

Plan et présentation de l'exposition	2
Fiches objet	
Le bilboquet Inuit (Le jeu tout le temps)	4
Les baguettes de divination (Le jeu évident)	6
La grammaire (L'apprentissage)	8
«Le dé» de Sophie Calle (Le souffle créatif)	10
Le casse-tête mongol (Le défi)	12
«Les tricheurs» de Hermann Braun Vega (Le tricheur)	14
Deuda Eterna (Le théâtre du monde)	16
Fiches jeu	
Le Mancala	18
Le Gomoku	20
Le Puluc	22
Jeu de l'Hyène	24
Activités pour les groupes non scolaires	26
Partie Enseignants	
Le jeu en classe	27
Jouer en ligne avec laclassed.com	28
Préparer et prolonger la visite de l'exposition pour le primaire	29
Pistes de travail pour le secondaire	31
Activités proposées	33
Ressources culturelles	36
Modalités de réservations / Renseignements pratiques	37
Bibliographie / Sitographie	39

Annexes

Articles gracieusement mis à disposition par la revue Sciences Humaines :

 Le jouet est-il éducatif ?

 Points de repère : Jeu et éducation

 Les sociabilités des joueurs en ligne

Articles gracieusement mis à disposition par la revue Des jeux sur un plateau :

 Interview avec l'équipe de l'atelier ludique du centre hospitalier Camille Claudel

 Reportage sur l'atelier ludique du centre hospitalier Camille Claudel

Entretien avec Bruno Faidutti, auteur de jeux

Le jeu contre l'angoisse du monde, de Bruno Faidutti



Le jeu tout le temps

Qu'est ce que jouer ? Est-ce qu'il faut des pions, des dés ou des cartes pour jouer ?

On joue parfois sans avoir besoin de rien, avec pour seul support les objets du quotidien ou une situation. Ainsi, le jeu peut n'être qu'un état d'esprit, une manière de voir les choses.

Photos, objets, éléments à manipuler permettent d'aborder ces questions et de se demander à chaque fois s'il s'agit d'un jeu...

Le jeu évident

On sait toujours si on est en train de jouer ou non. Et pourtant, il n'est pas évident d'expliquer pourquoi, de définir le jeu, le fait de jouer...

Quelques éléments, donc, pour découvrir des définitions possibles du jeu.

Jeu et apprentissage

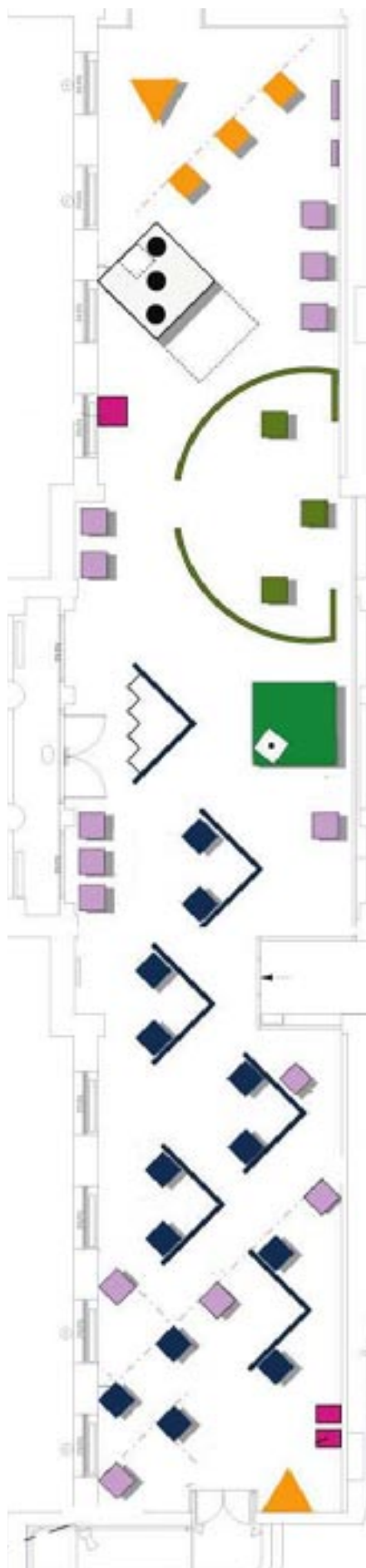
Est-ce qu'on peut apprendre en jouant ? Est-ce qu'on apprend toujours en jouant ?

Les rapports entre jeu et apprentissage sont multiples et posent de nombreuses questions.

En effet, on découvre que tous les mammifères, lorsqu'ils sont petits, jouent. Et c'est bien par ce jeu qu'ils apprennent à se mouvoir, à chasser, mais aussi à se comporter en société. Alors le jeu serait nécessaire, au moins chez les mammifères, pour ces apprentissages.

Cependant, si l'on s'en tient aux critères de définition du jeu, on ne peut jouer si on a un objectif de production, d'apprentissage par exemple.

On apprendrait alors en jouant, mais sans calculer, sans le chercher. On pourrait même apprendre les choses les plus importantes sans s'en douter, comme, par exemple, apprendre à perdre...



Jeu et création

Quels rapports entre l'art et le jeu, entre la science et le jeu ? Dans les deux cas, l'acte de création partage certains critères, certaines contraintes avec le jeu lui-même. Alors, peut-on considérer que créer est un jeu, que le jeu est (ré) création, c'est ce que ces éléments proposent d'explorer.

