

Séquence didactique

Création d'un jeu de société

Luc-Olivier DÉCOPPET

Séquence didactique

Création d'un jeu de société

But

Créer un jeu depuis le développement de son mécanisme jusqu'à sa réalisation.

| Public | Temps |
|--------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Elèves du secondaire I, niveau B1-B2 | 3 semaines → 30 périodes de 45 min. (sans la réalisation du jeu) |

Introduction

Préambule

Depuis son plus jeune âge et dans toutes les cultures l'Homme apprend en jouant. Le jeu crée une aire intemporelle, déconnectée de la réalité qui permet d'apprendre, d'appréhender le monde et de se familiariser avec lui sans risques. Il permet de « transgresser » certaines règles dans un contexte bien établi, limité au temps du jeu.

Le jeu de société est souvent un reflet de la culture dans laquelle il a été produit. Il entrouvre une porte sur ce monde que nos élèves découvrent. De plus, de par ses règles figées, il permet de mieux comprendre cette nouvelle société. Le jeu, peu donc jouer un rôle dans la socialisation.

En classe, les jeux de société permettent de développer un grand nombre de compétences (s'exprimer en français, calculer, s'organiser, anticiper, gérer la frustration...) et ceci de manière ludique. Les enfants, pris par le jeu, ne se rendent plus compte qu'ils apprennent et peuvent même dépasser certains blocages.

Jouer est donc un élément positif. Ça l'est d'autant plus lorsqu'on passe du côté du créateur, là d'autres compétences doivent être activées.

Présentation de la séquence

La séquence présentée dans ce document tourne autour des jeux de société. Elle reprend certains éléments d'une des séquences de *S'exprimer en français*¹ sur les règles de jeu, tout en se focalisant sur les jeux de société et en allant jusqu'à en créer un. Ce projet a démarré suite à la venue d'une étudiante faisant un master en FLE/S qui devait observer la mise en place d'une séquence didactique dans une classe d'accueil. Sa présence et ses observations ont été très utiles pour la réalisation de cette séquence.

J'ai découpé cette séquence en trois parties : la première partie permet de découvrir les jeux de société et débouche sur une production initiale d'écriture de règle. La seconde partie met en place le genre de la règle et apporte les outils linguistiques utiles à son écriture. La troisième partie est la création d'un jeu original à partir d'un livre, ainsi que la rédaction de sa règle.

¹ DOLZ J., NOVERRAZ M., SCHNEUMY B. (2001) ; *S'exprimer en français : Séquences didactiques pour l'oral et pour l'écrit* ; Vol. III 5^e/6^e ; Bruxelles ; De Boeck/COROME ; pp 225ss

Informations sur le genre²

Les règles de jeu sont généralement présentées de manière neutre, objective et atemporelle. On ne trouve pas de marques linguistiques indiquant une intervention de l'énonciateur (je, nous, ...). Différentes expressions et pronoms servent à désigner le(s) joueur(s). On utilise plutôt le présent.

La règle de jeu de société comporte plusieurs éléments :

- Le **thème** : l'auteur raconte l'histoire dans lequel se déroule le jeu. Cela peut prendre plusieurs formes : détails historiques, présentation de personnages, début d'une aventure, ... Tous ces éléments aident le joueur à s'immerger dans le monde proposé par le jeu³.
- Le **but du jeu** permet au joueur de savoir ce qu'il devra faire pour gagner.
- La **situation** présente le temps, le nombre de joueur et le matériel. Souvent cette partie décrit de façon détaillée la mise en place du matériel et donne des indications lexicales sur les types de cartes ou de personnages
- Le **déroulement** décrit les différentes phases du jeu. Il est généralement émaillé d'illustrations et d'exemples concrets. Dans une grande partie des jeux modernes, il est fait sous forme de « pas à pas » permettant de jouer tout en découvrant la règle.
- La **fin du jeu** explique les conditions de victoire, la manière de compter les points, ...
- D'autres éléments peuvent compléter une règle : des variantes de jeu, des conseils stratégiques, des explications détaillées de certaines cartes ou de certains « pouvoirs » liés à des personnages.

Compétences visées⁴

- Comprendre un message oral en français standard (part. 1)
- Lire de façon autonome (part. 3)
- Appliquer une démarche d'analyse pour rendre compte des éléments caractéristiques d'un récit transmis par le texte (part. 3)
- S'exprimer clairement par oral (part. 2)
- Produire des écrits (part. 1 et 3)

Partie 1 (8 périodes)

Écrire une règle

| Compétences | Objectifs spécifiques |
|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| Comprendre un message oral en français standard | Jouer à un jeu en suivant les règles transmises par oral |
| S'exprimer clairement par oral | Décrire les règles d'un jeu à un camarade de façon à ce qu'il puisse y jouer. |
| Produire des écrits | Décrire les règles d'un jeu auquel on a joué. |

Matériel

- Jeux de société (plutôt des jeux de plateau comme Carcassonne, Jamaïca, Les Aventuriers du rail, ...)

Après avoir présenté le projet à la classe, l'enseignant fait un état des connaissances et pratiques ludiques des élèves (quels jeux connaissez-vous, quels sont les jeux pratiqués dans votre pays, jouez-vous, ...).

² D'après *S'exprimer en français*

³ Le graphisme revêt aussi une grande importance dans ce processus immersif.

⁴ Compétences issues de la partie « français langue seconde » du Plan d'Étude Vaudois.

Ensuite, l'enseignant forme des groupes de 3-6 élèves. Il explique à chaque groupe, par oral, les règles d'un jeu de société différent en leur disant qu'ils vont jouer à ce jeu et qu'ils devront l'expliquer par la suite.

Les élèves jouent, puis ils expliquent les règles du jeu auquel ils viennent de jouer à un autre groupe (annexe 4).

Chaque groupe joue au second jeu. Les élèves notent les points de la règle qui ne sont pas clairs.

Une mise en commun est faite sur les explications de la règle, les côtés positifs et les améliorations sont relevés.

Après cela, chaque élève écrit la règle du premier jeu auquel il a joué (annexe 7).

Prolongement : Donner les règles écrites par les élèves à une autre classe pour voir s'ils arrivent à jouer. Les faire noter les éléments qui ne sont pas clairs.

Outils

- Vocabulaire des jeux de société (voir annexe 1)
- Fiche 1 (*S'exprimer en français, Vol. III ; séquence 9*)
- Exercices sur les comparatifs – superlatifs (révision)
- Exercices sur les pronoms possessifs – démonstratifs (révision)

Partie 2 (10 périodes)

Ce qu'est une règle

| Compétences | Objectifs spécifiques |
|--------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Lire de façon autonome | Relever un certain nombre d'éléments d'une règle (thème, but du jeu...) |
| S'exprimer clairement par oral | Exposer à la classe le thème et le but d'un jeu |

Matériel

- Jeux variés avec des règles de complexités diverses adaptées aux élèves (Yspahan, Pandémie, Coloretto, Saboteur, 6 qui prend, Baccade, Citadelles, Le Grand Dalmuti, Dixit,...)

L'enseignant choisit des jeux avec un thème fort dont les règles sont bien structurées. Il peut choisir des règles plus ou moins longues ou complexes en fonction des élèves qui vont les lire.

Chaque élève lit la règle d'un jeu que l'enseignant lui a proposé. Il en repère la structure, observe le thème, et fait ressortir le but du jeu. Cela avec pour tâche de présenter ce jeu au reste de la classe de manière attractive.

Les élèves présentent leur jeu. La classe vote pour les jeux⁵ qu'elle préfère. Les élèves dont le jeu a été choisi expliquent la règle à leurs camarades. Ils jouent à ces jeux.

L'enseignant, suite à la correction et à l'analyse des productions initiales, propose des exercices différenciés aux élèves en fonction de leurs problèmes d'écriture spécifiques. On peut retrouver plusieurs types de problèmes :

- Il manque des éléments à la règle (but du jeu, nombre de joueurs, matériel,...)
- La règle n'est pas organisée (paragraphe pour chaque partie, séparation claire des parties avec un titre, déroulement non chronologique ou peu clair,...)

⁵ Ce nombre varie selon le nombre d'élèves, le but étant que tous les élèves jouent à un des jeux en même temps. Pour cette classe, nous avons choisi deux jeux.

- Il y a trop de répétitions (pronominalisation, reprise anaphorique, ...)
- On trouve des marques énonciatives
- Autres difficultés (accords, conjugaison, ...)

