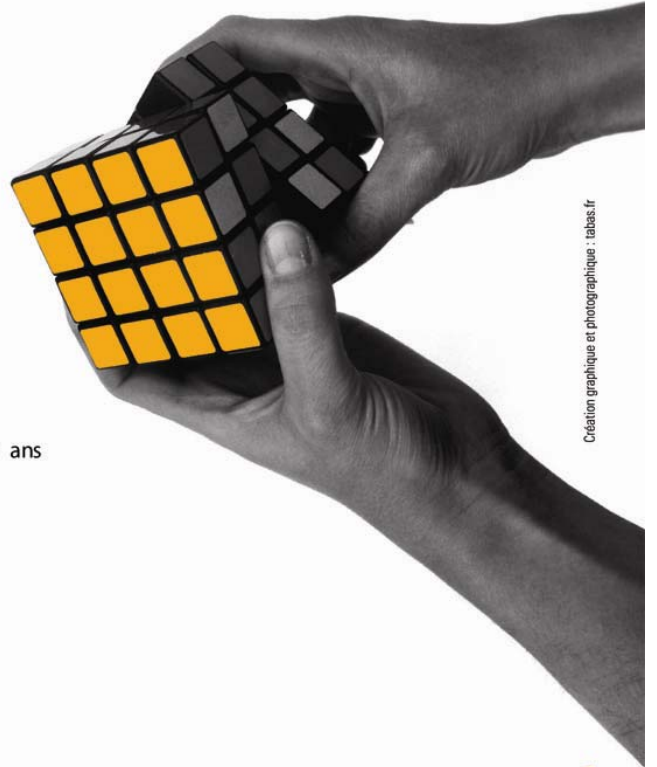


DU 14 FEVRIER AU 1^{ER} JUILLET 06



Création graphique et photographique : tabas.fr

EXPOSITION Interactive tout public, à partir de 7 ans
Traduction en anglais et en braille

A VOUS DE DIVER!

**Guide
de l'enseignant
et de l'éducateur**

CCSTI AGORA DES SCIENCES 61 la Canebière
Marseille 1^{er}



Pour son fonctionnement, le CCSTI - Agora des Sciences est régulièrement aidé par les Ministères en charge de la Recherche, de l'Éducation et de la Culture, le Conseil Régional Provence-Alpes-Côte d'Azur, le Conseil Général des Bouches-du-Rhône, la Ville de Marseille, les Universités d'Aix-Marseille, le Rectorat de l'Académie d'Aix-Marseille, la Caisse d'Épargne Provence-Alpes-Corse.

SOMMAIRE

Le parcours de l'exposition

- Qu'est ce que le jeu ? p. 3
- Jouer et apprendre p. 4
- Jouer et créer p. 6
- Jouer et défier p. 6
- Jouer et (s')enrichir p. 7
- Jouer et se perdre p. 8
- Jouer et tromper p. 9
- Espace animation de jeux traditionnels p. 9

Entretiens avec Jean-Marie Lhôte et Martine Bousquet, p. 10

Programmation culturelle associée p. 11

Pour les enseignants p. 12

Ressources documentaires & partenaires p. 13

Exposition interactive
Tout public à partir de 7 ans
Traduction en anglais et en braille

Visite libre : du mardi au vendredi de 9h à 14h et durant les séances des Animations-Jeux.
Visite animée : du mardi au vendredi de 14h à 17h et le samedi de 14h à 18h - Groupes sur RDV.

AGORA DES SCIENCES

61, la Canebière - MARSEILLE 1^{er}

Ouverture au public : du mardi au vendredi de 9h à 18h et le samedi de 14h à 19h

Groupes reçus sur RDV

Fermeture au public les jours fériés

Tout renseignement : 04 91 14 37 60

e-mail : contact@agora-sciences.org - Web : www.agora-sciences.org

À VOUS DE JOUER !

Qui n'a jamais joué ? Qui ne joue plus ou croit ne plus jouer ? Le jeu est partout et tout le temps, le jeu, sous toutes ses formes, permet aux individus de se construire, à l'échelle personnelle ou collective et dans toutes leurs dimensions (motrice, psychologique, culturelle, ...).

De la marelle à la belote ou la pétanque jouée entre amis en passant par les jeux vidéo ou les mots croisés. Du jeu des 1 000 euros à Qui veut gagner des millions ? Du loto aux billets à gratter, en passant par le tiercé ou le casino. Du terrain de football à la cour de récréation, du café à la table familiale ... Le jeu, les jeux sont omniprésents. Ils le sont peut-être encore lorsque l'on songe au jeu silencieux que chacun a pu mener contre les baguettes au restaurant chinois, ou bien au plaisir qu'il peut y avoir à mener une négociation, à lire un roman policier ...

Du 14 février au 1^{er} juillet, le CCSTI-Agora des Sciences présente « À vous de jouer » une exposition interactive co-produite par le Forum des Sciences et le Département du Rhône/Museum, en partenariat avec Lille 2004, Capitale Européenne de la Culture.

Le parcours de l'exposition

De la cour de récréation au tiercé, des jeux télévisés ou des grilles de mots croisés aux jeux boursiers, le jeu est présent dans la vie quotidienne de façon évidente, mais également de façon plus subtile.

