

## MESSIEURS<sup>(1)</sup> FAITES VOS JEUX

« L'occupation la plus importante, la plus appropriée aux capacités et au développement des fonctions mentales est la forme ludique » nous dit Decroly.

Il n'a peut-être pas tort cet homme.

Quant à moi je l'avoue je n'aime pas jouer. Que ce soient les cartes, les échecs, la roulette, le monopoly ou les mots croisés, tout cela ne me dit rien.

Vraiment rien.

L'idée de me livrer à ce genre d'occupation me rebuterait même plutôt. Cela équivaut à mes yeux à une perte de temps. D'un temps qui serait bien plus utilement occupé à autre chose.

A quoi ?

Mais par exemple à...

... créer des jeux !

A ma décharge je puis en tout cas porter que je ne suis pas seul à souffrir de ce mal : on recense au moins trois mille Français qui tentent de mettre au point le jeu capable de rivaliser avec le « scrabble ».

Les maisons d'éditions reçoivent chacune entre deux et trois cents jeux par an.

Ils étaient quatre-vingts à présenter leurs maquettes au 3<sup>e</sup> concours d'inventeurs de jeux, organisé tous les deux ans par la municipalité de Boulogne-Billancourt.

Ces jeux ne sont pas tous pacifiques : on estime à cinquante-mille les amateurs Français de « Wargames ». Le « gobelet d'argent » de Boulogne a été ainsi remporté par un ingénieur agronome avec un jeu idéal pour le dévouement de l'agressivité : situé au Moyen Age, trois fléaux s'y donnent la réplique : la guerre, la famine et la peste. C'est le joueur qui décime le plus de population qui gagne !

On peut heureusement trouver nombre de jeux aux vocations pédagogiques un peu moins discutables.

C'est ainsi que le « trijeu » primé à Boulogne est dérivé d'un jeu utilisé pour la formation des cadres de gestion aux États-Unis, que le « jeu de la danse » qui y fut présenté visait à faire partager aux jeunes l'amour de la chorégraphie, « le jeu des élections » celui de la politique.

De même les 500 cartes et les 365 cases que Marcel Boudet, représentant en foie gras à Sarlat, a mis treize ans à parfaire, vise à conduire les enfants sur « les chemins de l'histoire ».

Halte là ! diront certains dont Jean-Claude Marchal (2) se fait l'interprète volontairement provocateur.

*« Ne tuons pas la « jubilation » de l'enfant en nous immisçant dans ses activités ludiques. S'il se sent piégé par ce détour pour le faire travailler il n'y a plus de jeu. L'ennemi des jeux de réflexion n'est-il pas le jeu éducatif, c'est-à-dire celui où l'intention éducative de l'adulte est telle que l'enfant joueur n'adhère plus et cesse de jouer ? »*

Laissons à Peter Watts, critique de jeux et fondateur du cercle de jeux Descartes, le soin de répondre :

*« Je crois qu'en France si on utilise si peu le jeu en éducation c'est parce qu'il oblige les enseignants à se mettre en question et à sortir des sentiers battus. Ils sont trop sécurisés par des programmes figés. Ceux qui intègrent le jeu sont des oiseaux rares car il est difficile dans ce pays de mettre en place un système participatif plus interrelationnel avec les élèves s'il n'y a remise en cause des enseignants.*

*Il faut savoir par exemple qu'il existe aux États-Unis un livre qui décrit 2 500 jeux de simulation utilisés en éducation (3) ».*

Prière aux esprits chagrins de ne pas venir nous bassiner avec une interprétation étriquée de la position de Freinet sur « l'Éducation du Travail » à opposer à une « Éducation par le jeu ».

Précisons qu'il n'est pas du tout de notre propos de vouloir construire un système ou une méthode autour des jeux pédagogiques.

Il ne s'agit pour nous que d'un outil comme un autre, d'usage tout à fait occasionnel.

Notons pourtant que la tendance existe : on la trouve par exemple représentée dans la revue trimestrielle « L'Éducation par le jeu » produite par « l'Association Française pour l'Éducation par le jeu » (AFEJ) filiale française d'un « International Council For Children's Play » (ICCP).