Le ludopathe et le tricheur

A titre d'éclairage, d'ouverture, deux personnages particuliers du monde du jeu sont mis en lumière ici : le Ludopathe, pour qui le jeu est une obligation, une nécessité, et le Tricheur, qui refuse l'incertitude et se joue des règles pour l'emporter...

Jeu et défi

Jouer, c'est défier, se défier soi ou défier l'autre ? Mais quand le jeu n'est plus que défi, est-il encore un jeu ? Par des manipulations et des objets de collection, on explore les rapports entre jeu et compétition, jeu et défi.

Jeu et culture

Le jeu fait partie de notre culture, et, dans des mesures différentes, de toutes les cultures. Il peut cependant y prendre des places très différentes.

D'abord, le jeu reflète par sa symbolique, ses règles et ses principes mêmes, les valeurs et les aspirations de sa société d'origine, et il se transforme avec ses voyages dans le temps et l'espace. Ainsi, les échecs ne sont plus les mêmes aujourd'hui en Occident qu'à leur origine en Inde, ils n'expriment plus les mêmes symboles...

Ensuite, le jeu est un enjeu financier : le jeu d'argent a en cela une part importante dans notre société et représente des sommes loin d'être, elles, symboliques.

Enfin, de nombreuses sociétés se sont posé la question, malgré ce lien entre jeu et culture, de la valeur éthique du jeu, de sa justification ou de sa condamnation.

Autant d'aspects qui permettent d'aborder les rapports entre jeu et sociétés.

Le bilboquet Inuit



Bilboquet Ajagaq créé par Elisapie Inukpuk
Canada, Nunavik, population Inuit, 2002
Andouiller, os de phoque et tendon
Collection du Muséum, Lyon

Les sculpteurs inuits fabriquaient le plus souvent ce jeu avec l'humérus d'un phoque. Normalement on percevait un trou décentré dans une des extrémités du morceau d'os qui allait servir de cible afin d'y attacher un morceau de tendon tressé. On attachait l'autre extrémité de la corde à un éclat d'os qui avait la forme d'une longue aiguille. Comme beaucoup de jeux inuit, le bilboquet permettait aux enfants de développer leur adresse en s'amusant, afin d'obtenir une dextérité qui leur était nécessaire par la suite lorsqu'ils devenaient chasseurs.

Historique

L'origine du jeu de bilboquet, mis à la mode par le roi de France Henri III (1551-1589), est assez obscure. Certaines sources indiquent qu'il serait apparu pour la première fois en France au XVI^e siècle. Mais dans ses *Commentaires* (1521-1576), Blaise de Montluc fait fréquemment allusion à un jeu s'apparentant au bilboquet, que ses soldats pratiquaient et qui aurait été joué dans les armées de France depuis les Croisades.

Le mot lui-même a une étymologie contestée. Au XVI^e siècle, on fait mention du mot « bille boucquet », boucquet venant de bouquer (« encorner », comme le fait un bouc). Mais on dit aussi qu'il serait apparu pour la première fois en français, en 1534, l'année de la première venue de Jacques Cartier au Canada, et qu'il aurait été formé des mots « bille » (« petite boule ») ou encore « bâtonnet ») et « boucquet » (diminutif de « bouque » ou « boule »).

La version Inuit du bilboquet est ainsi l'adaptation d'un jeu très courant en Europe. En Inuktitut, la langue Inuit, les habitants de *Repulse Bay (Canada)* appellent ce jeu *Iyaga*. Ce jeu était et est toujours doté d'un grand pouvoir magique. Il se pratiquait en hiver car il était supposé faire revenir le soleil.

En faisant tourner l'os « cible » dans l'air le joueur devait essayer de rattraper la cible sur la longue aiguille. Chaque coup manqué oblige le joueur maladroit à passer l'engin à un rival. En même temps qu'il lance et rattrape le bilboquet, le joueur mime une aventure ou analyse une action. Il raconte un voyage, une chasse, un combat, il énumère les différentes phases du dépeçage de la proie, opération qui est le monopole des femmes. A chaque nouveau trou, il annonce triomphant : « Elle reprend son couteau, fend le phoque, enlève la peau, enlève les intestins, ouvre le poitrail, enlève les entrailles, enlève les côtes, enlève la colonne vertébrale, enlève le bassin... »

Lien avec l'exposition

Tout peut devenir matière ludique, matière à jouer. De fait, le jeu peut être considéré comme un état d'esprit avant d'être un objet, un ensemble d'éléments fabriqués. On peut ainsi jouer avec n'importe quel élément du quotidien, éventuellement même avec des objets non-manufacturés ou presque.

On distingue traditionnellement jeu improvisé (play) par opposition au jeu dont les règles sont fixées (le game). Dans le play, le joueur s'invente ses propres règles du jeu : il s'abstrait un instant de la réalité, s'engage par pur plaisir dans une activité qu'il a imaginé. On imagine bien alors que cela mette en jeu n'importe quel élément ayant à l'origine une autre utilité. Mais on peut trouver dans le game la même liberté, et, ainsi que le montre ce bilboquet, constituer un jeu, dont les règles sont fixées précédemment, avec des éléments non-manufacturés. Les autres objets présents dans cette partie de l'exposition montrent de la même manière la diversité des supports et matériaux pouvant spontanément servir de base au jeu.