Ainsi, à côté du jeu bien visible pratiqué dans les familles, entre amis, dans les cafés, les associations, les clubs ou sur les plateaux de télévision et les terrains de sport, il y a également une dimension cachée du jeu. Il s'infiltré à notre insu, dans toutes les situations de la vie quotidienne : jouer à séduire, à négocier, à évaluer ... Le jeu est plus qu'une activité réservée au monde de l'enfance ou pratiquée comme simple divertissement.

Le parcours de l'exposition en révèle différentes facettes, que le visiteur découvrira au fil de sept étapes.

Partie 1 : qu'est ce que le jeu ?

Si le jeu paraît évident, il se niche parfois dans des endroits inattendus. Au-delà des pratiques ludiques, qu'elles soient familières ou insolites, le jeu est une activité psychologique plus large.

Pour considérer être en situation de jeu, 6 critères doivent être respectés :

- **Tout jeu comporte des règles**, définies à l'avance ou inventées avant de jouer, tous les joueurs doivent être d'accord sur les règles à respecter durant le jeu.
- **Tout joueur doit être libre de jouer**. Tout joueur qui est contraint de jouer, quelque soit la raison, n'est plus réellement en situation de jeu.
- **Le jeu est gratuit et désintéressé**, sans but précis ni gain immédiat... on joue pour jouer !
- **Le jeu est une fiction** et n'a aucune conséquence sur la vie réelle. On peut mourir ou être ruiné(e) mais à la fin du jeu rien n'y paraît et il est tout à fait possible de recommencer une nouvelle partie.
- **Le jeu est limité dans le temps**. Il comporte un début et une fin.
- **Le résultat est incertain**. Quand on commence à jouer on ne sait jamais si on va perdre ou gagner.

→ *Après s'être confronté au dé géant affichant les six critères du jeu, le visiteur peut répondre aux questions telles que : « le football professionnel est-il un jeu ? », « Jouer à la roulette russe, est-ce encore un jeu ? » ou « Peut-on jouer à la pétanque s'il manque le cochonnet ? »*

Partie 2 : Jouer et apprendre ?

L'itinéraire de la connaissance propose aux visiteurs de découvrir les différentes étapes de la construction de l'individu.

« Les rudiments de la connaissance se font au fil du jeu » nous rappelle Mahatma Gandhi. Le jeu est le premier outil de découverte du monde et son terrain de prédilection est celui de l'enfance. En effet, dès le plus jeune âge, c'est par le jeu que l'enfant découvre son corps et exerce ses capacités motrices, développe sa sensorialité, teste son identité, travaille sa relation aux autres, adapte son comportement et accroît ses capacités cognitives. Même si l'enfance reste l'âge d'or du ludique, la curiosité et le goût d'explorer constituent le moteur de l'apprentissage à tout âge.

1 - Jouer une pulsion animale

L'homme partage avec les animaux dotés de capacités neuronales suffisantes, la pulsion du jeu.

Tenez ce ballon avec lequel vous avez envie de jouer, ne vous rappelle-t-il pas cette partie de foot avec votre chien ? Et cette pelote ou ce mobile en suspension, votre chat n'a-t-il jamais tenté de l'attraper ? Lorsque votre enfant se laisse glisser sur le toboggan du parc, ne fait-il pas le même geste que les manchots empereurs sur la banquise ?

→ *Le visiteur découvre ici des scènes de films animaliers présentant des jeux d'animaux : exploration de l'environnement, manipulations et expérimentation d'objets, voire jeux sociaux. Il constate que les animaux ont des comportements similaires ou proches de ceux qu'il vient d'avoir, qu'il a eu(s) ou qu'il a vus. Il peut ainsi comparer ses propres pulsions ludiques avec celles des animaux.*

2 - Jouer avant d'apprendre

Le jeu, pour des raisons neurologiques essentiellement liées au plaisir et à la stimulation précise de zones du cortex, permet d'activer des capacités d'apprentissage qui, sans lui, resteraient en sommeil. C'est ce que l'on appelle l'apprentissage latent.

On ne joue jamais dans le but d'apprendre quelque chose de précis mais, en jouant sans l'avoir cherché, nous générons des règles, élaborons des stratégies, éduquons et programmons notre cerveau.

Ainsi, un « jeu d'enfants » peut se révéler être en fait un problème auquel se confrontent réellement les ingénieurs, qui le résolvent à force d'équations ... Pensez à l'ingénieur Eiffel et ses poutres !

→ *Le visiteur se voit proposer de résoudre une énigme - à priori facile - avec pour seule consigne : « essayez de construire une pyramide avec des cartes ... en utilisant une succession de triangles, on peut monter très haut ! ».*
Il découvre alors que ce qu'il a fait en s'amusant peut être rapproché d'un vrai travail d'ingénieur.

3 - Jouer à explorer

Très jeune, l'enfant explore son corps par le jeu

Entre 0 et 18 mois, l'enfant cherche à explorer toujours davantage son environnement et à manipuler plus d'objets, il se livre à des exercices, des jeux fonctionnels engageants son corps.

Agripper, marcher, saisir, sauter ou s'asseoir, toutes ces activités en apparence si naturelles ne deviennent compétences qu'au prix d'ajustements, de jeux et d'entraînement répétés.