Voisinent curieusement dans cette publication des articles de fond ou des témoignages qui se prennent très au sérieux avec de la propagande outrancière pour les gros fabricants de jeux et de jouets.

On retrouve également la tendance à l'AFL (Association des Ludothèques Françaises : Hôtel de ville, bureau 106, 94120 Fontenay-sous-bois) qui organise en liaison avec FFC et CEMEA des stages de ludothécaires.

Mais à part ça quel merveilleux exercice pour l'esprit que la création d'un jeu ?

D'expérience Forence Vidal, psychologue conseil en créativité, le reconnaît comme un des meilleurs thèmes d'entraînement à la création.

Qui n'a par exemple rêvé un jour de réinventer la planche à voile ? Et qui, parmi nos camarades, n'a jamais bricolé un truc pour mieux faire saisir telle ou telle notion ? Si tous les pédagogues du monde voulaient bien se passer les dés quelle chouette ludothèque ne pourraient-ils constituer ?

Surtout si en plus ils mettaient les gosses sur le coup !

Chiche ?

Chiche. Et puisque Denis Morin me le demande et qu'il faut bien qu'il y en ait un qui commence, laissez-moi vous présenter trois des jeux en question (4) :

### 1. « SPATIO-TECH » : fiches-jeux d'initiation au dessin technique

Origine : la volonté de couvrir le programme de dessin technique en collège autrement que selon la débilite tradition importée de l'enseignement technique (5).

Il s'agit de 24 fiches à systèmes réunies dans un classeur. On peut s'y pencher à deux et un brevet de « technicien de l'espace » sanctionne les acquis.

Deux séances de deux heures sont largement suffisantes pour en venir à bout.

Quelques exemplaires de ce jeu en tirage duplicateur sont disponibles uniquement pour les copains et les copines ! A découper, coller et assembler (mais il faudrait aussi tourner la manivelle car le premier tirage est épuisé !)

(1) Eh oui ! Où le sexisme ne va-t-il pas se nicher ? Il faut cependant savoir que 90 % des acheteurs de jeux de société sont des hommes. Sera-t-il rassurant de constater que depuis 5 ans les plus grands consommateurs de poupées sont les garçons ? Poupées à forme militaire certes mais poupées tout de même !

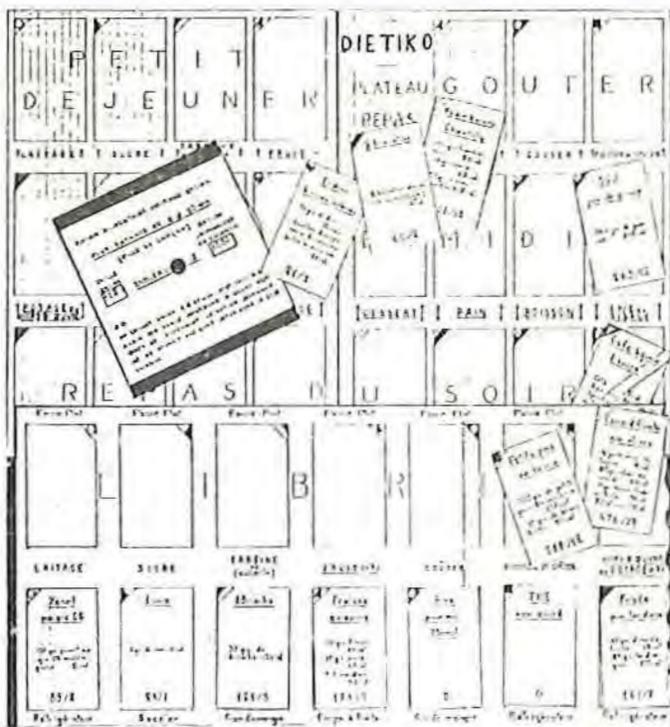
(2) Vers l'Éducation Nouvelle n° 336. Débat sur « jeux de société et Éducation ».