Baguettes de divination



Boîtes avec baguettes de divination
Chine, province du Fujian
Fin du 19^e siècle
Bambou peint

Collectée par J.J.M de Groot entre 1886 et 1890
Dépôt du musée national des arts asiatiques – Guimet en 1913 au Muséum, Lyon

« Ces deux boîtes à baguettes avec un tableau gravé en vert et noir forment l'attirail complet servant à prédire l'avenir et voici comment l'on opère. La personne qui veut savoir les choses de l'avenir prend l'une des boîtes et la secoue violemment jusqu'à ce qu'une seule baguette en jaillisse, elle en fait de même avec l'autre boîte et elle combine les deux signes obtenus sur les lignes du tableau qui lui donne le numéro de la page du livre qu'il faut consulter. »

Guide illustré du Musée Guimet de Lyon, Chalon-sur-Saône, 1913. La partie sur la «Collection de Groot», p.93 à p.154, a été rédigée par Louis Paillet, d'après de J.J.M de Groot, Les fêtes annuellement célébrées à Emoui (Amoy), Annales du musée Guimet, tomes XI et XII, Paris, 1886, édition Ernest Leroux.

Ces manipulations peuvent se révéler plus complexes, formant ainsi une multitude de signes. Cette pratique divinatoire s'appelle l'achilléomancie.

Historique

Les baguettes de divination chinoises sont des baguettes provenant de la plante Achillée millefeuille, dont le nom est originaire du grec Achille qui aurait découvert ses propriétés cicatrisantes lors d'une blessure par une flèche empoisonnée.

Elle fut considérée par les Chinois comme une herbe magique et les devins utilisèrent ses tiges desséchées pour prédire l'avenir. Dans la consultation du Yi King, le consultant manipule de façon rituelle cinquante baguettes d'achillée, toutes de même longueur. Pendant que l'esprit se concentre sur la question posée mentalement, les baguettes lancées forment un signe qui est répertorié dans le Yi King, ou Livre des Mutations, considéré par les chinois comme le plus important et le plus ancien monument de leur littérature. Il trouve son origine dans l'habitude des chinois à consulter leurs ancêtres avant de prendre une décision importante : ils jetaient des carapaces de tortues dans le feu qu'ils ressortaient rapidement à l'aide des baguettes d'achillée. Suivant la manière dont la carapace retombait sur le sol, le nombre et la forme des fissures provoquées par le feu, l'oracle pouvait être rendu.

Lien avec l'exposition

Dans cette partie de l'exposition, divers objets sont présentés, qui, au premier abord, semblent nous parler du jeu et qui sont d'ailleurs souvent considérés comme des jeux, soit par leurs pratiquants, soit par des observateurs extérieurs. Cependant, chacun d'entre eux présente un caractère contraire à l'un des **six critères qui définissent le jeu (selon la définition de J. Caillois)** : **il s'agit donc de six contre-exemples.**

Boîte avec baguettes de divination chinoises : ces baguette servent à lire l'avenir, or un des critère du jeu est qu'il se déroule dans un **univers fictif**.

Dé antique : les dés ne peuvent servir à jouer que s'il existe une **règle, ils ne constituent donc pas un jeu en eux-mêmes.**

Cornet de dés truqué : Si un des joueurs dispose d'un moyen de tricher efficacement, l'issue du jeu est connue. Or **l'incertitude du résultat** est un autre critère du jeu.

Le billet de loterie de conscription. : un billet de loterie afin de recruter des jeunes gens pour la guerre. On est bien loin de la **liberté, la gratuité** du jeu.

Jeu de crosse inuit : c'est un jeu qui se joue n'importe où et qui se termine lorsqu'on en a assez, il n'a donc aucune contrainte de lieu ni de durée, or, le jeu se définit aussi dans une **limite de temps...et d'espace !**

Abécédaire alphabet : apprendre en s'amusant, c'est très bien, mais est-ce encore un jeu ? Lorsqu'un jeu de lettre est utilisé pour aider les enfants à apprendre l'alphabet, le rôle pédagogique devient central et on sort du jeu car celui-ci n'est plus **improductif**.

La grammaire



Jeu magnétique *La Grammaire*
Vers 1860
Papier, carton, verre
Musée du Jouet, Moirans-en-Montagne

Mémoire, classement, numération, abstraction, logique...sont des capacités que nous exerçons au jour le jour et que de nombreux jeux renforcent.

Historique

Platon émettait déjà l'idée qu'un apprentissage puisse passer par le jeu, mais il faut bien noter que l'enfance, jusqu'au XII^{ème} siècle, n'est pas du tout perçue comme une période positive. Il faudra attendre la Renaissance, qui marque une étape décisive dans la réflexion sur l'intérêt éducatif des jeux.

Le rôle des religieux est important dans la pédagogie : ce sont les jésuites qui ont introduit le jeu massivement dans leur organisation pédagogique au sein de leurs collèges. Le ressort essentiel en était l'émulation, entre élèves individuellement ou par groupes.

Le XVII^{ème} siècle voit la mise en pratique sur une large échelle des théories nées de l'idéal humaniste de la Renaissance. Les deux grands théoriciens de l'époque sont Comenius (tchèque) et Locke (anglais) qui partagent une vision plus positive de l'enfance et qui reconnaissent l'importance éducative du jeu.

