

Année 2024-2025

Support pédagogique de la formation :

**« Coopérer c'est gagner !
Découvrir le jeu de société moderne »**



Formateur : Boris KRYWICKI



Coopérer, c'est gagner ! Découvrir le jeu de société moderne

9 et 10 décembre 2024 – C-paje Liège

Avec le soutien de :

Pouvoir Adjudicateur

Office de la Naissance et de l'Enfance (O.N.E.)

Formation continue des professionnel(le)s de l'enfance

Chaussée de Charleroi, 95 | B-1060 BRUXELLES

Tél. : 02/542.12.11 | Fax : 02/542.12.51

Site : www.one.be



Opérateur de formation

C-paje

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tel : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Site : www.c-paje.be





Coopérer, c'est gagner ! Découvrir le jeu de société moderne

9 et 10 décembre 2024 – C-paje Liège

Les traces de la formation

Vous trouverez dans ce portefeuille différentes activités vécues en formation ainsi que des techniques plastiques. Nous vous invitons à les redécouvrir et à les décliner en modifiant les supports, l'âge visé, la technique, les modes de travail, les alternances dans ces modes ...

Ce dossier reprend des questionnements et des réflexions autour des leviers de la pensée créative, mais ne pourra vous présenter une trace exhaustive de tout ce que nous avons pu aborder en formation.

Des questions en suspens ?

Le C-paje se tient à votre disposition pour répondre à vos questions éventuelles à la suite de la formation. Vous trouverez aussi des idées à puiser sur notre site (www.c-paje.be) .

C-paje

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tél. : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Contact : Henry Loutsch, Assistant administratif

henry@c-paje.be

Allez, on éteint la télé, on se rassemble dans la salle à manger, j'ai apporté un jeu de société... Attendez, ne fuyez pas tout de suite ! On en a fait, du chemin, depuis les échecs, le *Scrabble* et le backgammon. Si *King of Tokyo*, *Dominion* ou *Kingdomino* ne vous évoquent rien, ce portefeuille a plein de choses à vous apprendre, en plus de vous inviter à voir plus loin que la simple dimension ludique. Pour bien commencer l'année, Boris Krywicki nous offre en sus un petit guide d'achat (et de non-achat) éclairé qui nous changera du *Monopoly* et aiguisera nos neurones et, pourquoi pas, notre esprit critique...

Alors, qu'on se comprenne tout de suite : le terme « jeu de société » est employé ici faute de néologisme, mais ne cherche pas à désigner les artefacts poussiéreux de votre grenier, les jeux de l'oie rétrogrades et autres petits chevaux 100% pur-hasard. Ne le prenez pas mal (chacun ses goûts, tout ça), mais ces classiques ont plutôt vieilli et sont remplacés, dans le cœur de plus en plus de familles, par de nouvelles références. D'ailleurs, certains les nomment avec d'autres mots, histoire d'insister sur le distinguo : jeux « modernes », « de plateau », « de stratégie »... Peu importe l'étiquette, tant qu'au bout de ce portefeuille, on atteint cette finalité : malgré quelques bémols idéologiques que je vais présenter, les jeux de société n'ont rien de ringard, peuvent vous faire vivre de formidables aventures, vous aiguiser l'esprit ou transformer vos soirées.

Et si vous pensez que vous n'aimez pas ça, cela signifie juste que vous n'avez pas encore trouvé chaussure à votre pied. Car il existe de tout : des jeux dits « d'ambiance » (avec très peu de règles et des parties courtes, dans l'optique de vous faire passer un moment de rigolade, *Time's Up* et *Jungle Speed* incarnant les exemples les plus connus), de la « gestion » (je transforme mon bois, symbolisé par un cube marron, en deux points de victoire, tout en gardant de quoi payer mes ouvriers, à la *Caylus*), de « l'abstrait » (on s'abstient d'accoler un thème pour se concentrer sur de la mécanique pure, comme dans *Corridor* ou *Quarto*). Grossièrement, on a longtemps séparé les jeux de société modernes en deux pôles : les « à l'allemande » d'un côté, popularisés par les fameux *Colons de Catane* en 1995, qui, pour schématiser, misent sur la finesse et la profondeur de leurs règles ; les « à l'américaine » de l'autre (ou « amértrash »), qui préfèrent se démarquer par leur univers, des visuels soignés, des figurines impressionnantes (par exemple celles de la franchise *Warhammer*), quitte à ce que le déroulement soit assujéti à des jets de dés et beaucoup de hasard.

Au fil de près de trois décennies de jeux de société modernes, cette dichotomie s'est étendue, avec une présence de plus en plus marquée de créateurs issus d'autres pays (France, Espagne, Italie, Corée du Sud, Pologne, Japon... Mais aussi la Belgique, rassurez-vous, on va y venir), nourris d'influences transversales qui créent des hybrides à succès. Peut-être avez-vous déjà entendu parler de *7 Wonders* (créé par un auteur français, Antoine Bauza, mais édité par des Belges – la société Repos Production), vendu à plus d'un millions d'exemplaires (pour vous donner un ordre d'idée, dans le secteur, 10 000 boîtes, c'est déjà bien). On s'y passe des cartes, de main en main, chacun gardant celle qui l'intéresse, pour développer sa civilisation et bâtir l'une des sept merveilles du monde. Vous pouvez y opter pour l'axe scientifique, militaire, économique... Tout ça en une demi-heure. Bel exemple d'entre-deux : l'œuvre propose à la fois une mécanique solide (le « draft », soit le concept de se passer des cartes entre joueurs, qu'il remet au goût du jour) et des illustrations splendides, signées par l'artiste d'origine portugaise Miguel Coimbra. Joli mix culturel, non ?

Jouer à conquérir

Ceci posé, en écrivant ce tour d'horizon pour le compte de L'Entonnoir, il serait hypocrite de ne pas vous informer d'un bémol de taille : la thématique problématique de nombreuses œuvres, en ce qu'elles invitent à rejouer la partition du colonialisme et de l'impérialisme culturel. Ce n'est pas un hasard (ni une pression de la part des lobbies de proctologie) (pouêt-pouêt, ndlr) si l'exemple emblématique cité plus haut contient « colons » dans son titre – d'ailleurs rebaptisé récemment *Catane*, probablement pour éviter la polémique. Malheureusement, la conquête est, presque par essence, opératrice d'actions ludiques : explorer, vaincre pour mieux conquérir, exploiter les ressources des lieux occupés... En tant que joueur, cette position de marionnettiste galvanise, confère un sentiment de puissance et d'investissement.

Certains éditeurs vont jusqu'à négliger la symbolique de leurs représentations iconographiques. Dans *Santa Maria* (Aporta Games, Norvège), les habitants que les convives colonisent les récompensent... en points de bonheur – des petits bonhommes qui sourient. *Five Tribes* fait des cartes « Esclaves » l'une des denrées incontournables du jeu, et en posséder beaucoup mène à la victoire. Enfin, y menait, puisque les esclaves ont été remplacés par des fakirs à l'occasion d'une réédition : « j'ai reçu plusieurs témoignages touchants de personnes nord américaines réellement mal à l'aise avec ce sujet, raconte l'auteur [Bruno Cathala](#) sur son blog, m'expliquant que leurs grands parents avaient vécu en tant qu'esclaves, au moins une partie de leur vie, et que ça restait une blessure à 3 générations d'écart. Ces témoignages m'ont touché. Et comme je fais des jeux, qui doivent avant tout véhiculer une notion de plaisir, la peine réelle de certains joueurs m'a amené à changer d'avis. »

D'autres créations prennent directement le problème à bras-le-corps, comme *Freedom: The Underground Railroad* (Academy Games, USA), qui invite les joueurs à collaborer pour l'abolitionnisme, dans un contexte historique (le début du XIX^e siècle, avec la fuite des esclaves américains vers le Canada), notamment dépeint par des cartes à l'effigie d'événements politiques. Marilyne Aquino, rédactrice en chef du site Ludovox, relève quant à elle l'exemple d'*Endeavor* (Z-Man Games, USA), dans lequel « on incarne des nations colonisatrices qui pourront compter sur les forces des esclaves pour se développer... tant que la carte abolition n'arrive pas en jeu. Là, avoir profité de l'esclavage pourrait bien se retourner contre nous !

