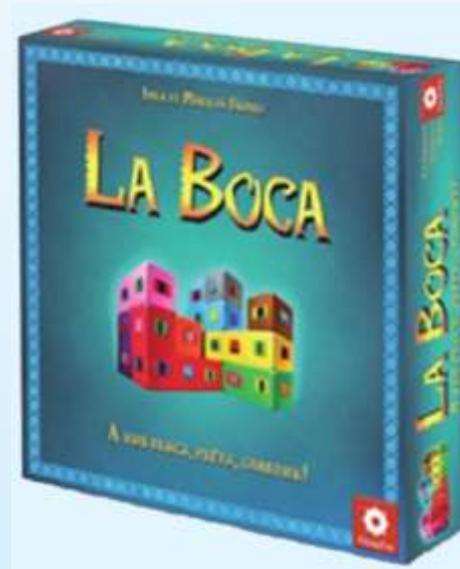
Editeur : Filosofia

Type de jeu : jeu de défis logiques par duel (chacun une couleur)

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Age : à partir de 8 ans

Durée : 40 minutes



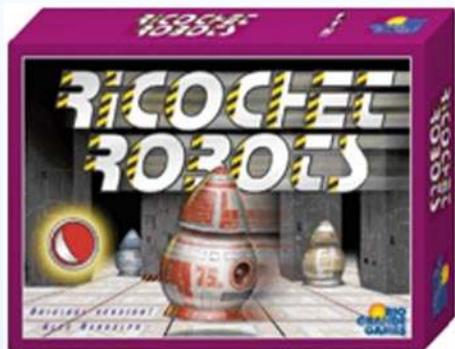
Le but de ce jeu est de disposer des blocs colorés correctement pour reproduire le profil indiqué sur une carte.

Le challenge, c'est que les deux joueurs se font face, que chacun aperçoit un profil et qu'ils doivent obtenir une construction commune, sans connaître l'objectif de l'autre.

En équipe de deux joueurs (au moins), différente d'un tour à l'autre, les joueurs doivent unir leur sens de l'observation afin de recréer une construction donnée le plus rapidement possible, le temps étant compté.

Le défi terminé, une nouvelle équipe est formée et une nouvelle construction commence.

8. Kaïs Mediari "Jeux et apprentissages langagiers" in Jouer : développer des compétences dans le plaisir !, A Feuille T n° 199, mai 2014, pp15-16



### RI COCHET ROBOTS

*Auteur : Alex Randolph (dans l'édition Hans um Glück et épuisé)*

*Editeur : Rio Grande Games*

*Type de jeu : jeu de logique et de réflexion*

*Nombre de joueurs : de 2 à 10*

*Age : à partir de 10 ans*

*Durée : 30 minutes*

Le plateau de *Ricochet Robot* est constitué de 4 plaques recto verso, ce qui permet de créer 96 plateaux de jeu différents.

Une fois le plateau constitué, on place les 4 robots où on le souhaite sur le plateau.

On pioche ensuite un jeton et c'est parti pour l'excitation des neurones !

Il existe 16 jetons d'une couleur (4 jetons pour chacune des couleurs de robots) et 1 jeton multicolore.

Le but du jeu est très simple : il faut amener le robot de la couleur du jeton sur la case où

est dessiné le même symbole.

Pour cela, chaque joueur réfléchit simultanément sans toucher un robot.

Les règles de déplacement des robots sont très simples : un robot se déplace en ligne droite jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle, à savoir un mur ou un autre robot.

Si un robot rencontre un mur de couleur, il le traverse s'il est de la couleur du mur, sinon il rebondit dessus à 90°.

Il est possible de déplacer tous les robots pour créer des obstacles au robot principal.

Lorsqu'un robot rencontre un obstacle, cela fait 1 coup. Il peut ensuite partir dans une autre direction, ce qui fera un deuxième coup.

Chaque déplacement de robot compte pour un coup.

Le but du jeu est de trouver une solution utilisant un minimum de coups.

Lorsqu'un joueur y est parvenu, il retourne le sablier. Les autres joueurs ont alors une minute pour trouver mieux.

Lorsque le temps est écoulé, on vérifie la meilleure solution proposée.

Si elle est exacte, le joueur gagne le jeton.

Sinon, on vérifie la deuxième meilleure solution et ainsi de suite.

Au terme de la partie, le joueur qui aura cumulé le plus de jetons remportera la partie.