Au XVIII^{ème} siècle, les types de jeux restent les mêmes qu'au XVII^{ème} siècle, avec le développement considérable des jeux de lecture, des jeux géographiques et la réhabilitation des jeux physiques encouragés par les médecins. Alors qu'on assiste à une vraie folie du jeu dans la seconde moitié du siècle en Europe, la pensée pédagogique ne progresse guère

sur l'utilité du jeu : même Rousseau ne propose que des jeux enfantins souvent physiques, le seul vrai nom de la pédagogie ludique est celui de M. de Vallange qui est le premier à affirmer explicitement que l'éducateur doit associer l'étude au jeu et au jouet.

Deux facteurs fondamentaux vont changer le visage des jeux éducatifs au XIX^e siècle : l'industrialisation et la diffusion de l'instruction.

La première moitié du XX^{ème} siècle semble être le prolongement direct des évolutions du XIX^{ème} siècle (augmentation du nombre de jeux). La période est notamment marquée par l'emprise des régimes totalitaires sur la jeunesse, ce qui s'est traduit par un plus grand contrôle de leurs jeux (l'Allemagne nazie a édité un jeu «Juden raus» où on «gagnait» en chassant des Juifs ; la France de Pétain a créé un «jeu du rutabaga»). S. Audouin-Rouzeau a montré que les pays belligérants dans la Première Guerre mondiale avaient cherché l'adhésion de la jeunesse, entre autres par des jeux patriotiques.

La seconde moitié du XX^{ème} siècle voit le développement d'une éducation prise en charge par les Etats concernant de plus en plus de jeunes. La politique éducative se base plus volontiers sur les recherches concernant le développement psychologique des enfants. Les études s'allongent et deviennent un élément fondamental de la vie des jeunes. Les jeux éducatifs suivent cette tendance, ils s'adressent à des tranches d'âge plus larges, de la toute petite enfance (nouveau du siècle) à l'âge adulte (comme le Trivial Pursuit qui n'est qu'un héritage d'anciens jeux ou comme les jeux radio ou télévisés qui font appel aux connaissances des candidats).

Lien avec l'exposition

On peut aisément considérer qu'en jouant, un apprentissage a toujours lieu : apprentissage du mouvement puis des règles sociales pour les jeunes enfants tout comme les jeunes mammifères en général ; apprentissage des règles ensuite, apprentissage de valeurs, de symboles, mais aussi, pourquoi pas, apprentissage de la défaite et de la perte. Cependant, outre ces apprentissages inconscients dans le jeu, l'idée d'utiliser de manière calculée le jeu pour apprendre est ancienne. Il convient de distinguer «jeu éducatif» et «jeu pédagogique» : le premier a tout simplement le but de faire apprendre quelque chose à l'enfant qui le pratique (des connaissances mais aussi des valeurs), alors que le second est plutôt circonscrit au champ de la classe et de l'étude.

Le paradoxe de départ est toujours le même : un jeu trop directif, trop volontairement pédagogique n'est plus un jeu car on y perd la part indispensable de liberté et de gratuité propres au jeu. Selon la définition de Caillois, le jeu est en effet une activité «libre, séparée, incertaine, improductive, réglée, fictive», donc assez éloignée de la pratique de la classe, ce qui n'empêche une volonté déjà ancienne de réconcilier ces deux pôles autour d'une certaine idée de l'enfant.

«Le dé» de Sophie Calle



© Sophie Calle, Le dé, 1999, collection de l'artothèque, MLIS de Villeurbanne, droits réservés

Sophie Calle née en 1953

Le dé

Paris : Item, 1999

Tirage : 62 (justification : 250 exemplaires)

Dé en ivoire, boîtier en bois, cuir, impression sur satin.

Maison du Livre, de l'Image et du Son François Mitterrand de Villeurbanne.

Texte inscrit dans le coffret :

« J'ai toujours aimé qu'on décide pour moi. Avec B. nous avons une règle de jeu : les jours pairs il prenait les décisions, les jours impairs c'était moi. Quand il est parti pour l'Amérique il m'a offert un dé pour le remplacer. »

Le dé, symbole du hasard que Sophie Calle introduit fréquemment dans son œuvre, est ici placé, tel un objet précieux, dans un écrin. Préciosité de la matière, l'ivoire, mais également préciosité de l'objet offert par l'être aimé. Elle détourne alors le dé de son rôle traditionnel pour lui donner une dimension affective et émotionnelle.

Présentation de l'artiste

Après avoir voyagé sept ans à travers le monde, Sophie Calle revient à Paris. Perdue, sans désir professionnel, sans capacité précise, sans amis, elle décide de suivre des gens dans la rue : une manière de retrouver Paris à travers les trajets des autres. Bientôt, elle se prend au jeu, photographie, note ses déplacements, choisit un homme au hasard et décide de le suivre à Paris puis à Venise : une manière de s'occuper.

Plus tard, la remarque d'une amie sur la tiédeur des draps de son lit, lorsqu'elle se couche auprès d'elle, l'interroge. Elle décide alors d'inviter des gens pris au hasard à venir dormir quelques heures dans son lit et en profite pour les photographier durant leur sommeil. Promenades, filatures, enquêtes, voyages, l'œuvre de Sophie Calle nous entraîne dans un mouvement inscrit dans l'espace et le temps. Une recherche suscitée par le désir où le point de vue fixe le jeu, l'aventure, comme dans *Voyage en Californie* (2003) ou Sophie Calle explique :

« J'ai reçu une lettre de Californie : « 4 juin 1999. Chère Mme Calle, je suis un Américain de vingt-sept ans. J'ai vécu une longue idylle qui s'est récemment dénouée. J'aimerais passer le reliquat de cette période de deuil, d'affliction, dans votre lit... » Accepter se révélait délicat. Considérant la distance qu'il lui faudrait parcourir, si l'inconnu me déplaisait, pouvais-je déceimment le congédier ? Et puis il y avait déjà un homme dans mon lit.