Où est le jeu, à quoi reconnaît-on qu'il y a jeu dans l'apprentissage de la motricité chez l'enfant ? Dans la répétition des gestes effectués. Ce n'est pas une répétition stéréotypée, mais bien au contraire un ajustement fin, avec d'innombrables variantes et des nuances très précises.

Voyez, vers 10-15 mois, quand il se me debout avec un appui et recommence le geste des dizaines de fois avec d'infimes subtilités.

→ *Le visiteur est invité à actionner deux praxinoscopes (appareils qui donnent l'illusion du mouvement). L'image en mouvement qu'il découvre est celle d'un bébé développant un aspect de la motricité tout en jouant (position assise, saut ...). Cette image est associée à une photo qui représente un enfant plus âgé ou un adulte pratiquant un jeu dans la continuité de celui du bébé exerçant la même capacité motrice.*

4 - Jouer à faire semblant

Du déguisement aux jeux de rôles, le jeu permet, par le biais du travestissement, du « faire semblant », d'adopter une multitude d'identités.

Vers 2 ans, on assiste chez l'enfant à l'émergence de jeux de simulation et de fiction. En se livrant à ces jeux improvisés, l'enfant peut explorer ses sentiments, diminuer ses peurs, projeter sur les autres ses angoisses, démultiplier ses capacités à entrer en relation avec le monde, modifier un événement pour le rendre plaisant, imiter le comportement et les gestes des adultes, s'approprier ses futurs rôles sociaux. Il s'identifie à toutes sortes de personnages et se crée un univers fictif : « On dirait que ce cerceau serait le volant de ma voiture » ou « On ferait comme si j'étais la marchande ».

→ *Un jeu de miroirs permet au visiteur de changer deux fois d'identité, lorsqu'il introduit sa tête dans l'un des orifices percés au centre de 2 cubes superposés. Un miroir lui renvoie l'image d'un corps qui n'est pas le sien, tantôt « cosmonaute », tantôt « être des forêts » : au choix ! Ce jeu est complété par des séquences vidéo d'enfants.*

5 - Jouer avec les mots

Babils, onomatopées, premières combinaisons de mots, répétitions, échanges, l'enfant découvre la pratique du langage et communique avec son entourage en jouant. Plus grand, on continue à jouer avec les mots et leurs sens.

La découverte du langage, pour l'enfant, c'est d'abord celle du plaisir que provoque la production des sons. Un peu plus tard, l'enfant prend conscience que les sons qu'il émet entraînent un retour, semblent avoir une influence sur l'intérêt des parents et provoquent un échange. Plus tard, le langage est une façon de « s'approprier le monde ». Le jeu consiste là à créer un espace entre les mots et la façon dont on les utilise.

→ *Le visiteur est invité à résoudre un jeu de rébus sonore et visuel sur un interactif informatique.*

6 - Jouer avec les jeux de société

Attendre son tour, respecter la loi, s'organiser sont des exercices quotidiens ; de nombreux jeux les renforcent.

Le passage des jeux improvisés aux jeux « réglés » se fait très progressivement, au prix d'accommodements avec la réalité. Les jeux « à règles » insèrent l'enfant dans le champ des règles sociales et des disciplines imposées par la bienséance.

→ *Le visiteur est invité à s'attabler autour de différents jeux. Il doit retourner certaines cartes qui lui révéleront les règles du jeu à observer. Mais, au lieu de la règle ludique, il découvrira un extrait d'un des incontournables règlements organisant la vie en société :*

- *un arrêté municipal ou un règlement d'urbanisme pour une agglomération regroupant des dizaines de petites maisons (type Monopoly)*
- *le code de la route pour un jeu représentant un réseau routier avec des maquettes de voitures*

Partie 3 : Jouer et créer ?

Plongez dans un nouveau décor, celui du rêve, de l'imaginaire et de la création

La création artistique ou scientifique se fait le plus souvent dans des conditions comparables à celles du jeu : liberté, plaisir, issue incertaine, improdutive, fictive, soumise à des règles propres. Cette aptitude que les scientifiques et les artistes savent cultiver est un état d'esprit qui permet de lâcher prise pour passer à une autre dimension.

Certains artistes ont également besoin de s'inventer une règle du jeu totalement arbitraire pour créer. Tel peintre n'utilisera que de trompe-l'œil dans ses toiles. Tel cinéaste s'imposera un seul acteur pour interpréter tous les personnages de son film. Ces contraintes, loin de les brider, décuplent au contraire leur créativité et agissent comme déclencheurs d'inspiration.

Dès le XVII^{ème} siècle, les scientifiques se sont penchés sur le phénomène ludique ; ainsi, Leibniz, inventeur du calcul intégral, estimait que *« Les hommes ne sont jamais plus ingénieux que dans l'invention des jeux. Le jeu offre un lieu où s'exprime librement l'intelligence, où l'esprit libéré de la contrainte du besoin, travaille librement et pour le seul plaisir »*.

Du côté des artistes, l'un des plus ludiques d'entre eux, l'écrivain Georges Perec, auteur de « La vie mode d'emploi », évoque l'importance du jeu : *« Il faut se fixer une règle pour créer. Le jeu est une ouverture sur l'imaginaire, mais il doit obéir à une règle. Toute l'activité ludique dans l'écriture est fondamentale. Je crois que la règle fonctionne comme un focaliseur »*.