Une façon intelligente de poser subtilement le dilemme aux joueurs, d'autant que l'abolition devient un levier économique permettant de prendre de l'avance sur ses adversaires, tel qu'il l'a réellement été historiquement ».

Bref, comme à peu près tout, le jeu de société constitue un vecteur d'idéologie, qu'il le veuille ou non. Mieux vaut l'avoir à l'esprit si vous êtes sensible aux thématiques traitées. Et pourquoi ne pas adopter un peu de recul et d'esprit critique pour déconstruire les représentations que vous jugez nocives, les utilisant ensuite comme tremplin pour un débat avec vos convives ?

Décoder les pratiques

Partant de là, les préceptes de l'Éducation Permanente peuvent inciter, à l'aide d'un peu de bagage théorique, à décoder ce que les jeux induisent comme manière de les pratiquer. Dans sa thèse de doctorat, la chercheuse Fanny Barnabé appelle ce « *degré zéro* » le « *play modèle* », construit par l'objet-jeu lui-même. Il s'agit d'une « *représentation produite par le [jeu] de la compétence qui est attendue du récepteur* » et de sa soumission à ce qu'on pourrait appeler une « *structure narrative* ». Son constat part de l'observation du monde vidéoludique, mais peut tout aussi bien être appliqué au jeu de société : le jeu de l'oie, par exemple, impose une fuite en avant linéaire et arbitraire, sous le joug du hasard, et somme ses participants de réaliser le chiffre adéquat au dé pour atteindre la fin du parcours, ni plus, ni moins.

Cette structure produit une représentation de nos vies comme entièrement sujettes à l'aléa et rectilignes, sans chemins de traverse possible. Elle ne laisse aucune place à la négociation, et ne peut se voir réappropriée par les joueurs qu'en cas de détournement (contourner les règles, transgresser les interdictions, inventer de nouvelles cases, etc.). Changer les « ingrédients » d'un jeu de société donné devient dès lors un acte politique : transformer un système compétitif en coopératif, troquer la thématique de l'expansion territoriale pour celle du vivre-ensemble, simplifier des mécaniques complexes pour prôner l'accessibilité... L'exemple de *Five Tribes* ci-dessus illustre bien à quel point la plupart des éléments illustratifs d'un jeu se révèlent interchangeable, puisque l'auteur peut remplacer la désignation d'un esclave par une image de fakir sans heurt. Ces changements de détails n'altèrent évidemment pas le « play modèle » du jeu original et sa dimension intrinsèque de conquête. Pour chambouler de manière radicale l'expérience prévue par l'œuvre, il faut aller jusqu'à la table rase. Mais jusqu'où doit-on poursuivre pour se débarrasser de l'idéologie compétitrice ? Même dans les jeux dits « abstraits » (parce qu'ils sont dépourvus d'un thème explicite : échecs, dames, Quarto...) subsiste une idée de conquête de territoire, d'élimination de l'opposant.

Et, surtout, souhaite-t-on vraiment se confronter à des œuvres dépolitisées ? Mieux vaut probablement s'adonner aux plaisirs ludiques qui nous conviennent tout en pointant, quitte à la moquer, l'idéologie sous-jacente qui nous incommode.

Reste qu'il existe des détails qui ont leur importance, en termes d'impacts sur les représentations. La chercheuse Virginie Tacq déplore ainsi la couverture du jeu de société *Fertility* (« fertilité ») qui dépeint... une jeune femme, parodié. « *Non seulement c'est sexiste en réduisant le corps féminin à la fertilité, mais en plus ça n'a que peu de rapport avec le jeu en lui-même, puisqu'il propose de récolter des ressources et de bâtir des monuments, plutôt que d'incarner des personnages.* »

Lorsqu'elle interpelle des artistes et éditeurs sur ce genre de question, il n'est pas rare qu'elle se voit reprocher « *d'exagérer, de voir le mal partout* ». Malheureusement, on tombe dans une problématique qui déborde largement du secteur du jeu de société (jeux vidéo, publicité, cinéma...), encore une fois délicate à combattre.

J'invite une fois de plus les joueuses et joueurs à faire entendre leur voix pour bouleverser les mentalités consensuelles, voire à créer leurs propres illustrations, concevoir des prototypes originaux dont l'imagerie détonne, dans le sens rafraîchissant du terme.

C'est bien beau, mais qu'est-ce que tu nous (dé)conseilles, Boris ?

Pour jouer ensemble dans la même équipe

Durant mes différents ateliers autour du jeu de société, j'ai découvert l'argument imparable pour réconcilier la plupart des allergiques : la coopération. L'aspect compétitif est souvent pointé comme la bête noire des traumatisés ludiques, que la faute incombe aux « mauvais perdants » ou à la peur de se sentir ridicule face à quelqu'un qui nous aura écrasé avec cent points d'avance. Ainsi, les jeux dits « coopératifs », de plus en plus nombreux et populaires, proposent au contraire d'unir nos forces contre le jeu, pour gagner ou perdre ensemble face à un même objectif. *Pandémie*, où il s'agit de sauver la Terre d'épidémies coriaces en créant de nouveaux vaccins, incarne l'exemple plus connu. Son auteur, Matt Leacock, a décliné son concept dans de nombreuses autres versions et jeux. Je recommande *Le Désert Interdit*, dans lequel les joueurs doivent, suite au crash de leur machine volante, explorer un plateau ensablé et évolutif pour récupérer les morceaux de leur embarcation puis s'enfuir sans finir déshydraté. Pas de chacun pour soi : laissez un seul camarade derrière et c'est la défaite collective ! Voilà de quoi enseigner l'esprit et l'écoute de groupe, quatre avis valant mieux qu'un. Pensez aussi à *Hanabi* (et son petit frère « sherlockien » *Beyond Baker Street*), dans lequel les joueurs sont contraints de tenir leur main de cartes à l'envers. Ils doivent compter sur les autres pour leur transmettre des informations adéquates sur les feux d'artifices qu'ils détiennent (couleur ou valeur), puis poser ces derniers dans le bon ordre (le « 2 vert » après le « 1 vert », etc.).

Encore plus simple, l'hilarant jeu de communication *Profiler* oblige à se projeter à la place de personnalités réelles ou fictives (de Barack Obama à Dark Vador) pour dénicher, parmi ces différents « suspects », celui ou celle qui correspond le mieux aux affirmations statuées par l'un des participants. Alors, est-ce qu'Arnold Schwarzenegger aurait plus tendance à laisser sa place aux mamies dans le bus que le Grand Schtroumpf ? Citons aussi *Galérapagos*, un hybride entre coopération et compétition, où des naufragés rassemblés sur une île déserte s'entraident avant de se trahir ensuite. Ce genre de « jeux d'enfoirés », comme on les appelle dans le jargon scientifique, permet, avec un peu de méta-analyse, de mieux comprendre comment se tisse la confiance avec un camarade, d'esquisser les limites de l'espace de la coopération, d'interroger le lien entre un coup de Trafalgar (pour rester poli) dans le cadre du jeu et ses conséquences dans la réalité autour de la table. Enfin, pour redevenir sérieux : dans *Holding On*, les joueurs incarnent des infirmiers au chevet de Billy Kerr, un soixantenaire qui a subi une attaque cardiaque. Au fil de dix scénarios successifs, il s'agit de le soigner mais, surtout, de gagner sa confiance pour l'aider à faire face à ses sombres souvenirs.