Deux mois plus tard, ma literie prit l'avion pour San Francisco. [...] Je souhaitais au destinataire un prompt rétablissement et l'invitais à m'informer de l'évolution de sa convalescence afin de récupérer mon bien dès guérison complète. Il accusa réception le 4 août: « Votre lit est confortable. La senteur qu'il exhale m'apaise. Je vous tiendrai au courant du déroulement de ce séjour... ».

En septembre, j'appris que la souffrance s'estompait. Le 2 février 2000, mon lit était de retour à la maison. »

Propos de Sophie Calle dans Beaux Arts magazine n° 234 : Sophie Calle, novembre 2003

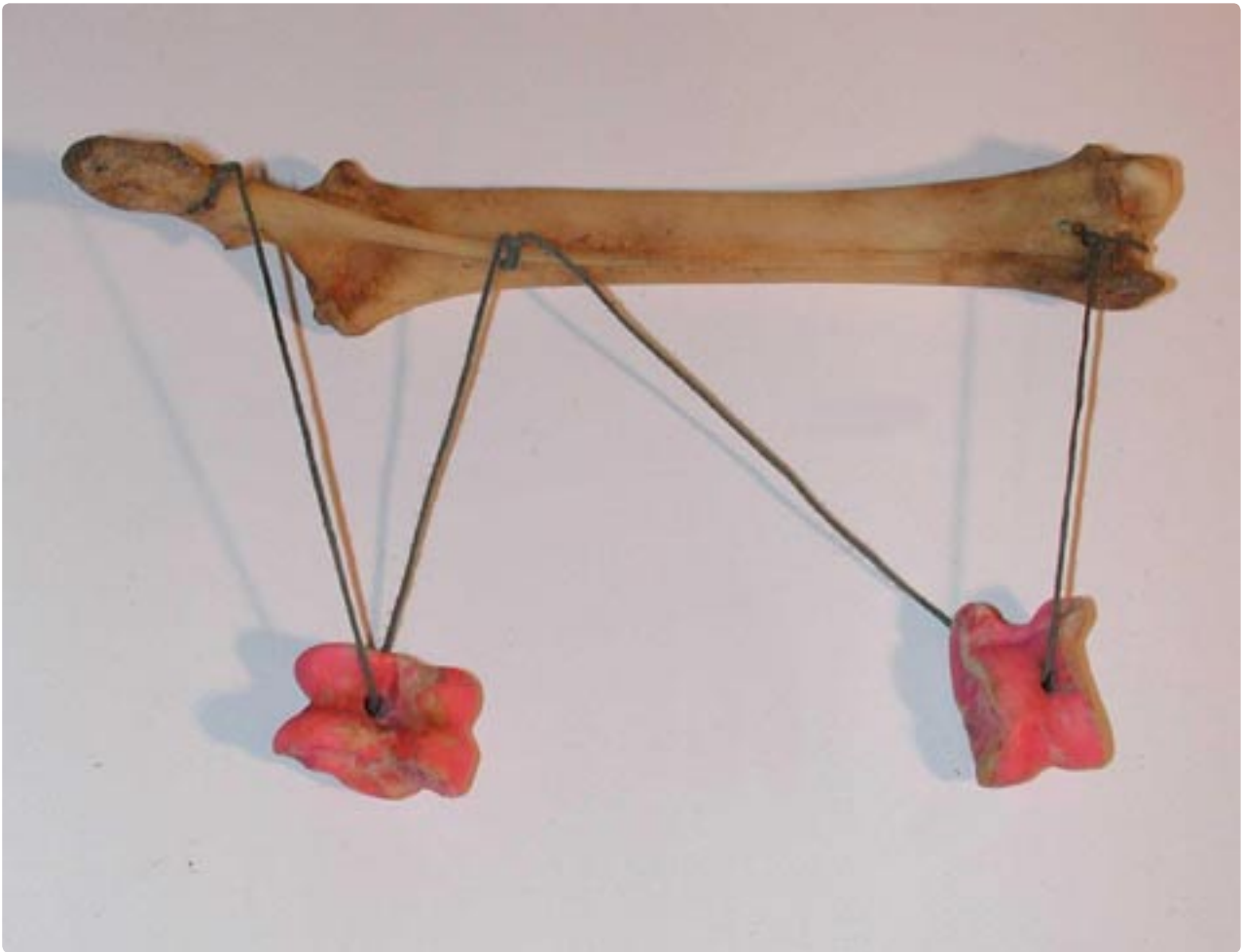
Lien avec l'exposition

La création, artistique ou scientifique, se fait souvent dans des conditions comparables à celles du jeu : liberté, plaisir, circonscription dans des limites d'espace et de temps, issue incertaine, improductive, fictive, soumise à des règles propres.

C'est que la plupart des artistes et des scientifiques (ceux qui créent du moins) savent cultiver cette aptitude, cet état d'esprit qui permet de lâcher prise pour passer à une autre dimension.

Ainsi se posent entre autre les questions de savoir s'il faut jouer pour créer et de si l'on créé forcément en jouant.