→ Séquences vidéo, livre sonore et documents présentent des découvertes scientifiques et des travaux d'artistes seront rapportés, tels les principes d'Archimède ou de Newton ou les travaux de Ronsard, Perec ou encore Mozart.

Partie 4 : Jouer et défier ?

Envie de sensations fortes, de défis, entrez à présent dans l'arène. L'arène, lieu de tous les défis, espace clos où l'homme se mesure à lui-même, aux autres, aux dieux et au sort.

Se défier soi-même et défier les autres, défier symboliquement le pouvoir et le sort, jusqu'à remettre en cause les lois de la nature et prétendre à l'invincibilité, au dédoublement, à l'ubiquité, à la capacité de changer le cours de l'histoire : avec le jeu-défi, le joueur goûte aux plaisirs d'une certaine toute puissance... à condition qu'il ose prendre le risque d'entrer dans le jeu !

Jouer et défier le quotidien.

Prenez une partie de Monopoly, par exemple, à chaque nouvelle partie, vous cherchez à vous améliorer, à vous dépasser, à être plus fort que dans le réel : c'est le défi à soi-même.

Dans une partie à plusieurs, un match de football par exemple, les possibilités sont multiples : dans le cas où l'on bat l'équipe adverse, on devient plus que soi-même et l'on conforte l'image que l'on a de soi-même.

Enfin, certains jeux se préoccupent presque exclusivement de défier le pouvoir, au moins sous sa forme symbolique : c'est le cas des jeux de parcours inventés dans l'Égypte pharaonique (qui marquent le début de l'histoire des jeux de table) et des échecs où l'objectif est bien d'atteindre le roi. Mais c'est également le cas de nombreux jeux de travestissement qui permettent, le temps d'une partie, de bousculer en toute impunité l'ordre établi.

→ Le visiteur est invité à confronter des jeux en vitrine à des images de la vie réelle.

Jouer et défier le rationnel

Jouer sa fortune à pile ou face, confier au hasard la possibilité de voir son destin transformé d'un coup de dé, autant d'attitudes qui font du joueur un être irrationnel se moquant des lois

de la probabilité et s'accordant au contraire le pouvoir magique d'être choisi par la chance. « *On peut toujours rêver d'être riche* » disent les joueurs de loto.

→ *Le visiteur est invité à confronter des jeux en vitrine à des images de la vie réelle.*

Partie 5 : Jouer et (s')enrichir ?

Le visiteur déambule entre de grands livres qui évoquent les apports du jeu à la société.

Le jeu revêt une telle importance pour les individus qu'il relève du champ social et même sociétal. La production d'activités ludiques ou de supports de jeux n'épargne aucune société, aucune civilisation. Mais le jeu est également l'enjeu de débats moraux : libre, gratuit, défiant éventuellement le pouvoir, il peut en effet menacer l'ordre socio-économique et moral, surtout dans une société productiviste. A moins qu'il ne soit considéré comme une soupape permettant le rêve.

1 - Le jeu, reflet des sociétés

À chaque époque, à chaque société, ses propres jeux.

Depuis le début de la civilisation écrite, quelques grandes familles de jeux de société sont apparues par vagues successives. Représentant la vision du monde et l'organisation sociale des communautés où elles sont nées, ces familles continuent à prospérer sous leur forme contemporaine.

→ *Le visiteur plonge quelques millénaires en arrière et découvre dans 8 vitrines les grandes familles de jeux qui ont marqué les civilisations, présentés à l'aide d'objets et d'images :*

- *il y a 6 000 ans, les premiers jeux de hasard : trouvés en Europe centrale, les premiers instruments de jeux de hasard connus sont des osselets.*
- *Il y a 5 000 ans, les jeux de parcours (déplacer des pions sur un plateau au hasard des jets de dés) inventés par les Egyptiens, sont l'ancêtre du jeu de l'oie ou du backgammon.*
- *En 500 av. J.-C., les jeux d'affrontement (prendre le pouvoir par la force), nés dans la Grèce antique, sont à l'origine du jeu de dames actuel.*
- *Vers 500 ap. J.-C. : le jeu d'échecs impose la domination stratégique. Né en Inde, ce jeu est très populaire dans les sociétés féodales (la victoire s'obtient par la mort du roi).*
- *Vers 1370, les cartes à jouer se développent grâce à l'imprimerie.*
- *Vers 1750, l'Etat s'empare des loteries.*
- *Dans les années 1930, les jeux en boîte envahissent le commerce.*
- *Dès les années 1970, les jeux vidéo utilisent les nouvelles technologies.*

2 - Les itinérances du « Roi des jeux »

Le jeu d'échecs.

Apparu en Inde au 5^{ème} siècle, le jeu d'échecs a subi au fil des siècles beaucoup d'évolutions, au fur et à mesure qu'il surgissait sur l'échiquier du monde. De la Perse au monde arabe, de l'Extrême-Orient au monde occidental, chaque époque, chaque civilisation, en fonction de ses représentations, de ses organisations sociales, s'est appropriée ce jeu et en a modifié les règles.

→ *Le visiteur voyage à travers une fresque historique du « Roi des jeux », de l'invention du Shatrang de la Perse du VI^{ème} siècle à la défaite de Kasparov contre Deep Blue en 1997.*

3 - Faites sauter la banque !

Peut-on gagner aux jeux de hasard ? Qui n'a jamais rêvé de gagner au loto ou à la roulette ?