Après une mise en commun⁶ sur les observations des règles (annexe 8), la classe met en place un aide-mémoire (du type de celui présenté dans « Séquences didactiques pour l'oral et pour l'écrit, volume III », p.242).

Puis les élèves effectuent certains exercices tirés de la séquence didactique sur les règles de jeux (notamment ceux sur la reprise anaphorique et ceux sur la correction de règles) ou tirés de divers manuels.

Outils

- Fiches 3, 4, (5), 6, 7, (8), (9), 10, (*S'exprimer en français, Vol. III ; séquence 9*)
- Exercices sur la pronominalisation tirés de manuels (Exercices de grammaire en contexte (intermédiaire), Hachette FLE ; Les 500 Exercices de Grammaire A2/B1, Hachette FLE ; ...)

Partie 3 (12 périodes)

Créer un jeu

| Compétences | Objectifs spécifiques |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| Lire de façon autonome | Résumer par oral un texte lu seul. |
| Appliquer une démarche d'analyse pour rendre compte des éléments caractéristiques d'un récit transmis par le texte | Choisir un passage du livre lu permettant la construction d'un scénario de jeu de société. |
| Produire des écrits | Écrire les règles d'un jeu qu'on a créé. |

Matériel

- Livres en français adapté (collection *Lecture facile*, Hachette FLE : *Lancelot*, *Arsène Lupin*, *20'000 lieues sous les mers*, *Le Tour du monde en 80 jours*, *les Misérables*, *Le Comte de Monte-Cristo*, ...)
- Petit matériel de jeu (pions, dés, cubes en bois, ...)
- Feuilles cartonnées pour les plateaux (min. A3) ou les cartes (max. A5) ou feuilles de carton pour confectionner des tuiles
- Salle informatique avec imprimante couleur

L'enseignant propose un certain nombre de livres dont la trame offre des possibilités de créer un jeu. Chaque élève choisit un livre et le lit. Il en fait un résumé en insistant sur la partie qui lui semble intéressante comme base de jeu.

Les élèves analysent les différents jeux auxquels ils ont joué et en font ressortir les mécanismes. Le maître en fait un « réservoir » dans lequel les élèves pourront puiser pour trouver des idées pour leur jeu. Chaque élève prépare, sur la base de sa lecture, un concept de jeu. Il présente cette idée dans un petit groupe (3-5 personnes). Les autres membres du groupe lui proposent des idées ou des améliorations. Chacun retourne à son jeu, puis revient dans le groupe pour montrer où il en est, ... Dans cette phase le rôle de l'enseignant est important, il doit amener les élèves à sortir des mécanismes des jeux « classiques » (Monopoly, Trivial Pursuit, ...) pour obtenir un jeu original se basant réellement sur

⁶ Lors de la réalisation de cette séquence, tous les élèves de cette classe avaient des difficultés par rapport aux deux premiers points. Nous avons donc travaillé ensemble ces problèmes.

l'histoire du livre. Pour ce faire, il doit continuellement questionner l'élève sur ses choix de mécanismes et lui remettre en mémoire ceux vus dans les jeux auxquels on a joué en classe (annexe 9).

Une fois le concept du jeu établi, les élèves rédigent la règle (annexe 10).

Ensuite, ils créent le jeu⁷ (découpage des cartes, dessin du plateau,...).

Dès que les jeux sont prêts⁸, les élèves les testent et en font la critique (ce qu'ils ont apprécié, ce qui doit être amélioré,...).

Evaluations

Plusieurs évaluations peuvent être faites :

- Vocabulaire : le vocabulaire des jeux (t.a.) ⇔ *annexes 2 et 3*
- Syntaxe : les pronoms personnels (t.a.)
- Expression orale : présentation orale d'un jeu
- Expression écrite : écriture de la règle

⁷ Si le temps le permet, il peut être intéressant de passer par la création d'un prototype pour pouvoir le tester et l'améliorer.

⁸ La réalisation du jeu peut aisément se faire en salle d'informatique, le résultat n'en est que meilleur. Les cartes, le plateau, les graphismes,... peuvent être faits en collaboration avec l'enseignant d'Arts visuels

Analyse de la séquence

Introduction

Dans la première partie de ce document, j'ai fait part du projet tel qu'il était imaginé. Lorsque cette séquence a été menée en classe, il y a forcément eu des changements. Certaines parties sont tombées, d'autres ont été rajoutées,...

Dans cette analyse, pour chacune des parties : je vais faire un compte rendu du déroulement, relever ce qui a fonctionné et ce qui est à améliorer et proposer de nouvelles pistes.

Descriptif

Composition du groupe

Au commencement de cette séquence, il y avait 10 élèves dans la classe. La plus jeune avait 11 ans et le plus âgé approchait les 16 ans. Le groupe était composé de 4 Portugais, 2 Brésiliens, 1 Ukrainiens (ayant vécu au Portugal), 2 Anglaises et 1 Mongole. Après une semaine, 3 élèves ont été réintégrés ou ont déménagé. La troisième semaine, 2 élèves ont effectué un stage professionnel. La quatrième semaine, un élève était en camp de ski.

Le niveau de français était relativement homogène, il s'agissait d'élèves avancés (B1-B2). Les $\frac{3}{4}$ de ces élèves étaient plutôt scolaires. Lors de leur réintégration, les orientations ont été les suivantes : 2 élèves au CYT, 3 élèves en VSO, 1 élève en VSG, 2 élèves à l'OPTI et 2 élèves au gymnase⁹.

Temps effectif

La séquence s'est étendue sur 4 semaines (y compris la réalisation du jeu), à raison de 11 périodes par semaines (dont, en moyenne, 1 période par semaine consacrée à l'administratif). A la fin de la troisième semaine les élèves présents avaient rendu leur règle. La dernière semaine, étant en camp de ski, la stagiaire a terminé l'activité avec les élèves restants.

Partie 1

Déroulement

Suite à la première discussion, il s'est avéré que ces élèves avaient une connaissance ludique limitée. Ils jouaient peu et ne connaissaient pas de jeux traditionnels de chez eux. Les jeux qu'ils connaissaient étaient le Monopoly, le Uno et les échecs...

Les élèves ont été répartis en deux groupes de 5 en tenant compte des langues. Je me suis occupé d'un des groupes et la stagiaire a expliqué le jeu à l'autre groupe. Les élèves n'ont pas eu accès à la règle, mais nous jouions avec eux et ils pouvaient poser toutes les questions qu'ils désiraient. A la fin de la partie, ils se sont mis d'accord sur ce qu'ils allaient dire (annexe 4) et qui serait le porte-parole.

Après les explications, ils ont pu poser des questions sur ce qui n'était pas clair et ont joué au second jeu dès que les règles étaient claires pour eux. Très rapidement, ils se sont rendus compte que certains éléments manquaient. Nous avons relevé les éléments manquants ou

Périodes

1

2

1

⁹ Dans le système scolaire du canton de Vaud (en Suisse), les élèves entrent au secondaire à 10 ans. Jusqu'à 12 ans, ils sont au « cycle de transition » (CYT). Suite à quoi, ils sont « triés » en trois voies : Voie Secondaire à Option (moins de branches, rythme plus lent), VSG (générale, voie médiane) et VSB (baccalauréat, voie plus exigeante scolairement). Les élèves fréquentant la VSB vont en général au « gymnase » (au lycée). L'OPTI est une année supplémentaire pour les jeunes de VSO principalement, n'ayant pas trouvé de place d'apprentissage. Dès que les élèves de classe d'accueil, classe pour allophones, maîtrisent suffisamment le français, ils sont réintégrés dans le système.

peu clairs et l'enseignant présent précisait la règle pour que le jeu puisse continuer (je voulais que les élèves aient joué à un maximum de jeux pour qu'ils connaissent d'autres mécanismes que des jeux de parcours ou de plies).

2

Une fois les deux jeux testés, nous avons fait une mise en commun sur les éléments qui avaient aidé et les éléments manquants, puis chacun a écrit la règle du premier jeu auquel il a joué (annexe 7).

2

A fonctionné/est à améliorer

Naturellement, les élèves ont apprécié la partie ludique. L'explication de la règle à l'autre équipe n'a eu lieu que le lendemain et ils avaient déjà oublié une partie des règles.