Le casse-tête mongol



Jeu de patience composé de deux osselets montés sur un fil
Mongolie, 20^e siècle
Os, astragales de mouton et cordelette
Collection du Muséum, Lyon

Historique

Les casse-tête sont anciens, mais leur origine exacte reste inconnue. Peut-être viennent-ils d'Afrique, où ils font partie des distractions populaires. On les retrouve chez les Inuit, faits d'andouillers, d'os, de tendons de caribous ou de de boyaux de phoques. Les Chinois ont produit de très beaux casse-tête en ivoire, faits d'anneaux, de ficelles, de boules, et qui se sont répandus en Europe avec le commerce de l'ivoire.

Les casse-tête peuvent avoir des formes très variées, tels les jeux d'assemblage, en plan ou en volume : le Tangram, les carrés magiques, les jeux de ficelles, les labyrinthes, ou plus récemment le Rubik's cube, sans oublier toutes les formes qu'ils peuvent prendre sur l'ordinateur...

« Le casse-tête est un jeu souvent compliqué à plaisir par ses auteurs ; il peut prendre les formes les plus bizarres » (*Dictionnaire des jeux de société*, Jean-Marie Lhôte, Flammarion, Paris, 1996).

Le casse-tête présenté dans l'exposition est un bon exemple des jeux innombrables auxquels s'exercent les Mongols (les fameux casse-tête « chinois » sont souvent mongols). Il en existe beaucoup de variétés avec emboîtements, passages de fils ou de boucles comme ici.

Un autre type de casse-tête est le casse-tête en os inuit (*inukat*). C'est un jeu de hasard et d'habileté. Les joueurs reçoivent chacun un sac d'environ 41 os tarsiens (mélange d'os d'oiseau, d'ours, de phoque) qu'il faut assembler pour reconstituer

une nageoire de phoque. Le premier joueur à terminer le casse-tête gagne. Ce type de jeu développe les activités psychomotrices et mentales, et aidait les jeunes Inuit à acquérir les qualités nécessaires à leur mode de vie de chasseur-cueilleur.

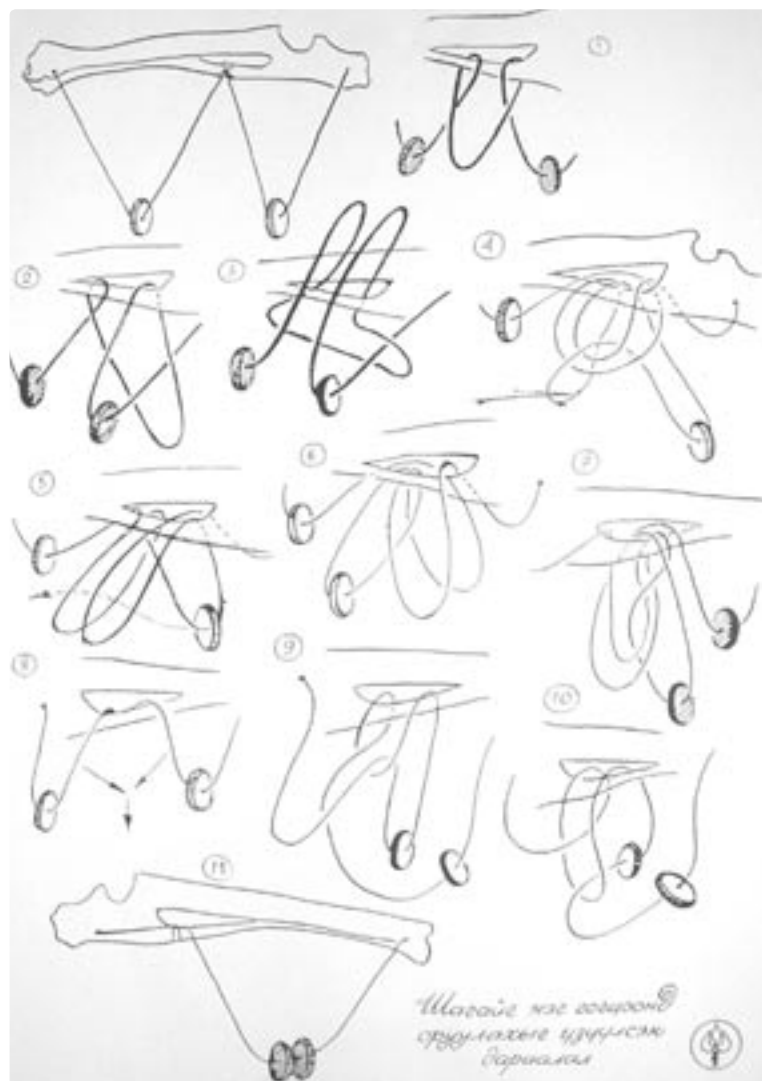
Lien avec l'exposition

Mais pourquoi se casser la tête sur un casse-tête ?

Se défier soi-même ou 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... Le jeu permet de s'affranchir de sa condition de simple mortel et des limites habituelles imposées par la vie, dans un univers de virtualité où les possibilités d'explorer tous les possibles sont offertes. Avec le jeu-défi, le joueur goûte au plaisir d'une certaine toute puissance, à condition qu'il ose prendre le risque d'entrer dans le jeu.

Le casse-tête est le défi à soi-même par excellence.

Solution du casse-tête mongol



«Les tricheurs»



Hermann Braun-Vega, né en 1933
Los Tramosos (de la Tour et Picasso) n°3 (« Les tricheurs »), 2003.
Acrylique sur toile. 1.46 m X 1.46 m.
Collection de l'artiste

Historique

Los Tramosos, réalisé en 1981 par le maître de l'interpicturalité Hermann Braun-Vega, est un détournement du *Tricheur à l'as de carreau* de **Georges de la Tour** (1593 – 1662).