Connaissez-vous vos chances de gagner à la roulette ou aux machines à sous ? Malheureusement, pas de solution miracle. La répartition des gains s'appuie sur des lois statistiques qui favorisent toujours les organisateurs.

Toute machine à sous est programmée pour redistribuer aux gagnants 85 % au minimum et jusqu'à 92 % pour les plus attrayantes, à condition que la mise du joueur soit maximale.

→ *Allez, essayez tout de même ! Et actionnez ce bandit manchot pour tester votre chance.*

4 - Toujours gagnant ou l'économie du jeu

Quelles sont les dépenses des ménages affectées au jeu ? Quels sont les montants collectés ? Qu'en fait le collecteur ?

Interdits, en principe, depuis 1836, les jeux se sont considérablement développés en France à la faveur de dérogations accordées au PMU, aux casinos, à la loterie nationale devenue Française des Jeux. Un secteur en pleine mutation avec l'évolution du droit, le développement technologique (jeux en ligne), l'expansion du marché des loisirs. Les concepts de jeux se diversifient, le comportement des joueurs se modifie et les flux financiers augmentent.

→ *Le visiteur déroule des banderoles portant différentes informations comme :*

- *En 2000, le chiffre d'affaires de tous les jeux d'argent en France s'élevait à 23,4 milliards d'euros (plus important que celui de la SNCF).*
- *En 2000, les jeux faisaient vivre directement plus de 80 000 personnes (un peu moins que le groupe Danone, mais plus qu'Usinor).*

5 - Le jeu coupable

L'activité ludique est-elle suspecte ou coupable ?

Coupable de faire perdre temps et argent. Coupable de rendre stupides, cupides et hargneux ceux qui s'y livrent. Coupable de couper de la réalité et des choses sérieuses. A en croire certains moralistes, penseurs, éducateurs et parents, le jeu serait la cause de bien des maux ...

→ *Entrez dans ce mini-tribunal où débattent un moraliste, un philosophe et un juriste. Trois chefs d'inculpation :*

Le jeu est une activité abêtissante

Le jeu est immoral

Le jeu est dangereux

Place à la défense !

6 - Les jeux vidéo

Depuis quelques décennies émerge une nouvelle forme de jeux, liée aux nouvelles technologies. Les jeux vidéo, véritable phénomène ?

→ *Un livre illustré explique les facteurs qui ont participé au succès des jeux vidéo.*

Partie 6 - Jouer et se perdre ?

Le ludopathe, ou malade du jeu, a nourri l'imaginaire des romanciers et des cinéastes...

La ludopathie est reconnue officiellement comme une maladie depuis 1980. Ne serait-ce qu'en France, des cliniques se proposant de la soigner commencent à se développer. L'enfermement dans lequel sombrent les joueurs obsessionnels et joueurs pathologiques en branchant leurs consoles vidéo ou en entrant sur un champ de course n'est pas propre au jeu. Ce phénomène s'inscrit dans un processus de dépendance. Ce personnage singulier et fascinant qu'est le ludopathe possède une caractéristique majeure : il n'est plus un joueur puisqu'il a oublié ou perdu une des règles essentielles du jeu : la liberté.

→ *Le visiteur est invité à répondre à un test, inspiré d'un questionnaire réel utilisé dans les consultations médicales spécialisées, sur ses risques personnels de dépendance au jeu.*

Ressentez-vous une tension ou une excitation croissante avant de jouer ? Pendant l'année écoulée, avez-vous joué ou parié de l'argent ? Avez-vous déjà menti à vos proches sur l'ampleur réelle de vos habitudes de jeu ?

Partie 7 - Jouer et tromper ?

Le tricheur.

Ah le tricheur ! Que serait le jeu s'il n'existait pas ? Pourtant, comme le ludopathe, le tricheur peut être considéré comme « hors-jeu ». Pas pour avoir perdu la liberté, mais pour supprimer la composante d'incertitude du jeu. En effet, que ce soit en trafiquant les règles ou en développant une agilité proche de la prestidigitation, seul ou s'alliant à d'autres, il torpille le jeu. Pour lui, un seul objectif : être le gagnant !

→ *Place aux images avec des extraits de films. De la fameuse « partie de cartes » de Pagnol où un tricheur démasqué s'emporte « Si l'on ne peut plus tricher avec ses amis, ce n'est pas la peine de jouer aux cartes ! » à la flamboyante histoire réelle de Patrick de Moutis qui a bien failli ruiner le PMU dans les années 60, en passant par le faux bureau de course de « l'Arnaque » ou aux ruses plus ou moins élégantes déployées par le héros de « Mémoires d'un tricheur » de Sacha Guitry : toutes les façons de tricher sont représentées.*

Espace d'animation de Jeux traditionnels

Après la visite de l'exposition, les visiteurs sont invités à jouer avec quelques jeux de société traditionnels. Accès uniquement en présence de l'animatrice et, pour les groupes, sous la responsabilité des accompagnateurs. Cet espace a été conçu par le CCSTI en partenariat avec les associations La Cabane à jeux et L'arbre à jeux, ludothèques de Marseille.

Le Jeu du tonneau, ou de la grenouille

Aujourd'hui orné d'une grenouille qui, lorsqu'elle est atteinte, transforme le plus adroit des lanceurs en gagnant de la partie, c'est un des plus vieux jeu qui soit. Pratiqué en Grèce antique sous le nom de "casse-pôt", il se jouait avec des cailloux plats, lancés dans des amphores.