Dans leurs explications, ils se sont concentrés sur la mise en place du matériel, mais n'ont que peu parlé du but du jeu¹⁰. De plus les explications ne suivaient pas un ordre précis. Ce désordre est d'ailleurs un élément que l'on retrouve dans les productions initiales. La seconde équipe ne savait plus vraiment ce qu'elle devait faire une fois le matériel mis en place. Dans l'ensemble, ils n'ont pas assez posé de questions à ceux qui expliquaient.

Autres pistes

Juste après avoir récupéré les productions initiales, j'ai eu à remplacer une collègue malade. J'en ai profité pour faire jouer les élèves aux mêmes jeux en se basant sur les productions initiales. Ils ont ensuite rempli la grille d'évaluation proposée dans les *Séquences didactiques* (Fiche 1).

Partie 2

Déroulement

Afin de travailler de manière différenciée, j'ai proposé à chaque élève un choix entre un ou deux jeux selon la difficulté de la règle (longueur, lexique, ...). Les élèves avaient pour consignes de lire la règle et d'en faire ressortir le thème et le but du jeu. Ils devaient présenter ces éléments à la classe de façon à ce que leur jeu soit choisi. Comme ils devaient aussi être capable d'expliquer le jeu, ils ont appris à y jouer.

Périodes

1+1

Lors de la période suivante, nous avons profité de la présence de la stagiaire pour faire un retour sur les productions initiales et discuter de la structure d'une règle du jeu (annexe 8). Nous avons clos ce moment par la copie d'un aide-mémoire¹¹

1

Le lendemain, nous avons mis en place un lexique du jeu de société (annexe 1), avant de continuer avec la lecture des règles.

1

Le jour suivant, les élèves ont présenté leur jeu à la classe. Les points suivants ont été observés :

- Le langage (fluidité, syntaxe, prononciation, lexique spécifique du jeu)
- La posture
- La présentation du jeu (temps respecté, présentation du thème et du but du jeu, attractivité de la présentation)
- La compréhension du jeu (notamment en répondant aux questions)

2

Puis les élèves ont choisi les 2 jeux qui leur semblaient les plus intéressants.

¹⁰ On peut se demander si les premières explications, données par les enseignants, étaient trop focalisées sur le matériel ou si les élèves avaient oublié les règles et se souvenaient des éléments matériels en voyant le plateau de jeu.

¹¹ *S'exprimer en français : séquences didactiques pour l'oral et pour l'écrit*, volume III, p.242

Le reste de la semaine, hormis un test de vocabulaire (annexe 2), les élèves ont fait divers exercices en fonctions des difficultés repérées dans les productions initiales (fiches 4 et 6 de *S'exprimer en français*). Nous avons aussi travaillé la pronominalisation.

2+2+1

A fonctionné/est à améliorer

Le but fixé par la lecture des règles était de se focaliser sur le thème et le but du jeu. Les élèves se sont, eux, concentrés sur la règle. L'avantage a été de leur faire découvrir d'autres mécanismes de jeu, l'inconvénient a été qu'ils n'ont pas assez fait attention au thème, cela se retrouvera lorsqu'ils créeront le jeu.

Lors de la mise en commun sur les règles, le travail a été mené un peu rapidement et l'aide-mémoire du livre a été donné trop rapidement ne laissant pas assez les élèves créer leur propre aide-mémoire.

Le travail sur l'oral était trop sommaire. Les élèves auraient bénéficié de plus de temps et d'exercices pour travailler les éléments de langage testés.

L'effectif « mouvant » de la classe a rendu la réalisation des exercices différenciés plus difficile (exercices se réalisant par paires)

Autres pistes

Pour le travail sur la pronominalisation, j'ai travaillé sur la comparaison entre L1 et L2 afin de repérer la place des pronoms (annexe 5). Ce travail a suscité un grand intérêt de la part des élèves sur la structure du français et celle des autres langues.

Afin de préparer le test d'expression orale, il pourrait être intéressant de fournir un canevas et/ou un réservoir d'expressions aux élèves (annexe 6).

Pour préparer le test de vocabulaire, les élèves ont créé des exercices en lien avec le vocabulaire des jeux (annexe 12).

Partie 3

Déroulement

Ensemble, nous faisons un réservoir de divers types et mécanismes de jeux (jeux de plateau, de cartes ; pour 2, 4, 6, ... personnes ; jeux de bluff, de majorité, de placement, ... ; faisant intervenir plus ou moins de hasard ; ...).

Les élèves devant terminer leur livre pour le lendemain, nous continuons les exercices.

Les élèves ont eu 2 semaines pour lire un livre avec pour consigne d'en faire un résumé en insistant sur un passage qui pourrait être intéressant pour construire un jeu. Pour créer le jeu, l'idée était de partir de l'histoire. Après avoir donné quelques exemples possibles, les élèves ont réfléchi, seuls, au type de jeu et au mécanisme le plus adéquat par rapport au passage du livre choisi. Les enseignants étaient présents tout au long du processus pour guider les élèves, les ramener au livre, ...

Le jour suivant, ils ont présenté ce qu'ils avaient fait à la classe (il n'y avait plus que cinq élèves). Le reste des élèves et les enseignants ont relevé les idées intéressantes, les pistes à creuser et les idées à améliorer ou à abandonner (annexe 9). Puis, ils ont continué leur projet. Certains ont commencé à écrire la règle (dictionnaires, Bescherelle, règles de grammaire et

Périodes

1

1

2

2

aide-mémoire était à leur disposition).

Le lendemain, ils ont terminé d'écrire la règle (annexe 10) et ont continué avec les exercices en cours.

2

Le dernier jour de la troisième semaine, les élèves ont eu un second test de vocabulaire (annexe 3). Après quoi, nous avons pu jouer au jeu qui avait été choisi après les présentations orales.

2

La semaine suivante, la stagiaire a réalisé les jeux avec les élèves (annexe 11) et continué les exercices.

(11)

A fonctionné/est à améliorer

Dans l'ensemble les élèves ont compris les livres qu'ils ont lu et ont su en tirer des passages intéressants pour un scénario de jeu. Ils ont eu un certain nombre d'idées originales. Le problème est qu'ils n'ont pas cherché à les concrétiser et au final sont revenus à des mécanismes classiques (je ne n'arrive pas dire si ceci est dû à la paresse, à la lassitude ou au manque de temps). Cela a induit un éloignement du livre qui, au final, devient plus un prétexte qu'un thème.

Ils ont cependant apprécié ce projet. Ils jouaient aux jeux qui n'avaient pas été choisis pendant les pauses ou les cours de mes collègues... Ils se sont donnés de la peine pour la réalisation de leur jeu.

Autres pistes

Le mois suivant, nous avons une semaine spéciale dans tout le collège. Dans ce cadre j'animais un atelier « création de jeux de société »¹². Nous n'avons eu que trois jours complets pour réaliser les jeux. Les élèves travaillaient en groupes et ont passé plusieurs heures en salle d'informatique et dans les ateliers de travaux manuels. Le résultat était globalement meilleur, les idées plus intéressantes (le travail n'étant pas évalué, les élèves ont pu se « lâcher »). Nous avons plus insisté sur la conception des cartes et des plateaux à l'aide de l'informatique et sur la répartition des tâches dans les groupes. Les jeux issus de cette semaine sont de bonnes qualités.

Luc-Olivier Décoppet
mars 2011

¹² Les élèves ne venaient pas de classes d'accueil, ils étaient donc francophones pour la plupart.

Annexes

1. vocabulaire des jeux de société (liste élaborée en classe)
2. t.a. sur le vocabulaire des jeux de société
3. t.a. sur le vocabulaire des jeux de société
4. compte-rendu d'un groupe pour la présentation de leur jeu
5. travail sur les pronoms (b. phrase traduite par les élèves)
6. travail de l'oral, piste complémentaire
7. productions initiales (règles du jeu expliqué par l'enseignant)
8. observations de la stagiaire à partir des productions initiales
9. premier jet de la règle
10. production finale : la règle du jeu
11. photo d'un des jeux
12. exercices de vocabulaire réalisé par les élèves
13. article sur les jeux de société

LES JEUX DE SOCIÉTÉ

En gras, les mots à savoir

Les pièces/le matériel

- Le pion
- Le jeton
- Le dé
- La tuile
- La face (du dé)
- Le billet
- Le sablier
- Les cubes de bois

Les types de jeux

- Le plateau
- La carte
- La tactique
- Le placement
- La gestion
- Le bluff

Verbes

- Lancer (le dé)
- Avancer
- Reculer
- Compter (les points)
- Prendre (une carte)

- Gagner
- Perdre
- Poser (une tuile, une carte)
- Jeter (une carte)
- Défausser (une carte)
- Payer
- Déplacer
- Tirer (une carte)
- Choisir (une carte)
- Recevoir

Expressions

- C'est à mon/ton tour
- C'est à toi !