Dans la première moitié du XVII^{ème} siècle (vers 1625), Georges de la Tour réalise une scène de genre diurne, représentant de riches personnages affairés à une partie de cartes. Les jeux de regards et de gestes entre ceux-ci désignent malicieusement au spectateur la connivence des trois personnages de gauche et la tricherie qui s'instaure aux dépens du jeune homme. A l'époque, le sens moralisateur de l'œuvre est aisément compréhensible : le peintre dénonce le danger des jeux de hasards qui, associés à la boisson et aux plaisirs de la chair risquent de pervertir une jeunesse trop naïve et insouciante.

Au XX^{ème} siècle, l'œuvre, réemployée et travestie par Herman Braun-Vega, prend un sens tout à fait nouveau. Multipliant les références artistiques, Hermann Braun-Vega remplace le fond sombre de La Tour par *L'Aubade* de Picasso (1942), au sein de laquelle il introduit un visage peint par Chardin. Aussi, la jeune suivante cède la place à une femme péruvienne en costume traditionnel, tandis qu'une autre femme, dont le visage très typé est volontairement découvert, participe désormais à la partie. Des jetons de Casino ont remplacé les pièces d'or. La futilité des jeux de hasard, tels qu'ils sont pratiqués à

Las Vegas, est ainsi évoquée et contraste fortement avec la sobriété de la mise traditionnelle péruvienne. Cette situation déplacée rappelle le décalage économique existant entre le Nord et le Sud de l'Amérique. La jeune péruvienne au visage caché, tenant un verre de vin, semble complice de la tricherie, tandis que la seconde femme apparaît d'avantage comme une victime. Le dernier personnage, debout et vêtu à l'occidentale, semble un spectateur impuissant. N'est-il pas le symbole de la vieille Europe (déjà évoquée par Chardin et Picasso) ? Cependant, malgré la gravité du propos, le coloris vif et saturé, cher à Herman Braun-Vega, confère à l'ensemble un ton léger et en fait une œuvre pleine de vie.

Le jeu est omniprésent dans cette œuvre : de façon formelle tout d'abord puisque celle-ci représente une partie de carte, puis par la relation particulière qui s'établit entre le spectateur et l'artiste. En effet, celui-ci joue avec son public ; il le plonge volontairement dans un univers de références anachroniques, l'obligeant ainsi à interroger sa mémoire. Enfin, le jeu lui permet de faire passer un message politique et social de manière quasi-humoristique.

Lien avec l'exposition

Comme le ludopathe, le tricheur peut être considéré comme « hors jeu ». Pas pour avoir perdu sa liberté mais pour supprimer la composante d'incertitude du jeu. En effet, que ce soit en trafiquant les règles (qu'il connaît souvent mieux que tout le monde) ou en développant une agilité proche de la prestidigitation, seul ou en s'alliant à d'autres, il torpille le jeu. Avec lui, un seul objectif : être le gagnant. Pourtant, la tricherie a des motivations variées : il y a le tricheur vénal dont le seul objectif est de plumer son adversaire et le tricheur « mystique » qui magnifie le jeu.

Mais d'autre part, le tricheur ne joue-t-il pas quand même, lui aussi, mais à un autre jeu, à jouer avec la règle et à la détourner ?

Deuda Eterna



Deuda Eterna ou Qui pourra vaincre le FMI ?
Argentine 2001
Editeur : Ruibal
Collection particulière de M. Diego Puls

Ce jeu, de fabrication domestique, est une parodie de la situation économique difficile du pays. L'objectif du jeu est *d'utiliser les matières premières d'Amérique Latine, en développant l'industrie, et d'exporter vers les vastes marchés du Nord*. Les joueurs deviennent ainsi des entrepreneurs qui doivent résoudre les problèmes posés par le jeu (dévaluations, faillites...), sans faire appel au FMI.

C'est une sorte d'anti-Monopoly.

Le plateau de jeu est divisé entre le Nord et Le Sud. Au Nord se trouvent une douzaine d'industries des pays les plus développés ainsi que le FMI qui administre le capital. Au Sud, c'est l'Amérique latine avec ses matières premières sans valeur ajoutée comme le fer, le cuivre, le maïs, le bétail...

Historique

Deuda Eterna, la dette éternelle, est un jeu de mot avec Deuda Externa, qui veut dire la dette extérieure en référence à la situation de l'Argentine.

Deuda Eterna s'inspire en fait d'un jeu cubain nettement plus révolutionnaire, qui avait été concocté avec des ingrédients propres à la situation de l'île : la guérilla avait été incorporée comme arme contre le FMI... Sa version argentine tient compte des caractéristiques locales, il y a des lingots d'or pour faire des réserves, des petites industries nationales, des grandes industries internationales, etc. Le but de ce jeu est de donner à un pays assez de capitaux pour qu'il puisse passer outre

aux directives du FMI, et mettre sur pied une industrie nationale capable de se développer sans être écrasée par une dette extérieure.