Le Maxi-Flitzer

Originaire d'Allemagne, rebaptisé Passe-Trappe en France, ce jeu invite les joueurs à vider leur camp de ses palets en les projetant chez les adversaires à l'aide d'un élastique. C'est la version pour quatre joueurs qui est présentée ici.

La Toque d'or

Billard traditionnel des estaminets flamands, avec son roi (la Grande toque) qui octroie un bonus à son plus proche sujet.

Le Billard japonais

Malgré son nom, ce jeu bien de chez nous se pratique avec des boules en bois.

Le Sjoelback

Billard traditionnel des Pays Bas, qui fait fuser les palets. Il se rapproche du Trou madame, jeu français que Rabelais fait figurer parmi ceux pratiqués par Gargantua sous le nom de Jeu de la clef.

Le remonte-balle

Originaire de Suisse, ce jeu réclame toute l'adresse des poignets pour éviter de tomber dans les trous.

Entretiens avec ...

Jean-Marie Lhôte, historien des jeux

Ancien directeur de la Maison de la Culture d'Amiens où il a organisé nombre d'expositions, notamment sur le jeu, Jean-Marie Lhôte poursuit aujourd'hui plus que jamais ses études sur l'histoire des jeux.

« *Comprendre comment les grandes familles de jeux accompagnent l'évolution des sociétés, telle est ma recherche depuis que je me suis intéressé à la symbolique des imageries des cartes à jouer, c'était dans les années 60* » explique Jean-Marie Lhôte. Et il s'y connaît en histoire des jeux. Savez-vous que les premiers jeux de société avec plateaux, pions et instruments de tirage au sort sont apparus, il y a 5 000 ans, en Egypte en annonçant notre backgammon ? La Grèce antique invente des jeux de guerre analogue aux dames, l'Inde et la Perse sont le berceau du jeu d'échecs, cultivé par la féodalité du Moyen Âge, la bourgeoisie européenne s'empare des jeux de cartes avant la grande vague des loteries à partir du 18^{ème} siècle.

En ce moment, il travaille sur l'apparition des premiers recueils de règles du jeu, au 17^{ème} siècle. « *Etudier des jeux, c'est aussi chercher à comprendre comment la société démocratique cherche ses propres règles* » explique-t-il.

C'est au 17^{ème} siècle également que le jeu attire l'attention des mathématiciens qui découvrent dans l'analyse des jeux de dés les sources du calcul des probabilités.

Quel est l'avenir du jeu ? Son histoire est-elle un éternel recommencement ? « *Face à la permanence des jeux de hasard et à l'explosion universelle des jeux de loterie aujourd'hui, nous n'avons jamais eu autant d'inventeurs de jeux de société, tandis que les ludothèques et maisons de jeux développent leur action pour promouvoir les valeurs portées par le jeu : observation de règles, convivialité et respect de l'autre, imagination contrôlée. La nouvelle famille de jeux en devenir résultera peut-être de la pratique de jeux en réseau sur Internet, accompagnant la nouvelle société globalisée. Le jeu est loin d'avoir dit son dernier mot* ».

Les travaux de Jean-Marie Lhôte sur les jeux forment la matière d'un ouvrage monumental « Histoire des jeux de société » et d'un « Dictionnaire des jeux de société » (références p.14).

Martine Bousquet, psychosociologue

Martine Bousquet, docteur d'état en sciences humaines et psychosociologue, s'est spécialisée dans l'étude du phénomène ludique. Elle a préparé et animé des jeux de rôles dans le cadre de formation d'adultes. D'emblée, elle souligne que le mot JEU prête à confusion car il connote tout à la fois le jeu, c'est-à-dire un état d'esprit ludique (play en anglais) et UN jeu (game en anglais) et qu'un jeu n'est jeu que s'il est joué dans un esprit ludique. Elle nous donne sa définition du jeu : « *Le jeu c'est l'état d'esprit dans lequel on développera une activité, physique ou mentale, spontanée, gratuite, libre, auto satisfaisante car n'ayant d'autre but qu'elle-même* ».

Martine Bousquet a contribué dans l'exposition à définir le jeu et l'aptitude à jouer. Toute activité peut être abordée dans un esprit ludique et, réciproquement, aucune activité, aucun objet - y compris un jouet - n'assure automatiquement le jeu. Jeux et jouets sont des « pièges à ludique », des déclencheurs de cette envie de jeu - tant biologique que socioculturelle - qui engage toute la personne. Selon elle, ces moments de jeu authentique nous délivrent pour un bref instant des contingences de la vie et sont les seuls vrais moments de liberté de l'homme.

Elle est l'auteur de « Théorie et pratique ludiques » (références p. 14).

Programmation culturelle associée

ANIMATIONS-JEUX

Programme sur réservation, dans la limite des places disponibles.