Le thème

- La bataille
- Le personnage

Divers

- La stratégie
- L'action
- Le choix

- La défausse
- La pile
- La main
- La question
- La case
- la mécanique (du jeu)
- le plateau de marquage (des points)
- le hasard
- l'objectif (secret)
- le rôle
- le joueur
- la durée
- le trésor
- le point
- la ressource
- le tour
- la partie
- la manche
- la règle



VOCABULAIRE : LES JEUX

___ / 30



Ecris les mots que tu connais et relie-les avec la bonne partie de l'image (avec le déterminant)



___ / 6



Quel(s) verbe(s) correspond(ent) à ces images ? (écris le verbe et le nom)





___ / 6



Ecris les mots dictés

___ / 6



Conjugué ces verbes au présent

avancer

| | |
|------|--|
| Je | |
| Tu | |
| Elle | |
| Nous | |
| Vous | |
| Ils | |

payer

| | |
|------|--|
| Je | |
| Tu | |
| Elle | |
| Nous | |
| Vous | |
| Ils | |

choisir

| | |
|------|--|
| Je | |
| Tu | |
| Elle | |
| Nous | |
| Vous | |
| Ils | |

recevoir

| | |
|------|--|
| Je | |
| Tu | |
| Elle | |
| Nous | |
| Vous | |
| Ils | |

___ / 12

VOCABULAIRE : LES JEUX

___ / 36



Descris cette image et ce qui a pu se passer en utilisant des mots du voc





Remplis les cases avec les mots manquant des définitions.

___ / 12

| | | | | | | | | | | | | |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|--|-----|
| | | | 4. | | | | | | | | | |
| 1. | | 3. | | 5. | 6. | | | | | | | 12. |
| | 2. | | | | | 7. | | 9. | 10. | | | |
| | | | | | | | 8. | | | 11. | | |
| 13. | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |

___ / 12

1. Dans le jeu Risk, chaque joueur a un _____ secret.
2. Pour savoir jouer on doit lire la _____ du jeu.
3. Autour d'un jeu, plusieurs _____ jouent...
4. C'est le contraire de gagner : _____.
5. Dans un jeu, on a souvent un _____ : les pirates, les nains, le moyen-âge...
6. Quand on tire une carte, on ne sait pas ce qu'on va avoir, c'est le _____.
7. Dans les Loups-garous, chaque personne a un _____ (villageois, loup...)
8. Tu peux avancer ton pion de quatre _____.
9. Prends une carte sur la _____ !
10. Lance les _____ !
11. C'est à ton _____ !
12. Youpie !!! J'ai trouvé le _____ ! Je suis riche !
13. _____



Conjugué ces verbes au présent

lancer

| | |
|------|--|
| Je | |
| Tu | |
| Elle | |
| Nous | |
| Vous | |
| Ils | |

perdre

| | |
|------|--|
| Je | |
| Tu | |
| Elle | |
| Nous | |
| Vous | |
| Ils | |

choisir

| | |
|------|--|
| Je | |
| Tu | |
| Elle | |
| Nous | |
| Vous | |
| Ils | |

recevoir

| | |
|------|--|
| Je | |
| Tu | |
| Elle | |
| Nous | |
| Vous | |
| Ils | |

Notes prises par les élèves pour se préparer à expliquer le jeu à l'autre groupe.

On commence avec deux nourriture et deux ~~monnaie~~ ~~jetons~~ et jetons
 on place de trésors dans la visage de l'homme.
 on ~~prend~~ ^{prend} 3 cartes, on lance les dés et la personne qui
~~le plus~~ AVOIR LE PLUS GRAND NOMBRE, COMMENCE À JOUER.
 Si quelqu'un ARRÊTE dans un PLACE AVEC DES CARRÉS,
 doit PAYER DES NOURRITEUR QUI SONT DÉSSINÉS
 dans le PLACE. Si VOUS ARRÊTEZ dans un
 PLACE qui a DÉSSINÉ DES TRÉSORS VOUS DEVEZ
 PAYER DES TRÉSORS ~~trésors~~.
 Si tu t'arrête dans un trésors & tu ~~de~~ dois prendre le
 trésors. ~~si tu t'arrête~~

CARTE DE MORGAN - PERMET DE JOUER AVEC 4 CARTES ACTION
 EN MAIN AU LIEU DE 3

ENBRE DE SARAN - PERMET DE RELANCER SON PROPRE
 DÉ DE COMBAT.

LADY BETH - AUGMENTE DE 2 POINT LA VALEUR DU DÉ
 COMBAT.

CALE - la carte sert 6^e carte qui suit les règles
 de chargement habituelles

Si tu arrêtes dans la place avec autre personnes tu
 dois faire un bataille

Tu peux utiliser le poudre à canon. Après vous avez
 poser ton poudre tu dois lancer le dés avec l'étoile.

Le personnes qui a le plus haut nombres gagner.

Si vous êtes derrière la ligne rouge quand un
 personnes fini vous avez moins 5 points.

Si ^{c'est un} flèche ~~à~~ vert vous allez avancer mais si ~~est~~ c'est
 rouge tu dois reculer.

Prendre en compte/ Travailler avec la L1

| | |
|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Axe privilégié | Activité de réflexion métalinguistique |
| Degré et niveau | Secondaire I B1-B2 |
| Durée | 2-3 périodes |
| Objectifs d'apprentissage | <ul style="list-style-type: none"> • placer correctement un pronom personnel dans une phrase • choisir adéquatement entre plusieurs pronoms (direct, indirect) |
| Séquences, étapes | <p>Suite à une production écrite, l'enseignant reprend des phrases d'élèves contenant des pronoms.</p> <p>Les élèves traduisent ces phrases dans leur langue. Un élève par langue vient écrire ses phrases au tableau, les autres locuteurs de la même langue corrigent.</p> <p>Les élèves essaient de lire les phrases dans les autres langues sous la supervision des élèves locuteurs (ceux-ci ont lu leurs phrases au préalable).</p> <p>Tous ensemble, on analyse les phrases : sujet, verbe, compléments... On repère les pronoms, on observe leur position dans la phrase, les élèves entourent les pronoms. Cela implique une phase de comparaison L1/L2 (p. ex. : le pronom est après le verbe, il fait partie du verbe, il n'y en a pas, ...), suivie de la formulation d'une règle pour le français, par rapport à la position du pronom.</p> <p>Dans un deuxième temps, on observe les différents pronoms de ces phrases et on crée un tableau comparatif de l'utilisation des pronoms directs et indirects dans les diverses langues.</p> |

*Arlette Mazzocca, Luc-Olivier Décoppet
Mars 2010*

Chaque personne choisit une carte et essaie de
la mettre pour former un village.

Français

Каждый игрок выбирает одну карту и
пытается ее поместить так, чтобы
построить город.

Russe

每个人选一张卡片,然后用它来造一个村

Chinois

Тоглон бүр нэг карт сонгоод түүгээр хөт байгуулахыг
архдано.

Mongole

Each person chooses a card and tries to put it down
to make a village

Anglais

CADA PESSOA ESCOLHE UMA CARTA E TENTA METE-LA
PARA FORMAR UMA VILA.

Portugais

Cada pessoa escolhe uma carta e
tenta colocá-la para formar uma
cidade.

Brésilien

Présentation orale d'un jeu

But

Préparer les élèves à présenter à leurs camarades certains éléments d'une règle de jeu, en leur fournissant un certain nombre d'outils nécessaires à cette présentation.

| Public | Temps |
|--------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| Elèves du secondaire I, niveau B1-B2 | 4-5 périodes (selon le nombre d'élèves qui doivent présenter un jeu) |

Introduction

L'enseignant raconte une histoire en lien avec un jeu (p.ex. l'histoire du village de Tiercelieux dans lequel on voit apparaître des loups-garous ou le contexte historique du 17^e s. en lien avec les paysans d'Agricola, ...).