Pour jouer sans lire de règles (ou presque)

On le sait, cette étape préambulaire s'avère souvent fatale. Entre ceux qui ne sont pas foutus d'expliquer correctement, les participants qui ne comprennent rien et la périlleuse quête de motivation pour se farcir un livret de 16 pages, la lecture des règles constitue cet obstacle infranchissable à cause duquel ce super jeu qu'on vous a offert reste planté sur votre étagère. Difficile de savoir à quoi cela correspond anthropologiquement... Peut-être à un refus de l'intellectualisation du jeu, d'une incompatibilité entre les

régimes d'expérience de la lecture (plaisir plutôt lent) et du ludique (plus immédiat) ? Toujours est-il que, votre souci, beaucoup d'éditeurs l'ont compris et y ont trouvé plusieurs remèdes.

D'abord, l'explication en vidéo : elle peut être réalisée par des médias (les [Ludochrono](#) du site Ludovox, qui durent environ 5 minutes), des particuliers (je vous conseille les [Komenkonjou](#) de la chaîne BeriJeux), ou par les entreprises elles-mêmes, qui ont tout intérêt à vous faciliter la vie (par exemple, les Québécois du Scorpion Masqué, qui ont commandé un [sketch succinct](#) pour illustrer le principe de Stay Cool). Certaines œuvres proposent, à l'instar des jeux vidéo, des « tutoriels » qui permettent d'apprendre en jouant : Unlock, immense succès commercial et critique (prix As d'or 2017) – qui adapte sur votre table de salon le principe de l'escape room – est de ceux-là, tout comme la série Fast Forward, dont les règles vous sont expliquées au fil de la partie, grâce à des paquets de cartes triés dans un ordre immuable.

Enfin, il existe surtout les jeux tellement simples que les apprendre puis les enseigner s'opère en cinq minutes montre en main : le génial The Game et son petit frère The Mind, qui travaillent la communication des convives à l'aide d'une centaine de cartes. De manière générale, les jeux d'ambiance sauvent aussi de nombreux fainéants de la lecture, en ce que leur principe tient en deux phrases. Allez, un petit pour la route : dans Top Face, des photos de grimaces sont étalées sur la table. L'un des joueurs tire une carte qui en représente une, l'imite, tandis que les autres doivent la retrouver parmi le panel. Débile, mais hilarant. Dans le même style, on vous conseille Blitz, Fast Fouille ou encore Sushi Dice.

Pour jouer à des créations belges

Dans le petit monde du jeu de société, notre royaume se défend pas mal ! En plein centre de Bruxelles, on peut rencontrer, rue des Comédiens, des véritables stars internationales du jeu de société : Repos Production. On citait plus haut le carton *7 Wonders*, mais les « Belges à Sombreros », comme ils se surnomment, proposent aussi des expériences plus accessibles : *Concept*, où l'on fait deviner des mots à ses camarades grâce à un plateau rempli de symboles, *When I Dream*, dans lequel un des joueurs « dort » (il a un masque sur les yeux) pendant que les autres lui donnent des indications qu'il doit mémoriser, ou le couronné *Just One*, qui s'explique en une minute (la preuve [en vidéo](#) !).

Plus modeste, mais toujours depuis la capitale, Flatlined Games a conçu quelques titres qu'on recommande, comme *Rumble in the house*, un petit jeu de bluff crétin mais drôle, et le casse-tête *Twin Tin Bots*, qui demande de programmer les mouvements de ses robots plusieurs tours à l'avance. Enfin, Pearl Games, notre chou chou basé à Frasnes-lez-Buissenal (oui, ok, c'est moins classe), dans le Hainaut, ne commet que des chefs d'œuvre, pour peu qu'on apprécie les jeux de gestion un peu costauds : vous pouvez foncer sur *Tournay*, *Bruxelles 1893*, *Otys*, *Black Angel*... Et, si vous rêvez d'un titre plus familial, optez pour *Solenia*, dont les illustrations sublimes nous mettent aux commandes d'une machine volante progressant à travers un cycle jour-nuit, qu'il faut bien anticiper pour l'emporter. Clin d'œil aux Liégeois d'Azao Games, dont je ne connais pas suffisamment les réalisations pour les recommander, mais merci pour leur contribution au paysage ludique belge.

Qu'est-ce qu'on n'achète pas ?

Bon, vous faites encore ce que vous voulez, hein... Mais si vous ne voulez pas dégoûter vos amis et votre famille, on vous déconseille ardemment :

Le *Monopoly*, initialement conçu comme une démonstration des affres du capitalisme, depuis réinterprété comme son égérie. Au-delà de l'objectif débectant (ruiner tout le monde), il s'agit d'un jeu interminable (qui termine vraiment une partie, sérieusement ?), bourré de hasard et d'injustice. À l'image de nos vies, on sait, mais n'en rajoutez pas une couche !

Le *Trivial Pursuit*, parce qu'il consiste en un pur étalement de ses connaissances sans aucun ingrédient « fun » qui vienne pimenter la sauce. Si vous voulez faire le malin avec votre culture générale, rendez-vous utile et contribuez à Wikipédia, bon sang !

Les *Loups-Garous de Thiercelieux* – et là, je vais me faire des ennemis – parce qu'on a inventé bien mieux, depuis, dans le même genre (identités secrètes des joueurs et camps asymétriques) : *The Resistance* (je recommande particulièrement sa déclinaison moyenâgeuse *Avalon*), *Loup-Garou pour une nuit*, *Time Bomb*... Cette vidéo de la chouette chaîne Youtube Le Passe Temps (une boutique toulousaine) vous détaille ces exemples. Dans tous les cas, on s'y ennue moins qu'aux *Loups-Garous de Thiercelieux*, dont les parties s'éternisent (surtout quand vous êtes le premier éliminé).

Le jeu de société, un support injustement stigmatisé

Que ce soit dans les familles ou dans les classes, il semble salvateur de rétablir l'intérêt pour le jeu de société : on a rarement trouvé mieux pour faire interagir entre eux des individus aux âges et aux préoccupations variés. Parfois simplement prétexte au déclenchement d'une activité à plusieurs, le support ludique peut faire réfléchir et inclure des valeurs sans en avoir l'air ou rétablir la discussion au sein d'un groupe. Mais il faudra commencer par se frotter à l'image poussé-rieuse du jeu de société qu'entretiennent encore de nombreuses personnes.

« 5 clichés éculés sur les jeux de société », par la journaliste et autrice Anaëlle Grondin :

1. Le Monopoly, le Cluedo et le Scrabble ? Sans façon.

Ces jeux classiques n'ont pas quitté les rayons des supermarchés et des grandes surfaces spécialisées, déclinés dans tous les sens à grands coups de licences (Star Wars, Les Simpsons, etc). Nostalgie, manque d'idées, facilité ou aficionados ? Le Monopoly, la Bonne Paye, le Trivial Pursuit et consorts se trouvent toujours dans le top 10 des ventes de jeux en France, oui. Le premier se vend à 500.000 exemplaires chaque année en France! Mais s'arrêter à ces titres en 2017 en évoquant le jeu de société, c'est un peu comme limiter le jeu vidéo à Super Mario (et encore, Super Mario a connu pas mal d'évolutions) ou à Tetris. Environ 1.000 nouveaux jeux de société sortent en Europe tous les ans désormais. Se rendre dans les magasins spécialisés, qui tentent de survivre face à Amazon et aux grandes surfaces, est le meilleur moyen de se rendre compte de l'offre pléthorique qui existe aujourd'hui.

Au début des années 2000, "Jungle Speed" puis "Dobble" ont ouvert la voie aux jeux d'apéro, qui ont connu une croissance exponentielle. En parallèle, le jeu de société connaît un nouveau souffle depuis une vingtaine d'années grâce à l'arrivée sur le marché de jeux dits « modernes » pour les différencier. "Les Colons de Catane", sorti en 1995, est souvent cité comme LE jeu qui a révolutionné le secteur. L'objectif d'une partie : faire prospérer ses colonies en construisant des villes et en utilisant au mieux les matières premières à sa disposition. Tactique et stratégique, le jeu présente des règles simples et induit une bonne interaction entre les participants. Autre exemple, "Les Aventuriers du Rail", arrivé neuf ans plus tard. Dans ce jeu de plateau sur le thème du train, il faut jouer des cartes pour poser des wagons et connecter des villes dans le but de remplir un maximum d'objectifs secrets (relier San Francisco à New York, par exemple) et gagner le plus de points de victoire.