- **La petite fabrique de jeux**, proposée par La Cabane à jeux, à partir de 7 ans
Les 18 février et 22 avril, séances à 14h30 et 16h30.
Découverte de jeux et apprentissage des règles. Réalisation d'un jeu à emporter chez soi !
- **Jeux d'ici et d'ailleurs**, proposés par La Cabane à jeux, tout public
Le 8 mars et le 13 mai, de 14h30 à 17h30
Venez voyager en famille pour découvrir un ensemble de jeux traditionnels : jeux d'adresse (le Maxi Flitzer d'Allemagne, le Carom d'Inde, le Sjoelback des Pays Bas), jeux de stratégie (le Shap Luk de Chine, le Tablut de Scandinavie, le Fanorana de Madagascar), jeux de hasard (le Backgammon de Grande Bretagne, le Nyout de Corée, le Pachisi d'Inde) ...
- **Contes à la carte**, proposés par Jany Troussel de Livre Association, à partir de 4 ans.
Le 25 mars, à 15h et 16h.
Comment naissent les histoires ? Grâce à un jeu de cartes, venez inventer des contes et des récits en tout genre !
- **Les jeux de Bruno Munari**, proposés par Nathalie Guimard et Antonia Harding-Shackelford de l'association Fotokino, à partir de 4 ans.
Le 8 avril, de 15h à 17h.
Artiste, designer, auteur de livres pour enfants, Bruno Munari a créé des jeux de formes, de mots, de couleurs, de mémoire et de construction. Une série de jeux pour transmettre aux enfants un maximum d'informations sensorielles et les aider à développer un esprit "créatif et souple". Inachevés, ces jeux attendent la participation active de l'enfant.
- **Jeux tous azimuts**, proposés par L'arbre à jeux. A partir de 3 ans.
Les 25 février, 15 mars, 1^{er} avril, 3 et 31 mai Séances à 14h30 pour les 7-12 ans et 16h pour les 3-6 ans
Animation de jeux de plateaux et de jeux d'adresse en bois : jeux de mémoire, de course, de coopération, de prise de risque...

RENCONTRES AUTOUR DU JEU

- **Jouer pour apprendre ou pour se faire plaisir... deux approches incompatibles ?**
avec Clément Glangeaud de la Maison des jeux de Grenoble, le 1^{er} mars de 17h à 19h.
Qu'apprend-on quand on joue pour le plaisir ? Jouer pour apprendre (ou faire jouer pour apprendre), est-ce efficace ? Est-ce encore du jeu ? Qu'est ce que le jeu éducatif ? Y a-t-il des jeux qui ne soient pas éducatifs ?
Parents, enseignants, médiateurs culturels, ludothécaires, venez échanger autour de votre conception du jeu et de vos pratiques ludiques avec les enfants.
- **Jeu vidéo et jeu en réseau**, une rencontre EOEP (Espace ouvert d'Education permanente).
proposée par ZINC/ECM et Radio Grenouille, tout public. Le 13 juin, à 18h30 au Cyber de la Friche, 41 rue Jobin, Marseille 3^{ème} tél. : 04 95 04 95 12
Au-delà des discours sur les bienfaits ou les méfaits des jeux vidéo, quels sont leurs usages et leurs sens aujourd'hui ? Des jeux vidéo qui servent de base pour des créations artistiques ou des actions de médiations ? Des jeux en réseaux qui produisent de nouvelles économies, qui engagent de nouvelles relations sociales ? ...

A l'issue de cette rencontre avec des praticiens et des artistes, une série de démonstrations et un concours de jeux vidéo.

Pour les enseignants

Avant la visite

Nous vous recommandons de voir l'exposition au préalable pour préparer la visite avec votre classe. Les élèves viennent autant pour réfléchir sur le jeu et leurs pratiques que pour jouer aux jeux proposés. C'est une exposition sur le jeu et non sur le jouet. Une discussion sur ce qu'est le jeu peut être organisée en classe, avant la visite.

Prolongements de la visite

Quelques pistes pour le Primaire :

Ateliers de détournement d'objets du quotidien, des règles du jeu.

Le thème « Jeu et création » ouvre sur un grand nombre d'activités pédagogiques d'expression ou d'apprentissage.

« Jeu et culture » permet d'ancrer l'activité dans le quotidien des élèves : les jeux dans les cours de récréation, la pratique du jeu à la maison, la pratique du jeu en ville (ludothèque)...

Quelques pistes pour le Collège :

Invention d'un jeu à partir d'un objet du quotidien.

Evocation du jeu dans le domaine de l'art.

Introduction à la notion de transgression (tricherie, dopage).

Ecriture et mise en scène de jeux de rôle.

La narration : récit fantastique, médiéval ou fiction.

Travail sur la communication, l'expression écrite et orale, liens avec le théâtre.

Quelques pistes pour le Lycée :

Problématique : comment entrer dans une culture par le jeu ?

Les contraintes de la créativité et les relations avec l'univers multimédia.

Animation d'un débat autour du thème « Jeu et compétition ».

Le marché du jeu : les acteurs internationaux.

Maths : probabilité, analyse combinatoire par le recours au dé.

Ressources documentaires

- Livres

Dictionnaire

TUBERGUE Jean-Pierre, *Petit Larousse des jeux : les règles de 500 jeux*, Larousse, 1999.

LHOTE Jean-Marie, *Dictionnaire des jeux de société*, Flammarion, 1996.

Réflexions sur le jeu

DUFLO Colette, *Le jeu : une approche philosophique*, PUF (Pratiques Théoriques), 1997.

LHOTE Jean-Marie, *Histoire des jeux de société*, Flammarion, 1994.