Les élèves proposent différentes idées de buts du jeu par rapport à l'histoire racontée. L'enseignant accueille positivement les idées des élèves en mettant en avant l'originalité de chaque proposition ou en aiguillant l'élève pour qu'il aille chercher l'originalité. Il termine en présentant le but du jeu original.

Réservoirs de mots

L'enseignant montre diverses boîtes de jeux aux élèves (*Les Piliers de la terre, Pandémie, Jaipur, Les Aventuriers du Rail, Thèbes, Jamaica, ...*). Par groupes de 2-3 (chaque élève a un rôle : scribe, rapporteur, maître du temps), les élèves doivent imaginer l'histoire proposée par le jeu en observant la boîte. Ensuite, ils la racontent au reste de la classe. Ils se créent un réservoir de mots en lien avec le thème (l'enseignant passe dans les groupes pour la mise en place de ce réservoir). Pendant le passage des groupes, les autres élèves relèvent les éléments qui pourraient être utiles pour raconter une histoire. Après que chaque groupe a passé, on fait une mise en commun des éléments notés. L'enseignant complète avec d'autres structures (aussi en fonction des erreurs détectées).

Exemple d'éléments, de structures,...

- En (*année*)... / Au ... siècle, ...
- Ce jeu raconte l'histoire de/d'un/d'une / ...
- Dans ce jeu, vous êtes un (*profession*) et vous venez de .../vous devez ...
- Réussirez-vous à avoir/être/faire/construire...
- Pourrez-vous ... avant que...
- Parviendrez-vous à être le plus... ?
- ...

Dans un deuxième temps les élèves reforment les groupes et lisent la règle du jeu. Ils relèvent tous les éléments, les bouts de phrases qu'on pourrait utiliser pour présenter un autre jeu.

Exemple de structures,...

- Les joueurs incarnent des (*profession*)...
- Dans le rôle d' /de/d'un/d'une ..., chaque joueur doit/voyage/recherche/construit/...
- C'est avec un petit ... que chaque joueur/ (*profession*) va commencer la partie.
- Au cours de la partie/de la manche, chaque joueur devra...
- A la fin de la partie celui qui aura le plus de.../le moins de... sera le gagnant/...
- Le gagnant sera celui qui aura...
- A la fin du jeu, le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie.

Réservoir de mots utiles

- Le joueur
- La partie
- Le jeu
- La manche
- Le gagnant
- Le score
- Les points
- L'action
- Incarner
- Il gagne
- Il marque (des points)
- Il place (un pion, une marchandise,...)
- Il peut
- Il acquiert
- Il construit
- ...

Production des élèves

Une fois ces différents éléments relevés, Chaque élève reçoit un jeu choisit par l'enseignant avec un thème fort dont les règles sont bien structurées. L'enseignant peut choisir des règles plus ou moins longues ou complexes en fonction des élèves qui vont les lire.

Chaque élève lit la règle du jeu proposé avec pour tâche de présenter ce jeu au reste de la classe de manière attractive.

Il constitue un réservoir de mots lié au thème de son jeu (à l'aide de la règle de jeu, de son dictionnaire et de l'enseignant...). Il s'aide aussi des différentes structures relevées par la classe.

Chaque élève présente une première fois son jeu. L'enseignant et le reste de la classe se focalisent sur les structures et relèvent ce que la personne faisant la présentation doit améliorer. Cette première présentation comptera pour une partie de l'évaluation (un tiers ou un quart).

Pour l'évaluation, chaque élève refait sa présentation (ou présente un nouveau jeu). L'enseignant observe principalement l'utilisation des structures et du vocabulaire étudiés en classe ainsi que la clarté de l'explication.

Travail en parallèle

Dans le travail de l'oral, la syntaxe a son importance, mais d'autres éléments sont à travailler : l'intonation, la phonétique et l'adéquation à la situation de communication (niveau de langue,...). Pour ce travail-ci, je mettrais l'accent sur la phonétique et le rythme.

Pour améliorer la prononciation, je lance les élèves sur un sujet dont ils maîtrisent le lexique et les structures spécifiques. Je relève les erreurs de prononciation. Ensuite nous allons en salle d'informatique où je les fais travailler sur le site <http://phonetique.free.fr/>. Là ils travaillent en autonomie sur les consonnes ou voyelles qui posent problèmes (surtout des exercices de discrimination). Je leur demande de noter leurs résultats, puis je passe vers chacun, je leur fais lire les mots (p. ex. Pain/Bain) et je fais de la correction phonique en cas de problème (phonétique combinatoire, méthode comparatiste si je connais la langue ou articuloire). Une fois que l'élève discrimine les sons, j'utilise des virelanges pour exercer la prononciation.

Pour le rythme et l'intonation, je dis plusieurs « phrases » en *tatata*. Les élèves essaient de trouver ce que je veux vouloir dire (question, ordre,...). J'utilise aussi des phrases que les élèves redisent en modifiant l'intonation et en exagérant une posture montrant l'intention (p. ex. les mains sur les hanches et les sourcils froncés pour montrer la colère, les sourcils lever pour une question,...). Un autre exercice que je fais régulièrement, je dis une phrase et rajoutant un élément à chaque fois (p.ex. Tu viens ; Tu viens avec moi ; Tu viens avec moi demain ; ...). Les élèves répètent, puis inventent une nouvelle phrase.

Jamaica

On peut jouer Jamaica de 2 à 6 personnes. Pour jouer on peut choisir la couleur des chartes et de bateau ça doit être tout la même couleur. Chaque fois que quelqu'un lance les dés on doit avoir 3 chartes dans la main après on doit choisir 1 charte, on attend que les autres finit de choisir on peut monter. Avec les chartes on peut avoir de nourriture, d'or, de jetons, des trésor, d'avance et de retourne. Le trésor il peut être mauvais ou bon. La personne qui lance les dés doit choisir quel est le jour est quel est la nuit. Il y a une bataille quand il a deux ou plus bateau dans une même place, quand il y a plus que deux bateaux on peut choisir avec qui fait la bataille, les deux lance les dés et qui a plus de point a le droit de pendre de nourriture, d'or, des jetons et de trésor. La roulette est utiliser pour savoir qui lance les dés. Quand on finit le tourne d'île on attend que les autre arrive, on conte les points avec la quantité d'or et les points de le trésor, et qui a plus point gagne la partie.

Observations faites à partir de 9 copies de « règles de jeu » produites par les élèves

Tous les éléments d'une explication de règles de jeu, soit la situation, le but, le déroulement et la fin du jeu, sont présents dans les productions. Cependant, on remarque que ces éléments sont parfois incomplets.

1/ situation

5 élèves ont tenté une mise en situation du jeu, mais celle-ci est souvent incomplète. Soit l'élève mentionne le nombre de joueurs nécessaires et ne mentionne pas le matériel ou vice-versa. De plus, l'indication de la durée du jeu ou l'âge minimum n'a été faite par aucun élève.

2/ but du jeu

Cet élément est mentionné dans 7 productions, en général dans les premières lignes.

3/ déroulement

Tous les élèves ont tenté, tant bien que mal, d'expliquer le déroulement du jeu. Seuls 4 élèves ont pensé à structurer leur texte en paragraphes, comme cela se pratique dans ce genre d'écrits.

4/ fin du jeu

Les 9 copies présentaient la manière dont se termine le jeu (quelques fois de façon trop laconique). 3 élèves ont tenté d'expliquer la façon de compter les points. Les autres se sont contentés de mentionner que le joueur qui détient le plus de points a gagné.

Forme d'adresse

7 élèves sur les 9 ont utilisé le « on ». Parmi ces copies, 1 personne a utilisé l'adresse directe « vous ». Un élève a inséré un exemple, il a donc utilisé le « je ».

1 élève a utilisé uniquement le terme « le joueur ».

On voit donc que dans l'ensemble, les élèves ont compris que la règle de jeu est un genre d'écrit neutre et un peu particulier. Ils ont tous évoqué, même si ce n'est que dans les grandes lignes (en omettant certaines fois certains paramètres) les 4 étapes nécessaires à ce type de texte.

Observations faites par Catherine Lepezzel

Katie

Le Souterrain

L'histoire:

L'idée de ce jeu est venu d'un livre qui s'appelle "Les Aventures d'Arsène Lupin". Dans ce livre il ya trois livre ce jeu ^{porte} est sur la deuxième partie du livre.