### LA TRAVERSEE DE L'ORENOQUE

*Auteur : Bernhard Weber*

*Editeur : Haba (2013)*

*Type de jeu : jeu de parcours et de tactique dans la gestion des déplacements*

*Nombre de joueurs : de 2 à 4*

*Age : à partir de 7 ans*

*Durée : moins de 30 minutes*

Le but du jeu est de ramener un maximum de pièces d'or qui se trouvent sur la rive opposée.

C'est la ruée en pleine jungle!

Mais l'or se trouve sur l'autre rive du fleuve impétueux ! On ne peut le traverser qu'en marchant sur des troncs d'arbre flottants dans le sens de la descente du fleuve.

En déplaçant les troncs d'arbre et en les franchissant, il faudra toujours veiller à ce qu'ils ne partent pas à la dérive et garder un œil sur ses concurrents.

A son tour, le joueur lance deux dés.

Le brun indique le nombre de déplacements qu'il peut appliquer à un tronc d'arbre, le blanc, le déplacement d'un de ses personnages.

En se déplaçant, les personnages peuvent sauter par-dessus les autres personnages, sans compter les cases sautées, ce qui permet d'avancer plus vite.

Quand un personnage atteint l'autre rive, il prend une pièce et doit la ramener sur la rive de départ pour la posséder.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que les troncs d'arbres atteignent le bout de la rivière et ne permettent plus d'atteindre les pièces.



*A. Kais Mediar et Véronique Marissal  
Avec les précieuses analyses d'Olivier Grégoire et de l'ensemble des partenaires de jeu*

## PETITES ANNONCES

### Offres volontariat

Diplômé en droit, ancien cadre bancaire, il a aujourd'hui 76 ans et a, comme grand-père, aidé ses petits enfants dans leurs travaux scolaires.

Actuellement, ils se débrouillent seuls et sont motivés par le désir d'apprendre.

Il aimerait participer à un soutien scolaire d'enfants d'école primaire (aide aux devoirs et leçons, ou, aux révisions de fin d'année) dans une école des devoirs proche de son domicile (Forest) ou facile d'accès par les transports en commun.

*Intéressé(e) ?*

Coordonnées disponibles à la CEDD

Pour relever les défis auxquels Bruxelles fait face, il convient d'investir dans la jeunesse bruxelloise, dit-il.

Chacun peut ici apporter sa pierre à l'édifice pour tenter de lui donner un maximum de chances d'avenir et d'épanouissement.

Et il désire aujourd'hui apporter sa petite pierre ! Il souhaite s'investir dans un volontariat de proximité et, à cet égard, les écoles de devoirs lui semblent être le juste choix. Sa préférence va d'abord vers un public d'élèves du primaire ou des humanités inférieures, où il pense pouvoir aider dans des matières plus littéraires ou linguistiques que scientifiques ou mathématiques...

Les écoles de devoirs situées sur Laeken auraient sa préférence. Au niveau des horaires, il est disponible dès 18h. en semaine et peut, le jeudi, se libérer un peu plus tôt.

*Intéressé(e) ?*

Lettre de motivation & CV disponibles à CEDD

### Recherche emploi

Elle est assistante administrative et souhaiterait trouver un emploi en école de devoirs. D'un contact aisé et soucieuse du travail bien fait, elle a travaillé dans des domaines variés tels que la garde d'enfants, l'accueil et l'administratif.

Flexible tant au niveau des horaires que dans la polyvalence du travail demandé.

Son expérience lui a également permis de travailler tant de façon autonome qu'en équipe. De nature autodidacte, elle aime relever les défis qui lui sont proposés.

*Intéressé(e) ?*

Lettre de motivation & CV disponibles à CEDD

**A feuille T**  
**A page T**



**SOUTENEZ-NOUS !  
ABONNEZ-VOUS !**



à  
**A FEUILLE T**

**6,20 €  
pour 1 an**

Virement  
sur le compte  
**001-1917334-11**

**Renseignements:**  
**Véronique MARISSAL**  
**Tél. 02 411 43 30**

### RAPPEL • RAPPEL • RAPPEL • RAPPEL • RAPP

*Vous pouvez insérer gratuitement vos différentes annonces de manifestations, activités sportives et/ou culturelles, formations diverses, offres d'emploi, etc...*

*dans le prochain numéro de "A Feuille T"*

*Ne tardez-pas: envoyez-nous votre courrier.*

*Un logo, une illustration, une photo de qualité correcte seront les bienvenus.*



**La Maison en Plus et les  
6ème primaires de l'école n°3  
vous invitent à**



**l'inauguration de la fresque  
le mardi 9 juin 2015 à 14h**



**Rue Timmermans, 53-55 à 1190 Bruxelles**