(3) Exemple cité par Peter Watts dans VEN : « on dispose de la carte d'une région avec ses villes, ses routes, ses forêts, ses cours d'eau et ses vallées. Pour la topologie, on superpose un réseau hexagonal qui rationalise d'une manière maintenant habituelle les mouvements. Le but du jeu est de construire le tracé d'une autoroute, d'une ville à une autre. Quatre joueurs participent à la détermination de ce tracé représentant des intérêts différents : la chambre de commerce, le conseil municipal, les écologistes et les particuliers. Les quatre joueurs doivent se mettre d'accord sur un tracé optimum et marquent des points (chacun) selon un système complexe (ainsi l'écologiste perd des points chaque fois qu'une portion de la forêt est détruite). Ce jeu est pratiqué simultanément dans cinq ou six endroits et on ne détermine pas un vainqueur autour de chaque carte, mais un vainqueur parmi les cinq ou six écologistes, un vainqueur parmi les cinq ou six conseillers municipaux... Bien sûr, il n'existe pas de parcours idéal programmé à l'avance puisque le tracé de l'autoroute est le produit d'un compromis pour lequel chacun « bagarre » du mieux qu'il peut ».

(4) En précisant qu'ils sont tous trois parfaitement validés par une expérience dans de nombreuses classes de collèges. Tous les trois également utilisables certainement en grandes classes de l'école élémentaire.

(5) Voir à ce sujet du même auteur : « Le dessin technique, fromage pédagogique ». *La Brèche* n° 51 septembre 79 et, plus récemment, « Dessin industriel, façon Renoir » *La Brèche* n° 75, février 82.

Signalons pour ceux qui auraient à faire passer une série de notions de ce type (c'est-à-dire du genre « vrai/faux ») l'assez génial plumier « Veri-tech » (6).  
Si génial et si simple qu'on se taperait la tête contre les murs de ne pas l'avoir inventé soi-même !



## 2. « DIETIKO » : jeu d'initiation à la diététique (équilibre alimentaire, ration calorique, régime hypocalorique...)

Celui-là, Denis Morin en est tellement entiché qu'il veut le faire éditer par la CEL, le refiler aux CEMEA, aux MJC, que sais-je encore !

Comme pour le précédent j'ai déposé marque et modèle (les IPR et IG ayant, en EMT autant qu'ailleurs, la déplorable manie de s'approprier tout ce qu'ils trouvent à leur goût dans les classes !) Origine : la perspective d'une opération chirurgicale qui, m'obligeant à perdre du poids (7), m'amena à découvrir les règles d'une alimentation équilibrée.

Règles si mal enseignées à l'école et faisant l'objet de jeux « pédagogiques » pratiquement inexploitable (8).

Désir aussi d'armer contre le scandaleux marché d'une « maigritude » plus ou moins médicalisée.

Le mécanisme de ce jeu prévu pour un à six joueurs est relativement simple.

On détermine à l'aide de tableaux ou d'indicateurs à disques la ration calorique correspondant aux âge, sexe, taille, ossature, activité professionnelle et, éventuellement, désir de maigrir du sujet.

Pour plus de commodité on transforme cela en points pour comptabiliser par jetons (25 calories = 1 point = 1 jeton).

Principe : simuler les repas d'une journée en piochant pour remplir son plateau journalier dans les piles de cartes représentant les plats proposés en « libre service » ; représentation d'un plateau repas avec, en dessous, moitié du présentoir « libre service ».

On comptabilise alors sa « pioche » puis on se débarrasse une à une et chacun son tour des cartes jugées trop ou pas assez riches en calories. Jusqu'à ce qu'on ait sa ration idéale.

C'est ainsi qu'on prend conscience que dans les radis ou les crevettes beurre, ce ne sont ni les radis ni les crevettes qui « cubent » ou qu'un demi-avocat ça ne revient pas au même qu'un demi-pamplemousse. Une exploitation pédagogique bien menée peut alors entraîner à réfléchir : « les plats sont-ils bien assortis au sein du repas, dans la journée ? » « On a des légumes secs à midi et le soir, que faire ? »

(6) Plumier « Veri-tech » pour enseignement programmé, Édition Brault et Bouthillier 205, rue Laurier - Montréal 151 Canada. Utilisable à partir du CP.

(7) 25 kg en cinq mois et sans cesser de travailler. Beaucoup trop et trop vite d'ailleurs.

(8) Jeu du CEDUS (Comité de diffusion du sucre) des 7 familles alimentaires. Jeu également des 7 familles du comité Français d'Éducation pour la santé. Du même comité : jeu « mangez juste » et matériel pédagogique pour tableau de feutre.