Dans cette partie, le voleur Arsène Lupin a volé des choses et quand il a volé les choses une dame est descendue parce qu'elle a entendu du bruit. Arsène Lupin est am^{ou}eux ^{de} cette dame et il a promis de rendre les choses qu'il a volé à trois heures d'après-midi ^{le} lendemain. Mais comment est-il entré?

les matériels

- 30 ~~70~~ cartes d'actions.
- 30 carte d'object volés.
- 1 plateau
- 1 dé

Le But du jeu:

Il faut trouver le souterrain et arriver à la fin du souterrain ~~Le~~ ^{celui qui a le p} ~~première~~ avec le plus de points.

les règles

nombre de joueurs 4 à 8. Temps pour jouer 45 minutes.

Le Souterrain

L'histoire:

L'idée de ce jeu est venu d'un livre qui s'appelle "Les Aventures d'Arsène Lupin". Dans ce livres il y a trois hisstoires, ce jeu est sur la deuxième partie du livre.

Dans cette partie, le voleur, Arsène Lupin, a volé des meubles et quand il a volé ces meubles une dame est descendue parce qu'elle a entendu du bruit. Arsène Lupin est amoureux de cette dame et il a promis de rendre les meubles qu'il a volé à trois heures d'après-midi le lendemain. Mais comment est-il entré ?

Les Matériel:

- 1 plateau
- 1 dé
- 2 feuille de règles
- 9 pions
- 30 cartes d'actions
- 30 cartes d'objets volés
- 30 cartes de Questions

Le But du jeu

Il faut trouver le Souterrain et arriver

à la fin du souterrain. Celui qui a le plus de points gagne.

Les règles:

Nombre de joueurs 4 à 9. Temps pour jouer 45 minutes.

1. Pour commencer il faut lancer le dé. le joueur qui a le plus grand numéro commence.

2. Les joueurs ont des cartes. Sur ces cartes il y a les noms de chambres. Quand ils ont commencé à jouer vous prenez une carte plus que le nombre de joueurs.

3. Chaque joueur prennent une carte et la dernière carte est la chambre où l'entrée du souterrain commence.

4. Dans la maison ils doivent trouver les indices pour trouver le souterrain. Pour trouver les indices il y a des cartes. Sur ces cartes sont des questions. Pour entrée dans le souterrain vous devez répondre juste aux quatre questions. Quand ils ont tous répondu juste il peut aller dans le souterrain. Si ils répondent juste le joueur gagne un point.

5. Quand un joueur entre dans le souterrain tous les autres doivent rester dans la maison jusqu'à ils ont répondu juste aux quatre questions. Dans souterrain ils gagnent des points, ils perdent aussi des points et ils prennent des cartes.

6. pour gagner il faut arriver à la fin du souterrain avec plus de points que les autres.

1 exercice avec les mots
du vocabulaire :

Trouvez les mots cachés.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C | Y | L | O | P | O | N | O | M |
| O | E | T | R | I | C | H | E | J |
| N | R | E | G | L | E | S | E | P |
| S | H | O | T | O | L | U | T | O |
| O | V | I | D | E | O | O | R | U |
| L | S | E | S | J | L | S | A | P |
| E | X | V | S | G | E | H | C | E |
| U | M | T | R | A | I | N | X | E |
| A | E | E | R | U | T | I | O | V |

Mots cachés : monopoly, voiture,
Train, amuse, poupée, console,
regles, lots, lot, vidéo, jeu,
échecs

Bien!

- complète
- 1 Maman ! _____ m'ennuie ! _____ ne sais pas _____ faire !
tu _____ jouer _____ jeu ? A quoi _____ que veux
jouer ? Peut-_____ au _____ ? D'accord, _____ suis les
_____ du _____ ! Bien _____ ! Je ne _____ jamais ! Bon,
_____ à _____ . Non, c'est mon _____ !
- 2 Que _____ les _____ ? Thomas _____ la télévision
_____ sa console _____ : il _____ à un jeu _____ .
Séverine joue avec ses _____ . Oui _____ que _____
a, comme _____ ? Des poupées, _____ voitures,
un train _____ ... Elle joue _____ à _____ poupée ?
Oh oui et elle s' _____ bien !
- 3 Est-ce que vous _____ les _____ de _____ ? Oui, j'aime
bien _____ cartes et aux échecs. Est-ce que vous _____
bonne _____ ? Oui ça m'est égal _____ ou de _____

JOUEZ EN SOCIÉTÉ

DÉCOUVREZ LA RICHESSE INSOUÇONNÉE DES JEUX DE SOCIÉTÉ MODERNES

Devez-vous lire ce feuillelet ?

Faites le test !

- Jouez-vous rarement, voire pas du tout, aux jeux de société ? Oui Non
- Aimez-vous rire en famille et avec vos amis ? Oui Non
- Appréciez-vous de faire la connaissance de nouvelles personnes ? Oui Non
- Vous demandez-vous parfois comment occuper votre temps libre ? Oui Non
- Savourez-vous d'apprendre en vous amusant ? Oui Non
- Voudriez-vous vous épanouir et vous découvrir ? Oui Non
- Selon vous, les jeux de société sont-ils en priorité destinés aux enfants ? Oui Non

Résultats

Aucun « Oui »

Votre cas est problématique, un peu perdu d'avance. Alors, tant qu'à faire, autant lire ce feuillelet.

1 à 7 « Oui »

Vous avez définitivement intérêt à lire ce feuillelet. Là, tout de suite et sans tarder. Ce que vous allez y découvrir devrait changer le cours de la vie de vos loisirs.

8 « Oui » et plus

Vous n'avez vraisemblablement pas tout compris. Pour vous punir de votre étourderie, vous devez lire ce feuillelet.



Le jeu de société a grandement évolué et n'a plus rien à voir avec l'idée que vous vous en faites. Laissez de côté vos préjugés quelques instants, et imaginez que vous pourriez bien, à l'avenir, ouvrir une boîte de jeu et vous mettre à table avec des amis, comme vous ouvrez un bon roman et vous laissez aller à le savourer.

LES IDÉES PRÉCONÇUES ONT LA VIE DURE

Dans notre enfance, nous avons tous reçu quelques jeux de société, ne fut-ce que ces grands classiques que sont le Monopoly, le Trivial pursuit, le Pictionary, le Mille bornes et, pour les plus téméraires et aguerris, le Risk. En possédant une dizaine de titres à la maison, on avait l'impression d'avoir fait le tour de

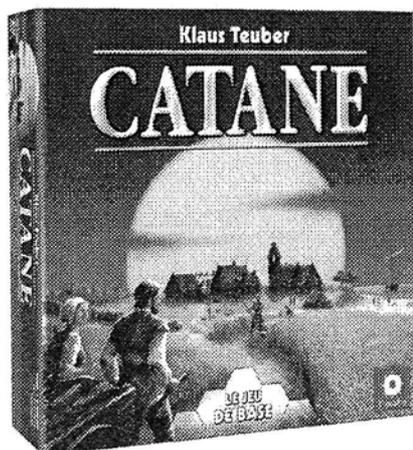
la question. Emballé, c'est pesé ; ça va, les jeux de société je connais, et je peux donc passer à autre chose...

Pour y jouer, il fallait souvent insister longuement pour que père ou mère accepte de s'y prêter, plus pour faire plaisir au petit que par goût personnel, le jeu de société étant, dans l'esprit de beaucoup, une saine activité pour les enfants, mais une perte de temps pour les adultes qui, eux, ont tellement mieux à faire. Dans tous les cas, avoir au moins un frère ou une sœur à demeure restait la meilleure des solutions...

Si beaucoup d'adultes ne jouent pas, c'est qu'ils avouent... ne pas aimer jouer. Combiné à l'idée que cette activité peut sembler puérile et laisser entrevoir que l'on soit un vieil attardé qui peine à sortir de l'enfance, il n'y a qu'un pas que l'inconscient de beaucoup n'hésite pas à franchir.



LES JEUX DE SOCIÉTÉ MODERNES : IL Y EN A POUR TOUS ET POUR TOUS LES GOÛTS !



Quand on aime le jeu de société, que l'on connaît l'étendue de ses possibilités et ses richesses, voilà le mur qu'il faut à chaque fois abattre avant de pouvoir enfin démontrer aux incrédules que cette activité a énormément à offrir, et surtout aux adultes.