Il y a aussi "Dixit", un jeu fait de cartes magnifiquement illustrées, qui a fait entrer la poésie dans l'univers du jeu en 2008. Un joueur, le conteur, prononce une phrase en rapport avec l'une des illustrations de sa main. Il pose cette carte face cachée sur la table. Les autres joueurs doivent trouver parmi leurs propres cartes une illustration qui pourrait correspondre et posent leurs cartes face cachée également. Toutes les cartes sont ensuite mélangées. Les joueurs doivent alors retrouver la carte du conteur. Mais il ne faut pas que ce soit trop facile, car si tout le monde trouve, le conteur ne marque pas de points.

Ces jeux sont un exemple infime de la diversité de ce qui se fait aujourd'hui. Cartes, dés, plateau, cubes en bois... bluff, déduction, aventure, gestion de ressources, dessin, pose de tuiles, adresse, calcul... avec beaucoup ou très peu de hasard... chaotique ou silencieux... rapide ou très long... Il y en a pour tous les goûts.

2. Les jeux de société, c'est pour les enfants.

Jeux de société, jeux vidéo, lire des bandes-dessinées, même combat parfois. Aux yeux de ceux qui ne connaissent pas ces univers, les adultes qui aiment ces activités sont souvent considérés comme de « grands enfants », immatures. C'est ignorer la dimension sociale de cette pratique et le fait qu'elle sollicite bien souvent rapidité, logique, réflexion, imaginaire, capacités à communiquer, négocier, faire des choix, raconter une histoire...

Certes, tout le monde n'a pas envie de passer du temps à se décarcasser sur un jeu demandant un minimum de réflexion comme "Five Tribes", qui peut impressionner à première vue au regard du nombre de pions sur la table, ou de faire un jeu d'adresse avec ses amis quand ils viennent prendre l'apéro. C'est une question de goût, c'est tout.

3. Oui, mais ce n'est pas très sérieux, quand même, les jeux...

Le jeu de société, un objet culturel au même titre qu'un livre ou qu'un album de musique ? Le débat n'est pas tranché. Le jeu n'est pas conçu pour avoir cette dimension au départ, mais beaucoup de titres récents poussent à répondre à cette question par l'affirmative tant leurs auteurs sont créatifs et innovants. "Dixit" et ses cartes oniriques. "Timeline", dans lequel les joueurs doivent replacer des cartes représentant des inventions, par exemple, dans l'ordre chronologique de leur apparition pour former une frise.

Bruno Faidutti, auteur français de jeux à succès ("Citadelles", "Mascarade"), a confié à Midi Libre en évoquant son travail de création : « *Le jeu est vraiment à mi-chemin entre la littérature et la rigueur mathématique (...). On crée une ambiance, on élabore un scénario avec ses rebondissements, sa logique. La mécanique du jeu arrive ensuite.* » Il souligne par ailleurs qu'il y a une « trame historique » dans "Mystère à l'abbaye" et "La Vallée des mammoths" ou encore la dimension psychologique du jeu de bluff "Citadelles" qu'il a sorti en 2000. Antoine Bauza, l'auteur du jeu le plus primé "7 Wonders", qui se vend à 100.000 exemplaires chaque année, m'a dit cette année qu'il réfléchissait d'abord à l'histoire qu'il avait envie de raconter avant même de penser aux mécaniques qu'il allait utiliser pour un nouveau jeu.

4. Me brouiller avec mes amis et ma famille, non merci.

Ceux qui n'ont pas l'esprit de compétition ou gardent un très mauvais souvenir des jeux en famille, où le plateau et les pions finissaient par voler à l'autre bout du salon, ont une sympathique alternative aujourd'hui : les jeux coopératifs. Le principe ? Tous les joueurs jouent ensemble contre le jeu, dans la plupart des cas. Il en existe un certain nombre aujourd'hui, c'est l'une des tendances de ces dernières années (Voir plus loin dans ce portefeuille).

5. Rester cloîtré chez moi le week-end, jamais.

D'abord, cela risque de changer l'hiver approchant. Ensuite, il ne faut pas forcément imaginer que les amateurs de jeux de société passent toutes leurs soirées ou tous leurs week-ends enfermés à double tour chez eux. Il existe de plus en plus de bars à jeux (à Liège, il y en a déjà deux : **Yam Toto**, rue Hors-château et **La Dame de Pique**, place du Vingt-août), qui permettent de venir boire une bière ou un Coca comme dans un bar classique, et même de manger, avec en plus l'accès à des ludothèques de plusieurs centaines de boîtes de tous types. Des endroits idéaux pour découvrir les nouveautés sans avoir à les acheter au pif et faire de nouvelles rencontres. Et pourquoi pas du "team building", en venant avec des collègues. Il est plus facile de briser la glace en participant à un jeu d'ambiance avec des inconnus qu'en restant assis les uns à côté des autres le nez dans son verre.

Et n'oubliez pas d'entrer dans une antre de "geeks" (un autre cliché !), il y a certes souvent beaucoup de joueurs avertis qui en font leur résidence secondaire mais il y a aussi toujours des personnes qui viennent découvrir le monde du jeu pour la première fois.

En parallèle, sont organisés tout au long de l'année en France ou en Belgique (le Brussels Games Festival, par exemple) des festivals dédiés au jeu de société, comme Paris est Ludique dans la capitale française (en extérieur) ou le Festival international des jeux à Cannes qui se tient dans le fameux Palais des Festivals, plus grand festival de jeu du monde francophone en termes de fréquentation (150.000 visiteurs). À perte de vue, des tables pour jouer à des jeux d'ambiance, de stratégie, de réflexion, de lettres, de constructions... classiques ou modernes, et parfois même encore à l'état de prototype avec une sortie prévue plus tard. Impossible de ne pas s'y amuser, même en venant simplement par curiosité.

Des médias pour se renseigner :

- La référence francophone du jeu de société : www.tric-trac.net
 - Le blog d'Anaëlle Grondin : <https://medium.com/@anaelle/>
 - Deux sites amateurs bien installés : *Vin d'jeu* <https://www.vindjeu.eu/> et *Gus and co* <https://gusandco.net/>
 - *Plato*, le magazine papier de référence : <http://www.plato-magazine.com/>
 - Ludochrono, la chaîne *youtube* du site *Ludovox* qui vous explique un jeu en moins de 5 minutes : « Ludochrono » sur <http://youtube.com> ou <http://ludovox.fr>.
 - La base de données de référence américaine : <http://boardgamegeek.com>
- Un site fourmillant de fiches pédagogiques à utiliser avec des jeunes <https://unjeudansmaclasse.com/>
- La chaîne *Youtube* « Le passe-temps » : <https://www.youtube.com/c/LePasseTempsToulouse>



Board Game Geek



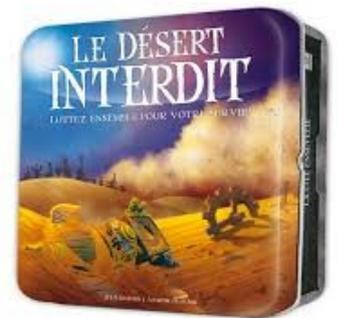
Une alternative ludique pour encourager la solidarité

L'univers des jeux de société modernes gagne encore à être connu. En plus de proposer des mécaniques bien plus riches que les traditionnels *Scrabble* et autres *Puissance 4*, il recèle une diversité myrifique qui envoie balader les classiques poussiéreux de notre enfance. Depuis le début des années 2000 s'est démocratisée une série de jeux où les participants agissent en coopération, avec un seul et même but. Si dans le *Monopoly* il s'agit de ruiner ses adversaires jusqu'à ce qu'ils soient sur la paille, ici, on vous demande plutôt d'unir vos forces et de réfléchir ensemble comment magnifier l'alchimie de vos particularités.