PINGAUD François, *Le jeu-projet : Structure-Hasard-Liberté*, Groupe d'études ludopédagogiques de Montpellier, 2002.

Le jeu éducatif

BROUGERE Gilles, *Jeu et éducation*, L'Harmattan, 1995.

RADIGUET Chloe et EPSTEIN Jean, *L'explorateur nu : Plaisir du jeu, découverte du monde*, Editions Universitaires, 1997.

Sociologie et Politique du jeu

BEGIN Christian, *Pour une politique des jeux*, L'Harmattan (Questions contemporaines), 2001.

BOUSQUET Martine, *Théorie et pratique ludique*, Economica, 1984.

CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Gallimard (Folio essais), 1991.

COTTA Alain, *La Société du jeu*, Fayard, 1993.

Triche et dérives...

BUCHER Christian, VALLEUR (Marc), *Le jeu pathologique*, PUF (Que sais-je?), 1997.

GUITRY Sacha, *Mémoires d'un tricheur*, Gallimard (Folio), 1995.

Jeux du monde

BEART Charles, *Recherche des éléments d'une sociologie des peuples africains à partir de leurs jeux*, Présence Africaine, 1960.

REICHLIN Paule, « *Jeux d'Amérique du Sud* », *Dictionnaire des techniques*, Editions de l'Accueil, 1963.

Psychologie du jeu

ANZIEU Didier, *Le moi-peau*, Dunod, 1995.

WINNICOTT Donald Wood, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Gallimard, 1975.

Jeux et enfance

BIDEAU Alain, *Les jeux à l'école et hors de l'école*, E. Robert, 1989.

MILLAR Susanna, *La psychologie du jeu chez les animaux et chez les enfants*, Payot, 1971.

Jeux de lettres

DUCHESNE Alain et LEGUAY Thierry, *Petite fabrique de littérature*, (1, 2 et 3) Paris, Magnard, 1984, 1988, 1991.

OuLiPo (Ouvroir de Littérature Potentielle - collectif d'auteurs), *La littérature potentielle*, Gallimard, 1981 ou *Atlas de littérature potentielle*, Gallimard, 1981.

Jeux mathématiques

ALEM Jean-Pierre, *Jeux de l'esprit et divertissements mathématiques*, Paris, Seuil, 1975.

CUSHMAN Jean, *Hasard et probabilités*, Castor Poche Flammarion.

Jeux vidéo

SCIENCE ET VIE JUNIOR dossier spécial sur les jeux vidéo, n°189, juin 2005.

- **Webgraphie**

Jeux d'échecs

Dossier pédagogique sur l'histoire du jeu d'échecs à la Bibliothèque nationale de France.

<http://classes.bnf.fr/echecs/index.htm>

Jeux de société

Une immense base de donnée faite par un collectionneur passionné de jeux, François Haffner.

<http://jeuxsoc.free.fr>

Des forums, des fiches de jeux et l'actualité ludique, magazine Internet des jeux de société.

<http://www.trictrac.net>

Sudoku

Le Sudoku du japonais 数, *sû*, chiffre, et de 独, *doku*, unique, est un puzzle en forme de grille défini en 1979 et inspiré du carré latin ainsi que du problème des 36 officiers de Leonhard Euler. Le but du jeu : remplir cette grille avec des chiffres allant de 1 à 9. Chaque ligne, colonne et région ne doit contenir qu'une seule fois tous les chiffres de 1 à 9. Des milliers de grilles à remplir et à imprimer sur :

<http://www.websudoku.com>

Jeux de mots

La rubrique Langue française du site de TV5 propose un riche dictionnaire de la langue française (synonymes, conjugaisons, français anglais), les dictées sonores de Pivot pour se mesurer avec d'autres candidats et un large éventail de jeux pour approfondir sa connaissance du français....

http://www.tv5.org/TV5Site/enseignants/apprendre_francais.php

La Bibliothèque nationale de France vous propose d'inventer vous-même un récit à partir d'une sélection d'ingrédients d'un conte.

<http://expositions.bnf.fr/contes/pedago/atelier/index.htm>

Jeux mathématiques

Le site propose notamment des jeux à deux ou plus faisant appel à des connaissances élémentaires en mathématiques.

<http://www.recreomath.qc.ca/jeu.htm>

Mots croisés

Le site propose plus de 650 grilles pour jouer en ligne ou à imprimer. En diverses variantes (fléchés, muets, mots placés/codés, anagrammes).

<http://www.mots-croises.ch/>

Les partenaires du programme culturel

La Cabane à Jeux

4 rue de la Bibliothèque - 13001 Marseille

Tél. : 04 91 42 07 96

lacabanneajeux@wanadoo.fr

Fotokino

9 rue de Tilsit - 13006 Marseille

Tél. 0870 38 41 68

<http://www.fotokino.org>

L'arbre à jeux

185 rue de Lyon - 13015 Marseille

Tél. : 04 91 02 31 63

La maison des jeux

48 quai de France - 38000 Grenoble

Tél. : 04 76 43 28 36

www.maisondesjeux-grenoble.org

Livre Association

655 Boulevard Vence - 83200 Toulon

Tél. : 04 94 09 27 04

LivreAsso@aol.com

ZINC Friche la Belle de Mai

41, rue Jobin 13003 Marseille

Tél. : 04 95 04 95 11

info@zinclafriche.org