Si vous faites partie de ces personnes sus-mentionnées qui disent ne pas aimer jouer, sachez que là n'est pas le problème. En réalité, vous n'avez tout simplement pas encore rencontré le jeu qui vous fera aimer jouer. Et cette perle rare existe déjà; reste à la chercher et à la trouver.

QU'EST CE QU'UN JEU DE SOCIÉTÉ MODERNE ?

Depuis très longtemps, des amateurs de jeux se sont penchés sur l'aspect créatif de ceux-ci. Ils ont usé jusqu'à la corde les vieilles ficelles du jeu de parcours; ils ont produit des dizaines de «quizz» et de «memory», tant et si bien que les rayons des magasins de jouets n'avaient finalement qu'un choix restreint à offrir: si la forme changeait, le fond baignait toujours dans le même marasme.

À côté de cela, des formes de jeux alternatives se sont toujours développées, comme les simulations historiques ou les jeux de rôles. Des secteurs qui furent à leur apogée avant que ne surviennent les jeux électroniques puis, bien sûr, Internet. De telles créations ont souvent engendré des façons originales

LES JEUX DE SOCIÉTÉ MODERNES : ON Y JOUE PARTOUT ! CHEZ SOI, EN CLUB, LORS DE FESTIVALS...

d'envisager la façon de jouer, et beaucoup de créateurs ou de «gros» joueurs d'aujourd'hui ont été, ou sont toujours, impliqués dans ces jeux exigeants en terme d'immersion et de temps.

Naturellement, le jeu de société s'est inspiré de ce souffle créateur et a évolué. Des principes du passé se sont révélés obsolètes: le hasard a été drastiquement réduit; l'élimination des joueurs en cours de partie a été proscrite. Quelle aberration d'ailleurs que ces jeux de société écartant des participants, les laissant sur la touche pour une demi-heure ou une heure, pour qu'au final, il n'en reste qu'un, fier d'avoir éliminé tous ses adversaires!

En 1997, paraît le jeu de société qui va devenir le Héraut du nouveau mouvement qui se met en place, et ce bien que d'autres aient existé avant lui: *Les Colons de Catane*, de Klaus Teuber, est un subtil mélange de hasard, de placement, d'optimisation, de négociations... Ce véritable carton, ce «hit», a connu de très nombreuses variantes et relève du phénomène. Par sa réussite, *Les Colons de Catane* a ouvert les portes à une nuée de créateurs et d'éditeurs de tout poil. Le milieu a été «boosté» et aujourd'hui, en 2010, on cite le nombre de 2 000 nouveautés par an, dont 400 en français. Combien en connaissez-vous?

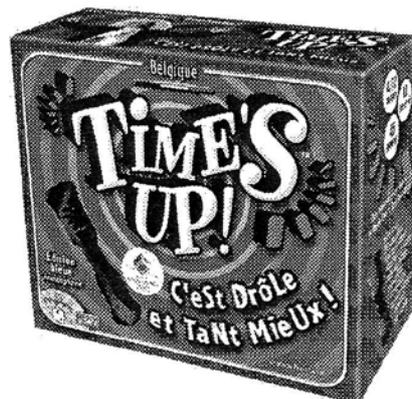
Les jeux de société modernes ont beaucoup à offrir. Il en existe de tout type, de tout genre, et il serait bien difficile de résumer toutes leurs possibilités en quelques lignes, mais envisageons toutefois quelques cas significatifs...

LES JEUX D'OPTIMISATION requièrent une profonde réflexion visant à tirer au mieux profit des opportunités que le jeu lui-même vous offre, mais aussi

de celles induites par les actions de vos adversaires.

A contrario, **LES JEUX D'AMBIANCE**, d'une durée moindre, doivent provoquer du mouvement, mettre un grain de folie autour de table... quand il y en a une! Ce sont des jeux où, finalement le chemin pour parvenir à la victoire compte plus que la victoire elle-même!

LES JEUX DE CONFRONTATION touchent plus volontiers un public masculin. Souvent profondément thématiques (conflit contemporain, médiéval-fantastique...), ils s'enrichissent parfois de figurines, pré-peintes ou non, et offrent des chances équivalentes à chaque camp... ou pas; on parle alors de jeu asymétrique.



Une grande tendance du moment consiste à **JOUER DE MANIÈRE COLLABORATIVE** contre un seul joueur ou, plus courant encore, contre le jeu lui-même. En effet, par des tirages de cartes ou autre mécanisme, des événements surviennent plus ou moins aléatoirement sur le plateau de jeu, et les joueurs doivent y réagir et endiguer ce qui s'apparente souvent au Mal absolu. Ce principe possède l'énorme avantage de pouvoir amener autour de la table des personnes réfractaires à tout type de confrontation, fut-elle parfaitement fair-play. Dans le cas présent, tout le monde gagne, ou tout le monde perd.

Attention toutefois à ne pas se méprendre! Tous les jeux récents ne sont pas modernes! Beaucoup trop

LES JEUX DE SOCIÉTÉ MODERNES : ON Y JOUE AVEC TOUT LE MONDE ! JEUNE, VIEUX, ADO À MÈCHE, AMIS, FAMILLE ET MÊME AVEC D'ILLUSTRES INCONNUS.

encore se limitent à n'être que des jeux de l'oie ou des jeux de pseudo-culture générale, sous couvert de fastidieuses questions/réponses.

UN SUPPORT CULTUREL

Les acteurs du jeu de société moderne se battent au quotidien pour briser les idées reçues relatives à leur passion. De simple boîte réservée aux enfants, ils se démentent pour faire reconnaître que le jeu de société relève de la culture à part entière. De la même manière qu'un livre est écrit par un auteur, illustré par un dessinateur et publié par un éditeur, un jeu de société convie ces mêmes intervenants.

Les **AUTEURS** ont leurs propres styles, leurs petites manières et manies, quand ils choisissent thèmes et mécaniques. Les **ILLUSTRATEURS** trouvent dans le jeu de société un champ d'action d'une richesse inouïe : voilà un secteur entier qui, comme les livres pour la jeunesse, a un recours incessant à ces artistes. Enfin, les **ÉDITEURS** suivent des lignes éditoriales clairement définies et se réunissent périodiquement lors de grandes foires, tenant souvent plus de la grand messe que du simple salon commercial.

Et puis il y a les stars, ceux dont la seule évocation assure un minimum de ventes. Et ceux dont le nom est en vogue, à la mode et que tous s'arrachent. Des vieux routards aussi, qui s'inscrivent dans la durée et tracent leur route en prêtant peu d'attention au tumulte des modes du moment.

Chaque pays possède son style. Ainsi reconnaît-on aux allemands d'accoucher de créations très mécaniques, sur lesquels les thèmes ne sont souvent qu'artificiellement collés. En France, c'est le contraire : on part plutôt d'un thème, d'une idée forte, et on construit le système de jeu autour. Bien sûr, il ne s'agit là que de généralités qui s'accompagnent d'un grand nombre d'exceptions.

Outre-Rhin, on joue comme on respire. On s'invite entre voisins comme on se vautrerait devant son poste de télévision. Jouer fait partie de la culture allemande et, rappelons-le une fois encore, on parle bien ici d'adultes, et non pas d'enfants.

LES JEUX DE SOCIÉTÉ MODERNES : ON LES ACHÈTE LÀ OU ON EST BIEN CONSEILLÉ ! EN BOUTIQUE SPÉCIALISÉE OU SUR LE NET.

De notre côté du Rhin, les mentalités évoluent, doucement, lentement. Petit à petit on parvient à convaincre des néophytes de l'intérêt de s'asseoir autour de la table pour ouvrir une boîte et passer un bon moment.

POURQUOI JOUE-T-ON ?

Tout est dans la dénomination : jeu « de société ». À l'heure du virtuel et des plaisirs ludiques hédonistes, cela fait du bien de se retrouver avec les autres. Ceux de la famille, bien sûr, mais aussi les amis, les copains, voire même des personnes qu'on n'aurait jamais rencontrées sans avoir eu le « prétexte » de jouer.

Alors oui, bien sûr, on s'affronte souvent dans les jeux de société, on se tire un peu dans les pattes, on se fait des petites crasses pour en tirer un bénéfice ; les alliances se font et se défont... Le reflet de la vie, quoi ! Bien que, si vraiment cette notion d'opposition directe vous turlupine, sachez que vous trouverez aussi des opus où chaque joueur reste dans son coin et où la victoire n'est, au final, que le fruit d'une comparaison des résultats de tous.