5 jeux coopératifs disponibles dans le commerce et accessibles à tous :

L'île interdite / Le désert interdit / Pandémie

Cette trilogie du désormais célèbre auteur anglais Matt Leacock décline des mécaniques identiques dans des thématiques distinctes. Ici placés par ordre de complexité, ces trois jeux confèrent à chaque joueur un personnage propre pourvu d'un pouvoir spécial. Cette spécificité permet aux joueurs de se démarquer au cours de leur lutte commune, que ce soit pour s'échapper d'une île en train de sombrer ou dans l'espoir de concocter le vaccin ultime qui sauvera l'humanité.



Paperback

Auto-édité par un auteur indépendant, *Paperback* est un jeu de cartes dit de « deckbuilding » : tous les joueurs commencent la partie avec le même paquet de cartes et vont, au cours de la partie, en acquérir de nouvelles qui vont enrichir et singulariser ce paquet. L'originalité réside ici dans la combinaison de cette mécanique désormais bien connue avec le principe du *Scrabble* : les cartes dans les mains des joueurs sont des lettres leur servant à former des mots. Plus ceux-ci sont longs, plus ils gagnent de points pour progresser. Au départ compétitif et en anglais, *Paperback* a été adapté en français par le C-Paje, qui y a ajouté un mode coopératif.

À noter : C-paje peut vous fournir gratuitement tous les fichiers .psd et .jpg de sa version française du jeu. Il n'y aura plus qu'à imprimer, découper et... jouer !



Hanabi

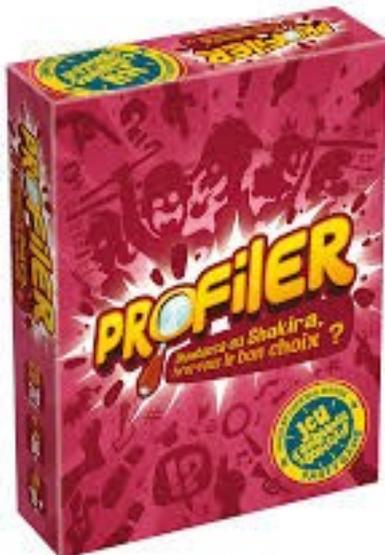
Dans ce petit jeu en boîte carrée, seuls les autres joueurs voient les cartes qu'on tient en main, qu'il faut tenir face cachée. Il va falloir donner des indices à ses camarades pour qu'ils déduisent la valeur et la couleur des cartes qu'ils ont en main, qu'il faudra ensuite poser dans le bon ordre sur la table pour reconstituer un feu d'artifice parfait. Simple à comprendre mais subtil à maîtriser, *Hanabi* est désormais un classique que les familles s'arrachent.

Magic Maze

Les joueurs incarnent ici des aventuriers dépouillés de leur équipement qui vont devoir se repérer dans un dédale pour le récupérer avant de s'enfuir. Malheureusement, un maléfice prive les convives de l'usage de la parole. Il va donc falloir comprendre ce que les autres joueurs attendent de nous : chacun peut faire bouger les différents pions dans une direction spécifique, ni plus, ni moins (par exemple, je suis le seul joueur autour de la table à pouvoir déplacer cet aventurier vers la droite et j'ai besoin que mon partenaire comprennent qu'il doit d'abord le mouvoir vers l'avant). Avec ses scénarios à la difficulté progressive, *Magic Maze* offre plusieurs niveaux de difficulté et montre toute l'importance de la communication non-verbale.



Profiler / Unusual suspects



Parus à la même période, ces deux œuvres ont pour atout commun de forcer les joueurs à formuler des stéréotypes en guise d'argument. Il est ensuite possible après la partie de revenir sur les préjugés formulés pour mieux les déconstruire. Dans *Unusual Suspects*, on élimine, un peu à la manière du fameux *Qui est-ce ?*, des individus sur la seule base de leur visage, suite à la réponse à une question qui concernerait sa personnalité. « - Sort-il en boîte de nuit ? Non ? Ah, ben, ce n'est pas la vieille, alors ! ». *Profiler* propose plus ou moins le même principe mais avec des personnalités connues ou des professions générique : « est-ce que Barrack Obama prend plus de douches qu'un pompier ? ». Hilarants et très simples, ces deux jeux dits « d'ambiance » coopératifs offrent un point d'entrée idéal pour discuter de nos représentations.

« Remixer » des jeux de société coopératifs ou compétitifs

Jouer, ce n'est pas forcément suivre les règles. De nombreux amateurs de jeux vidéo s'amuse à « détourner » les fondamentaux d'un jeu, sa mécanique, pour se réapproprié l'œuvre de base et en créer une nouvelle. Ma collègue docteure au Liège Game Lab, Fanny Barnabé, l'explique très bien dans la vidéo « Les jeux vidéo ne servent-ils qu'à jouer ? », disponible sur Youtube (<http://bit.ly/2jRcnzb>).

Ce qui est valable pour les jeux vidéo l'est encore plus pour ceux avec des cartes, des pions et des plateaux : pour modifier le matériau de base, il n'est pas nécessaire ici de maîtriser des langages informatiques, ni même la moindre technique de programmation. Juste d'enclencher son imagination et de bricoler un peu, muni de ciseaux et de colle plutôt que d'un ordinateur (même si, ne nous le cachons pas, la machine peut nous faire gagner en temps, en lisibilité et en reproductibilité).

Mais quel est l'intérêt de « remixer » un jeu de société, tel un DJ du Monopoly ? Cela dépend de votre objectif mais tout est possible :

Simplifier et adapter un jeu complexe

Pour avoir déjà discuté avec des parents férus de ludique et lu à propos de leurs pratiques, nombreux adaptent des jeux de société au départ conçus pour des publics adolescents ou adultes pour qu'ils deviennent accessibles aux enfants. Hormis quelques bons jeux (on recommande, bien sûr, certains HABA mais surtout les ILOPELI), les productions pour têtes-blondes arborent des mécaniques reposant essentiellement sur le hasard, comme s'il était absurde de les introduire, avec de la légèreté et de la bienveillance, au choix et à la réflexion. En synthétisant les mécaniques d'un jeu pour les rendre plus abordables, on peut valoriser les enfants en les laissant, eux aussi, jouer avec ce magnifique matériel « pour de vrai ». Il existe aussi des jeux de société coopératifs pour enfants, comme « Little coopération » chez Djeco.

Transformer une œuvre compétitive en espace de coopération

Un jeu est politique. Qu'on le veuille ou non, sa thématique et ses mécaniques contiennent toujours un message. Si vous en avez marre du suprématisme imposé par les règles, allez-y : mettez les mains dans le cambouis et détournez tout ça. Par exemple, on peut modifier ce fameux Monopoly pour que le but des joueurs ne soit plus de s'enrichir et de ruiner ses convives (capitalisme, bonjour) mais de racheter un quartier délaissé de la ville pour l'aménager et y vivre en communauté, en faveur d'une idéologie plus solidaire. Décider ensemble de comment on se réapproprie un grand standard existant peut constituer un formidable processus pédagogique et démocratique.

Voir <http://www.dragonphoenixgames.com/friends-and-lovers> pour des variantes coopératives (en anglais) de jeux de société existant.

« Varianter » un jeu existant pour le rendre « meilleur »

Que ce soit clair : créer un jeu de société moderne, c'est énormément de travail. En moyenne, on compte une bonne centaine de parties de test pour optimiser les réglages ou, bien avant cet affinage, épurer les règles et les mécaniques. Sans vouloir remettre en question le travail des éditeurs et auteurs, souvent le nez dans leurs projets, il peut parfois s'avérer judicieux de changer le fonctionnement de certains éléments pour éviter la frustration. Il arrive que certains ajustements, de l'ordre du détail, transforment la physionomie des parties. Voici un exemple de blog de variantes de jeux de société : <http://berijeux.eklablog.com/>. Leur conception est communautaire : les propositions doivent être testées puis modifiées collégalement.