« Est-ce un menu de saison ? cher ? long à préparer ?... Une table de calories jointe permet de confectionner d'autres cartes pour des plats non prévus à l'origine (plats régionaux par exemple).

## 3. Jeu du budget familial :

Ce jeu a été l'objet d'une création et d'une expérimentation collective. Nettement plus « ouvert » quant aux règles, que le précédent, il ne se conçoit pas sans animation pédagogique mais il permet la reprise en compte de bien des suggestions originales faites par les enfants. Il se joue par groupes de 4 à 5 joueurs et par séquences de une à deux heures. La mise en place du jeu se fait après enquêtes menées par les enfants. Exemple de questions : « Quel est le prix moyen de loyer pour un F4 dans la région ? Le montant du SMIC ? Des allocations de maternité ? Le système d'indemnisation en cas de chômage ? La dépense moyenne mensuelle pour la nourriture d'une famille de quatre personnes etc. etc.

Une fois ces données établies, le jeu peut commencer : il s'agit de la simulation de la vie, à travers la gestion de son budget, d'un couple de smicards avec deux enfants.

Chaque mois on comptabilise les recettes puis les dépenses ordinaires rappelées sur une fiche mensuelle.

Exemple : pour janvier non seulement les dépenses de transport, d'habillement, de loyer, de nourriture etc. mais aussi le chauffage et les assurances qui « tombent » ce mois-là.

Ensuite on prend les dés pour rencontrer les imprévus du mois sur un parcours de trente jours, type jeu de l'oie.

Exemple : anniversaire (cadeau : quel montant ?), licenciement, maladie, pannes diverses, proposition d'abonnement à une revue...

On joue à deux : de préférence un garçon et une fille représentant le ménage (9). Deux couples peuvent se retrouver autour du même jeu. Un cinquième larron peut représenter en gros la société (paie et encaisse, propose les dépenses, accorde le crédit, détient les biens immobiliers, etc.)

En fin de mois et en fonction de ce qui a été ou non économisé, on envisage les dépenses extraordinaires : machine à laver, réfrigérateur, caméra, etc. (symbolisés par des vignettes ou figurines).

La notion de crédit peut être ainsi introduite et discutée. De même à la demande (qui ne manque jamais) un lototiercé peut être mis en place et son intérêt ainsi démythifié.

La nécessité de tenir une comptabilité ordonnée s'impose également d'elle-même au cours du jeu.

La participation des enfants pourra se situer aussi au niveau de la fabrication matérielle du jeu : catalogue, vignettes, monnaie ou chèques, nouvelles pistes de jeu, tickets de loto etc.

Les éléments du jeu sont ici aussi disponibles en kit mais une mise à jour est nécessaire, la législation ayant évolué de même que le coût de la vie. Cette mise à jour peut se faire d'ailleurs par enquête avec les enfants.

La question a été soulevée de faire de ce jeu l'objet d'une BT ou de l'inclure dans une série de FTC consacrée à l'économie. Qui accepterait de participer à ce travail (réactualisation, adaptation matérielle, présentation...) ?

Auquel cas, bien vouloir se faire connaître auprès de Jacques Brunet (10). Noter qu'à ce jeu il n'y a pas de gagnant au sens traditionnel du terme.

Mais que les enfants admettent fort bien après discussion que celui qui a thésaurisé ou accumulé des biens n'a pas forcément raison face à celui qui étant sorti, ayant reçu, a mené une vie plus conviviale, a cherché à se cultiver (livres, journaux, sorties, spectacles...)

Pourquoi aussi ne pas envisager des achats en commun, par exemple un équipement ménager à plusieurs ou une collaboration pour la garde des enfants...

Le jeu ne pourrait-il pas, pour une fois, être une occasion de coopérer ? Tant qu'à faire des jeux de société, autant savoir pour laquelle.

Alex LAFOSSE  
69, Rue Jean Jaurès  
24000 Périgueux

(9) A noter que cette identification plaît beaucoup. Autant d'ailleurs chez les enfants que chez les adultes qui jouent à ce jeu. Allez savoir pourquoi !

(10) Jacques Brunet 4, Rue des Nénuphars, Artigues près Bordeaux - 33370 Tresses.