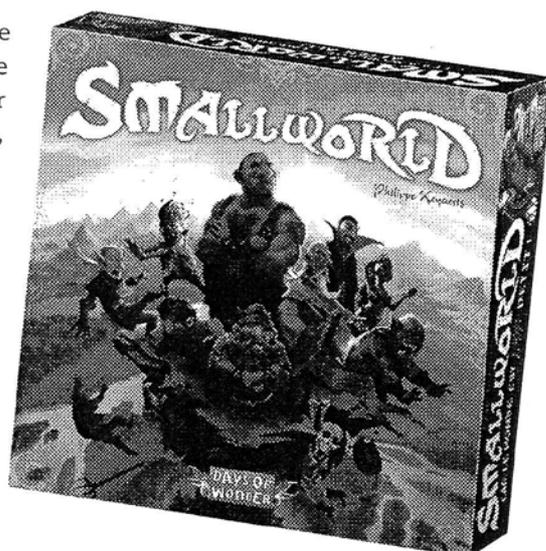
Au-delà de l'aspect ludique à proprement parler, le jeu de société est aussi le révélateur de la personnalité de chacun, pour le meilleur et pour le pire. Remporter la victoire est souvent agréable, grisant pour l'aficionados, mais c'est finalement bien futile. Alors, il y a ceux qui le prennent avec détachement, et puis il y a les trop bons gagnants qui s'en gaussent des heures durant. Et ne parlons même pas des mauvais perdants !

Finalement, jouer ensemble, confronter ses petits défauts à ceux des autres, n'est-ce pas une bonne thérapie pour apprendre à se corriger, à améliorer sa façon de se tenir en société, de vivre avec les autres ?

DÉCOUVRIR UN NOUVEAU MONDE

Pour dénicher toutes ces merveilles, rien ne sert de vous rendre dans votre grande surface ou dans les enseignes phares des magasins de jouets. Outre le fait que vous avez peu de chance d'y trouver grand choix, vous n'y rencontrerez comme interlocuteurs que des vendeurs, jamais des passionnés éclairés.

Depuis plusieurs années, on voit éclore des boutiques spécialisées, ne vendant que des jeux de société modernes. Elles sont tenues par des gens pour qui jouer est une façon de vivre. Ils testent les créations qu'ils vendent et vous en parlent avec fougue et passion. Chaque grande ville dispose de son magasin, au minimum. Et il en germe de plus en plus aux quatre coins du paysage.



LES JEUX DE SOCIÉTÉ MODERNES : À CHACUN SON JEU ! VOUS AIMEZ JOUER, MAIS PEUT-ÊTRE NÉ LE SAVEZ-VOUS PAS ENCORE.

LES JEUX DE SOCIÉTÉ MODERNES : LEUR ACTUALITÉ EST PLÉTHORIQUE ! MAGAZINES PAPIER, BLOGS, PODCASTS, SITES INTERNET COMMUNAUTAIRES...

Pour pouvoir essayer des jeux avant de les acheter, plusieurs solutions existent. Il y a bien sûr les ludothèques, souvent accoudées aux bibliothèques, qui vous ouvriront leurs portes avec plaisir. Pour une somme dérisoire, vous pourrez y louer les jeux qui vous font de l'œil.

Mais – on y pense moins – beaucoup de clubs existent, où des amateurs se réunissent une à deux fois par semaine, tout en organisant annuellement l'un ou l'autre événement ouvert à tous. Ils ne demandent généralement qu'à s'agrandir en accueillant de nouveaux membres.

Des salons et festivals ludiques émaillent chaque année. Si on en rencontre de toute taille et partout, certains sont majeurs et rythment l'année ludique. Il y a d'abord le lieu de pèlerinage ultime : le salon d'Essen (Allemagne) en octobre, où les nouveautés se bousculent, tout comme les très nombreux visiteurs. Vient ensuite le salon international de Cannes... celui des jeux, pas celui du cinéma ! Il se tient dans le Palais des Festival, sur la Croisette, en mars.

En avril, le festival du jeu de Toulouse voit converger de plus en plus de monde, d'année en année.

En juillet, c'est toute la ville de Parthenay, entre la Rochelle et Poitiers, qui se met à jouer dans les rues.

Et enfin, en septembre, c'est le Monde du Jeu de Paris qui fédère tous les types de jeux, y compris ceux électroniques, le manga, le cosplay... Et puis on recommence avec Essen.

Si tout cela ne vous a pas donné envie de bouger, vous pouvez aussi choisir de vous installer devant votre ordinateur et regarder les vidéos expliquant les règles des jeux et montrant des parties-types, souvent dans la plus grande bonne humeur.

Pour vous tenir au courant de toute cette effervescence, pour poser vos questions et trouver ce que vous recherchez, vous pouvez vous tourner vers la presse ludique, qu'elle soit sur papier

(plato-magazine.com) ou sur Internet (jeuxsoc.fr, trictrac.net et bien d'autres).

ET S'IL FALLAIT FAIRE UN CHOIX ?

Le jeu de société moderne compte, lui-aussi ses classiques. Ils sont faciles à aborder, et ne requièrent pas une longue lecture de règles. Voici quelques pistes à essayer en priorité :

CARCASSONNE, de Klaus-Jürgen Wrede, édité par Schmidt ; posez des tuiles et bâtissez vos châteaux.

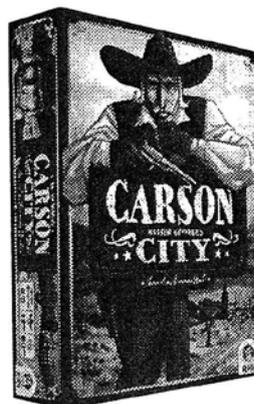
LES AVENTURIERS DU RAIL, d'Alan R. Moon, édité par Days of Wonder ; reliez les villes des États-Unis tout en accomplissant vos objectifs secrets.

LES COLONS DE CATANE, de Klaus Teuber, édité par Filosofia ; colonisez une île tout en tirant profit de ses ressources naturelles.

LES LOUPS-GAROUS DE THIERCELLIEUX, de Philippe des Pallières et Hervé Marly ; identifiez les loups-garous présents autour de la table ; à jouer nombreux !

TIME'S UP, de Peter Sarrett, édité par Repos Prod ; faites deviner des personnages à vos coéquipiers.

SMALLWORLD, de Philippe Keyaerts, édité par Days of Wonder ; un univers



médiéval-fantastique où les races se poussent pour tenir sur un continent trop petit.

Une fois digérées ces recommandations élémentaires, vous pourrez aller plus loin en vous attaquant à des jeux nécessitant d'être capable d'assimiler des règles un peu plus conséquentes :

ASSYRIA, de Emanuele Ornella, édité par Ystari ; votre peuple nomade voyage et prospère entre le Tigre et l'Euphrate.

CARSON CITY, de Xavier Georges, édité par QWG ; participez à l'émergence de Carson City, dans l'Ouest américain.

DOMINION, de Donald X. Vaccarino, édité par Filosofia ; un concept de jeu novateur basé sur la construction d'un paquet de cartes, tour après tour.

HIMALAYA, de Régis Bonnessée, édité par Tilsit ; gérez votre puissance politique, religieuse et économique sur les flancs de l'Himalaya.

MÉGAWATTS, de Friedemann Friese, édité par Filosofia ; fournissez les villes en énergie... verte, si vous le souhaitez !

PUERTO RICO, de Andreas Seyfarth, édité par Filosofia ; gérez votre domaine et vos plantations. Un incontournable inusable.

Ces choix ne sont qu'un très mince échantillon de tous les jeux n'attendant que votre bon vouloir pour s'offrir à vous. Poussez donc la porte d'une boutique spécialisée et faites-vous conseiller !

LES JEUX DE SOCIÉTÉ MODERNES : DES MÉCANIQUES ORIGINALES ! BLUFF, DÉVELOPPEMENT, ENCHÈRES, COURSES, AFFRONTEMENTS, CONNEXIONS, RAPIDITÉ...

VOUS AVEZ UNE QUESTION ? → INFO@PLATO-MAGAZINE.COM

Ce feuillet vous a été offert par Plato, le magazine des jeux de bonne société, et par...