Rethématiser un jeu avec un esprit militant

Le jeu de société est un assemblage de mécaniques et de thème, d'imagerie. Si il arrive que des auteurs partent du second pour bâtir les premières (c'est par exemple le cas de Myrmès, un jeu de gestion avec des fourmis), la plupart du temps, cet environnement n'est qu'un enrobage qu'on peut modifier à l'envi. Par exemple, on peut utiliser les règles de Pandémie à l'identique, ou presque, dans un jeu de pirates. Certaines œuvres misent à fond sur leur engagement plutôt que sur un système de jeu complexe, comme « Casse-toi pauv' con », où il faut prendre des bains de foule pour augmenter sa popularité sans pour autant craquer façon Sarkozy de 2008.

Boîte à outils : les systèmes des jeux coopératifs

Nous avons tenté de formaliser au maximum les systèmes de règles de certains jeux coopératifs célèbres pour les rendre les plus abstraits possibles. De cette manière, l'on obtient des schémas « prêt-à-jouer » mécaniques que l'on peut habiller de la thématique et des illustrations de notre choix.

Pandémie de Matt Leacock

Note : la quantité de matériel présentée ici est celle du jeu original. Il est tout à fait envisageable de réduire les nombres indiqués en cas de besoin, même si cela nécessite sans doute d'également ajuster l'équilibrage du jeu pour que le défi reste motivant.



Principe général

Les joueurs tentent de réunir des cartes d'une même couleur pour trouver un remède. Il faut en trouver quatre tout en évitant que la maladie ne se répande trop.

Tour de jeu

Les joueurs disposent d'un nombre d'actions fixe à utiliser comme bon leur semble à leur tour : ils ont le droit d'effectuer plusieurs fois la même action ou même d'en réaliser moins qu'autorisé. Dans le jeu original, les joueurs disposent de 4 actions :

- Se déplacer sur une case adjacente (càd connectée à la case sur laquelle mon pion se trouve initialement)
- Se déplacer en utilisant une carte à l'effigie d'un lieu (si je suis à Paris, je peux jouer la carte Paris pour me rendre n'importe où. Si je suis à Tokyo, je peux jouer la carte Paris pour me rendre depuis Tokyo à Paris). *Dans le jeu original, cela représente un voyage en avion.*
- Prendre/donner une carte à un autre joueur, à condition que cette carte soit à l'effigie du lieu dans lequel nous nous trouvons tous les deux. *Dans le jeu original, cela s'appelle « partager des connaissances ».*
- Enlever l'un des cubes présents (qui représentent la menace) sur le lieu où je me trouve.
- Utiliser 5 cartes de la même couleur pour trouver un remède. *Optionnel : obligation de se trouver sur un lieu de résolution.*

Optionnel :

- Utiliser une carte à l'effigie de la ville où je me trouve pour y construire un lieu de résolution (appelé « station de recherche » dans le jeu original).

À la fin de mon tour :

- Je pioche deux cartes dans la pile des cartes Lieu de couleur. *Optionnel : Si j'ai plus de sept cartes en main, je dois jeter l'excédent.*
- Je pioche X cartes (en fonction de la difficulté souhaitée) de lieu qui indiquent où arrive la menace et j'y place autant de cubes. *Dans le jeu original, X = 2 au début de la partie et augmente à mesure que les joueurs piochent des cartes « épidémie » dans le paquet de cartes lieu.*

Les joueurs gagnent la partie quand ils trouvent les quatre « remède ». Ils la perdent si la réserve de cubes est vide, si leur pile de cartes lieu est vide ou si il faut placer un quatrième cube sur un lieu. *Dans le jeu original, le placement d'un quatrième cube déclenche une « éclosion » qui propage ces cubes sur les cases adjacentes. La huitième éclosion provoque la défaite.*

Exemple de *remix* dans l'univers du Petit Chaperon Rouge :

Les joueurs incarnent des enfants qui doivent réunir des objets de leur mère-grand (une galette, un petit pot de beurre ou, si on veut délirer, un dentier...) – qui représentent ici les remèdes – avant que les louveteaux (représentés par les cubes) ne se réunissent suffisamment pour appeler leur papa loup. En conséquence, l'action « enlever un cube » devient « chasser un louveteau », les cartes représentent différents lieux du village et de la forêt où l'on peut récolter les objets de mère-grand une fois qu'on a assez de cartes, etc.

Pour plus de complexité, il suffit de se référer aux règles complètes de Pandémie (téléchargeables en ligne), plus étoffées, ou d'en ajouter de nouvelles reliées au nouveau thème. Pour plus de simplicité, *L'île interdite*, du même auteur, propose un système de jeu semblable avec des mécaniques encore plus épurées.

Hanabi d'Antoine Bauza



Note : pour chacune des 5 couleurs des cartes, la distribution des valeurs est 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5.

Principe général

Les joueurs ne peuvent pas regarder les cartes qu'ils tiennent en main. Par contre, ils les montrent à leurs partenaires qui vont devoir, en suivant des règles bien spécifiques, leur donner des informations pour que tout le monde abatte ses cartes dans le bon ordre. Les joueurs ont 3 cartes en main à 5 joueurs, 4 à 4 joueurs, 5 à 3 joueurs, 6 à 2 joueurs.

Tour de jeu

À son tour, un joueur doit effectuer une action parmi trois différentes (il est interdit de passer son tour) :

- Payer un jeton bleu (on démarre la partie avec huit, on ne peut pas en posséder plus que ce nombre) pour donner une information à un autre joueur sur sa main :

Deux types d'informations sont possibles :

- Une information sur une (et une seule) couleur.

Exemples :

« Tu as une carte rouge ici »
 ou « Tu as deux cartes vertes
 ici et ici » ou « Tu as deux
 cartes blanches, là et là ».



- Une information sur une (et une seule) valeur.

Exemples :

« Tu as une carte de valeur
 5 ici » ou « Tu as deux
 cartes de valeur 1 là et là »
 ou « Tu as deux cartes de
 valeur 4 là et là ».



- Jouer une carte depuis sa main vers le centre. Si la carte est valide (= c'est un 1 qui initie une nouvelle couleur ou elle complète une suite de cartes existantes), rien ne se passe. Si la carte n'est pas valide (= elle était déjà présente sur le jeu ou a été jouée prématurément), elle est défaussée et les joueurs prennent un jeton rouge. Si c'est leur troisième jeton rouge, ils ont perdu la partie.
- Défausser une carte de sa main : le choisit une carte de sa main « à l'aveugle » et la place dans la défausse. Le groupe récupère un jeton bleu.

Après cette action, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et ainsi de suite.

Dans le cas où un joueur a pioché ou défaussé une carte, il pioche « à l'aveugle » une nouvelle carte pour compléter sa main comme précédemment. Lorsque la pioche est vide, chaque joueur, y compris celui qui a pioché la dernière carte, effectue un dernier tour de jeu. Ensuite, les joueurs calculent leur score collectivement, chaque carte valant un point. 25 constitue le score maximal.

Exemple de remix :

Le jeu original a pour thématique les feux d'artifice : les cartes à placer dans l'ordre représentent les différentes étapes successives, de l'allumage au bouquet final, dans chacune des couleurs de fusée. La thématique du feu d'artifice suscitant facilement l'imaginaire, il est possible de garder ce thème et d'inviter des enfants à réaliser leurs propres illustrations barriolées. Il est également envisageable de transposer le jeu dans n'importe quel univers où il est nécessaire de placer des choses dans le bon ordre. Par exemple, les cartes peuvent représenter les différents étages d'une maison. Pour plus de créativité, on peut intégrer le jeu dans un projet plus large, par exemple dans la narration d'une histoire inventée pour l'occasion. Chaque couleur peut ainsi représenter un personnage différent tandis que les cartes de 1 à 5 symbolisent les étapes successives des péripéties qui lui arrivent.

Aller plus loin :

Ces boîtes à outil mécaniques ne sont que des points de départ, des étincelles destinées à vous montrer à quel point il peut être facile d'abstraire des mécaniques pour les transposer dans un univers plus adapté à votre public ou à vos envies.

Il existe de nombreux jeux de société coopératifs dans le commerce (on trouvera une liste plus fournie sur le site <http://www.envies-enjeux.fr/>, par exemple) mais le plus riche restera toujours la réappropriation de ces produits forcément lissés pour plaire au plus grand monde et apolitiques.

Que l'on réalise tout à la main, intégralement par ordinateur ou en combinant les deux, il n'est pas compliqué de donner vie à ses idées et envies ludiques. Parfois, emprunter ou réadapter les créations testées et approuvées des professionnels permet de gagner du temps ou, tout simplement, du goûter au plaisir de la confection à son tour. À l'instar du droit à la parodie ou à la citation, la reprise de mécaniques d'autrui n'est pas problématique en termes juridiques, du moment que l'on ne commercialise pas sa réalisation.

Bons jeux !



Annexe I

Activité 1 : le "marché aux jeux"

Attribuer des numéros de 1 à 3 pour créer trois sous-groupes répartis en trois tables.

Pitch des jeux coopératifs sélectionnés. Chacun en sélectionne 4 pour son sous-groupe (donc 12 jeux seront couverts)

Les autres ne joueront pas aux jeux que vous sélectionnez : il est de votre responsabilité de leur transmettre lesquels sont qualitatifs et utiles pour votre travail ensuite.

Le formateur navigue entre les sous-groupes pour vous expliquer les jeux, mais ça peut aussi faire partie de la mise en situation d'essayer de comprendre un jeu à partir de sa règle.

Entre chaque jeu : organisez un débriefing et prenez des notes sur ses qualités et défauts : mécanique vs. Thématique (expliquer). Favorise-t-il la coopération et la cohésion de groupe ? Faisabilité dans votre milieu d'accueil ? Manière idéale d'accompagner ou d'adapter ce jeu ?

Chaque débriefing peut figurer sous la forme d'une synthèse ciblée (post-its sur la boîte).

Liste indicative des jeux susceptibles d'être utilisés à la formation :

- **Spy Guy**
- **Ink it**
- **Link City**
- **Une patate à vélo**
- **La colline aux feux follets**
- **Fluffy Valley**
- **Le monstre des couleurs**
- **Kraken attack**
- **Doudou**
- **Attrape rêves**
- **Douzanimmo**
- **Mr wolf**
- **Happy bunny**
- **Bal des coccinelles**
- **Chasse aux monstres**
- **Roulapik**
- **Flashback zombie kidz**
- **The Mind**
- **Just One**
- **Magic Maze**
- **The Crew**
- **Codenames duo**
- **So clover**
- **Fiesta de los muertos**
- **Profiler**
- **Formz**



Centre pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance

Coopérer, c'est gagner ! Découvrir le jeu de société moderne

9 et 10 décembre 2024 – C-paje Liège

- **Connec'team**
- **Top ten**
- **Master word**
- **Détective Charlie**
- **Au creux de ta main**
- **Désert interdit**
- **Zombie Kids**
- **Slide quest**
- **C'est évident**
- **Disc Cover**
- **Esquissé**
- **Feelings**
- **Mysterium Park**
- **La maison des souris**
- **Compatibility**
- **Zéro à cent**

Activité 2 :

- 1) (en grand groupe) Visionnage de la vidéo « TOP 5 jeux enfants » : <https://youtu.be/rE6aF8PvXQk?si=2ivStWtGnCjeETBv> D'expérience, trouvez-vous ça facile de discuter avec les enfants de leur ressenti ? De ce qu'ils ont aimé ou non et pourquoi ?
- 2) Retour en sous-groupes : choisissez un jeu parmi ceux auxquels vous avez joué pour lequel vous imaginerez un mode de communication original pour que les enfants donnent leur retour. Vous pouvez utiliser tout le matériel disponible dans l'atelier (du moment que vous le respectez et le rangez à la bonne place ensuite). Pour expérimenter, vivez vous-mêmes ce support en l'utilisant pour formaliser votre retour par rapport au jeu choisi.
- 3) Vous recevez un panneau A3 sur lequel vous tracez deux axes (vertical et horizontal). Choisissez ensemble le titre de ces deux axes puis placez-y les images des 4 boîtes de jeux essayés (y compris celui pour lequel vous avez développé un support) (j'aime/j'aime pas, adapté/pas adapté pour les enfants, matériel moche/joli...)
- 4) Vous recevez trois médailles à « accrocher » sur les vraies boîtes de jeu : le jeu le plus coopératif, le jeu le plus thématique, le jeu le plus amusant.
- 5) Chaque groupe présente en plénière son dispositif et son classement (+ médailles). Questions-réponses éventuelles.

Suite à la médaille du plus thématique, aborder les **deux « écoles » du jeu**, les jeux qui partent de la thématique, le fait que ce n'est pas toujours important, que ça peut-être interchangeable et manipulable (exemple du codenames politique)

On voit qu'il y a **plusieurs composantes** dans un jeu, la mécanique et le thème. Le coopératif est au départ un élément mécanique mais qui peut/doit être justifié par le thème. Schématiquement, l'histoire des jeux de société modernes, on la fait souvent commencer aux Colons de Catane, même si il existait évidemment déjà certains jeux avant, y compris coopératifs (ex. Sherlock Holmes Détective Conseil dans les années 1980) ou semi-coopératifs (Scotland Yard).

Qu'est-ce qu'on remarque dans cette sélection ? Beaucoup de jeux à communication limitée => le ludique et le défi naissent de la contrainte. Permet d'éviter le « syndrome du joueur alpha » (Est-il un problème pour vous ? L'avez-vous déjà constaté ?)

Activité 3 : Transformer un jeu compétitif en jeu coopératif

Les jeux proposés : **Arcimboldo, Pictures, Twin it, Grand méchant monstre, clés magiques**

Attention : il faut que l'œuvre reste un jeu et ne devienne pas juste une « activité ». Pour ce faire :

- La création d'une montée en tension maîtrisée est essentielle. Antoine Bauza (*Hanabi*) souligne que la difficulté doit être bien calibrée : un jeu trop facile devient ennuyant, mais un jeu trop difficile risque de frustrer les joueurs. L'objectif est de maintenir une pression constante, tout en donnant aux joueurs le sentiment qu'ils peuvent l'emporter avec un bon travail d'équipe. Vous devez commencer par imaginer un moyen de gagner et de perdre.
- Il faut ressentir une forme de difficulté, de pression (sinon, aucun engagement au sein du jeu) : temps limité, essais limités, communication entravée...
- Le jeu doit offrir des choix significatifs à chaque tour, tout en introduisant des rebondissements imprévus. Cela peut se faire par des événements aléatoires ou des évolutions du plateau, qui obligent les joueurs à réévaluer constamment leurs stratégies.
- Vous pouvez en profiter pour simplifier les règles. La clarté des règles permet à tous les participants de contribuer efficacement, réduisant ainsi le risque d'un joueur dominant (syndrome du joueur alpha).
- L'auteur **Eric Lang** considère que les rôles asymétriques ou les capacités spécifiques donnent à chaque joueur un sens de responsabilité et d'utilité. Cela encourage l'implication individuelle tout en renforçant le travail d'équipe.

Après une première partie de la version compétitive, le groupe *brainstorme* à propos des adaptations nécessaires pour transformer le jeu compétitif en jeu coopératif. Du matériel supplémentaire peut être ajouté, ou du matériel existant peut être enlevé. Cette nouvelle version doit impérativement être testée par le groupe pour vérifier si elle fonctionne au prisme des critères listés ci-dessus.

Enfin, un retour en plénière permet à chaque groupe de partager ses difficultés de création et les solutions qui ont été trouvées.

Activité 4 – Game jam express

Chaque participant est sollicité : suite à cette première tentative de création, souhaitez-vous poursuivre l'adaptation sur laquelle vous avez commencé à travailler ? Proposer une création originale ou le « remix » d'un jeu présent (changement de thème, de mécanique...) ? L'adaptation d'un jeu existant en une version pour les plus jeunes ou les plus âgés ? Deux panneaux à compléter en fonction des créations :

- **Création originale**
 - Mécanique principale ?
 - Idée de thème ?
 - Comment on gagne ?
 - Comment on perd ?
 - Le « pitch » en une phrase !

- **Remix**
 - Ce qu'on rend plus simple
 - Ce qu'on enrichit
 - Ce qu'on change du thème
 - Le nouveau public visé ?
 - L'intérêt de ce remix en une phrase !

Les étapes de la création d'un jeu de société :

L'idée initiale : La création commence souvent avec une idée ou un thème captivant. Certains auteurs, comme Antoine Bauza, notent leurs idées dans un carnet avant de se focaliser sur une qui semble prometteuse. Cette étape inclut l'exploration des mécaniques et des thèmes qui pourraient interagir harmonieusement. L'épuration, c'est le bien ! Plus on fait simple, mieux c'est. On n'a pas le temps de réinventer la roue en une journée. Partez d'une mécanique existante. La communication limitée ? Le stop ou encore ? Pour vous inspirer, fixez-vous un objectif simple : voulez-vous un jeu fun ? un jeu pédagogique pour qu'on retienne des informations ? un jeu rapide qui serve de brise-glace ?

Prototypage rapide : Un premier prototype est généralement réalisé à partir de matériaux simples (carton, papier, etc.). L'objectif est de tester rapidement les concepts pour évaluer leur potentiel. Cette phase est souvent désordonnée et implique de nombreux ajustements au fur et à mesure. Matos de récup, cartes dans des sleeves, récup de boîtes d'extension, impression et découpage... Rien ne sert de faire un truc magnifique dès le début, il faut d'abord tester !

Playtests initiaux : Les premiers tests se font avec un cercle proche (amis, famille) pour identifier les aspects du jeu qui fonctionnent et ceux qui doivent être modifiés. Ces sessions permettent d'affiner les mécaniques et de clarifier les règles.

Amélioration et expansion : Une fois le concept stabilisé, les règles sont documentées de manière plus détaillée et les visuels commencent à être développés pour donner au jeu une identité plus forte. Le matériel joue un rôle important pour renforcer l'expérience ludique, comme le souligne Bauza

Tests étendus : À ce stade, le jeu est testé auprès d'un public plus large pour recueillir des retours diversifiés. Les auteurs expérimentent des variations mineures, évitant de changer trop d'éléments en même temps pour bien comprendre l'impact de chaque modification.

Présentation à un éditeur : Une fois les tests aboutis et un prototype solide en main, l'auteur prépare une présentation pour un éditeur. L'objectif est de convaincre ce dernier du potentiel commercial et ludique du jeu

Production et publication : Si le jeu est signé par un éditeur, ce dernier prend en charge la production, souvent en collaboration avec l'auteur, pour peaufiner les détails graphiques et matériels avant la publication finale

Si le groupe est en panne d'idées, voici quelques pistes :

Pitch 1 : "Les Lumières de la Forêt"

- **Thème :** Les joueurs incarnent des lucioles qui doivent guider des animaux nocturnes égarés jusqu'à leur tanière avant le lever du soleil.
- **Mécanique :** Les joueurs utilisent des jetons "lumière" pour tracer des chemins sécurisés tout en évitant les prédateurs. Chaque joueur ne peut voir qu'une partie du plateau et doit collaborer pour éclairer les bonnes zones.

Pitch 2 : "Le Grand Ménage des Rivières"

- **Thème :** Une famille d'animaux aquatiques s'organise pour nettoyer une rivière polluée avant que les poissons ne tombent malades.
- **Mécanique :** Les joueurs doivent coopérer pour récupérer des déchets flottants en utilisant des actions limitées. Les cartes événements ajoutent des défis, comme des barrages de débris ou des crues soudaines.

Pitch 3 : "La Mélodie Perdue"

- **Thème :** Une sorcière jalouse a volé la chanson qui protège le royaume des vents. Les joueurs incarnent des musiciens qui doivent retrouver les notes éparpillées dans différents territoires.
- **Mécanique :** Les joueurs résolvent des énigmes musicales simples (exemple : retrouver des séquences de notes ou associer des couleurs à des sons). Chaque résolution débloque une partie de la chanson.

Pitch 4 : "La Ruche en Danger"

- **Thème :** Une ruche menacée par une tempête doit stocker assez de miel et protéger ses œufs pour survivre.
- **Mécanique :** Placement d'ouvriers où chaque joueur joue une abeille ayant une capacité unique (explorer, récolter, réparer). Les ressources doivent être partagées pour équilibrer les priorités.

Pitch 5 : "Le Carnaval des Couleurs"

- **Thème** : Une parade magique doit illuminer une ville en associant des costumes, des accessoires, et des feux d'artifice à chaque zone.
- **Mécanique** : Jeu basé sur la communication : chaque joueur voit une partie des informations (cartes couleur ou forme) et doit donner des indices pour que les autres fassent les bons choix.

Pitch 6 : "Les Gardiens des Saisons"

- **Thème** : Les joueurs incarnent des esprits saisonniers qui doivent rétablir l'équilibre des saisons après qu'un sort les a mélangées.
- **Mécanique** : Jeu de logique et de déplacement sur un plateau modulable. Chaque action impacte plusieurs zones, nécessitant une stratégie collective pour tout harmoniser.

Pitch 7 : "Le Voyage des Rêves"

- **Thème** : Les joueurs doivent aider une petite fille à assembler les fragments de ses rêves avant que le réveil ne sonne.
- **Mécanique** : Jeu de mémoire et de parcours où les joueurs collectent des fragments en résolvant des mini-défis ou en retrouvant des paires d'éléments liés aux rêves.

Annexe II : C-paje, Qui sommes-nous ?

Identité

Une asbl



- *Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance
- *une équipe pluridisciplinaire
- *un siège social à Liège (rue Henri Maus, 29 4000 Liège)
- *une reconnaissance d'Organisation de Jeunesse (Communauté française)

Un réseau



L'asbl C-paje est un réseau qui réunit plus d'une centaine de structures regroupant divers acteurs de l'animation jeunesse enfance (animateur socioculturel, éducateur, accompagnateur social, enseignant).

Toutes personnes proposant un travail d'animation peut intégrer le réseau C-paje.

Objectif



Notre objectif : soutenir, développer et promouvoir une animation de qualité au service de l'épanouissement social et culturel de l'enfant et du jeune.

Activités

Point commun de nos activités : la créativité comme outil favorisant le développement de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être.

Formation



L'objectif de nos formations est de renouveler ou d'approfondir les compétences, de varier les possibilités d'actions en fonction des différents publics ou de simplement échanger avec d'autres travailleurs du secteur. Participer à nos formations permet de bénéficier de l'expérience et de la créativité d'artistes-formateurs et de praticiens confirmés.



Le C-paje orchestre, depuis plusieurs années, des projets communautaires d'envergure où se mêle le travail social, culturel et créatif. Ceux-ci réunissent plusieurs structures d'animation et bénéficient d'une large diffusion. Ces projets valorisent et développent les capacités d'expression et les ressources créatives des enfants et des jeunes, au sein d'une dynamique collective.

Information



Nous proposons à travers nos différents canaux d'informations un large panel d'idées, d'outils d'animation et de personnes-ressources. Nous permettons aux acteurs du secteur de se tenir au courant de ce qui se passe dans le réseau C-paje et dans le monde socioculturel.

Diffusion



Par diverses publications, C-paje fait connaître le travail ambitieux et de longue haleine du secteur de l'animation jeunesse-enfance, la variété de ses méthodes et l'impact socioculturel de ses actions.