Les joueurs, munis de dés, effectuent chacun leur parcours sur les cases du plateau. Ils doivent devenir entrepreneur, faire fructifier leur capital avec les matières premières qu'ils produisent, créer des industries, former des monopoles, passer des accords avec différents pays et enfin damer le pion du FMI. Le FMI joue le même rôle que la banque dans les jeux de société, mais ici, il faut rembourser les intérêts de ses dettes chaque fois que l'on passe par la case FMI. Et si la dette d'un joueur est trop importante, il doit faire comme n'importe quel gouvernement latino-américain : la renégocier. Cependant, le joueur a beau tout tenter pour se tirer d'affaire (inventer des bons spéciaux pour payer les impôts par exemple) le FMI exige une dévaluation de la monnaie. Il fera son parcours plus rapidement et devra passer plus souvent par la case FMI afin d'acquitter les intérêts de sa dette. Il y a aussi des cases pénalisantes comme la case « fuite de capitaux » qui oblige à payer une certaine somme au FMI, ou encore la case « coup d'Etat », qui oblige à remettre tout son argent au FMI.

Lien avec l'exposition

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 support de jeux n'épargne aucune société, aucune civilisation. Mais le jeu est aussi l'enjeu de débats moraux : libre, gratuit, défiant éventuellement le pouvoir, il peut en effet menacer l'ordre socio-économique, surtout dans une société productiviste. Deuda Eterna est un exemple des plus évident de cette utilisation du jeu, utilisant ainsi ce support ludique pour soulever des questions de société fondamentales et les mettre en jeu.

Le jeu n'a cependant pas toujours un rôle social si engagé et avoué, étant souvent considéré à l'inverse comme une soupape permettant le rêve et l'évasion. Dans ce cas, il est souvent récupéré dans un but lucratif par l'industrie plus classique du loisir. C'est le cas dans les sociétés monétarisées et modernes, le plus souvent.

Des noms et des règles variées

Le jeu connu en France sous le nom d'awélé n'est en fait pas un seul jeu mais un représentant d'une famille très importante de jeux.

On regroupe sous le terme de Mancala tous ces jeux utilisant des rangées d'alvéoles dans lesquelles on plante puis récolte des graines. On trouve des jeux de la famille du Mancala dans tout le continent africain. Chaque pays, chaque région, voire, selon les estimations les plus optimistes, chaque village, possède sa variante et sa règle. On regroupe tous ces jeux en familles, les deux plus importantes étant le solo, plus souvent présent dans la moitié sud du continent, avec trois rangées d'alvéoles ou plus (souvent quatre ou six) et des parcours différents pour les deux joueurs ; et le wari, principalement présent en Afrique de l'Ouest, dont l'awélé fait partie, comptant deux rangées d'alvéoles et un seul parcours suivi par les deux joueurs.

Origines et histoire

Il est difficile de situer exactement les origines des jeux de Mancala. On en trouve des traces dans des peintures anciennes de la région saharienne, mais aussi des modèles qui pourraient s'y apparenter dans les temples de l'Égypte ancienne. Il semble certain que le mancala soit apparu avant l'ère chrétienne, jusqu'à 4 millénaires auparavant. Pas plus, cependant, car, au vu de sa symbolique, il n'a pu devancer l'apparition de l'agriculture.

Une symbolique forte

La symbolique de l'awélé est immédiatement apparente. On sème, on récolte, on tente d'obtenir le plus de récoltes possibles mais sans qu'il soit envisageable d'affamer l'adversaire (tout au moins pas sans perdre ainsi la partie). Ainsi, l'awélé fait directement référence aux préoccupations fondamentales des sociétés agricoles.

Outre cette symbolique visible, et très éloignée de celle des jeux d'affrontements occidentaux par exemple, de nombreux auteurs accordent également à l'awélé une fonction rituelle dans certaines sociétés. En Afrique, ce jeu est le plus souvent réservé aux hommes. On y retrouve par exemple des références rituelles comme l'interdiction de jouer après le coucher du soleil, sous peine de mort, ce privilège étant réservé aux dieux, sauf dans le cas où le jeu sert à désigner le chef parmi les candidats à la succession. Selon les régions, on trouve, comme pour le fonctionnement du jeu lui-même, des enjeux et significations rituelles très différents.

Fabriquer son awélé

Il suffit pour cela d'un matériel très réduit. Pour le plateau de jeu, deux rangées de six trous creusés dans le sol suffisent. On peut également utiliser une boîte d'oeufs en carton ou tout autre matériel récupéré présentant deux rangées de cavités. Pour les pions, on peut utiliser des cailloux aussi bien que des fèves, des haricots ou tout autre petit objet dont on peut trouver facilement 48 exemplaires.

Règles

But du jeu

Récolter un maximum de graines.

Matériel

Un plateau de jeu composé de deux rangées parallèles de six trous, et 48 graines.

Nombre de joueurs : 2

Durée de la partie

Environ 20 minutes.

Mise en place

Chaque joueur possède un camp composé des six trous qui se trouvent devant lui.
Dans chacun des trous sont disposées 4 graines.

Déroulement

On désigne le joueur qui commence par tirage au sort.

Le jeu s'effectue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Chacun son tour les joueurs vident un des trous de leur camp et sèment une à une les graines dans les trous suivants. Le nombre de graines présentes dans chaque trou varie donc à chaque tour.

Prises

Lorsque la dernière graine semée porte le nombre de graines dans le même trou à 2 ou 3, le joueur ramasse l'ensemble.

Si les cases précédant directement celle-ci contiennent 2 ou 3 graines, le joueur les ramasse également. La capture s'arrête lorsqu'une case ne remplit plus ces conditions. A noter que l'on ne peut capturer que les graines se trouvant dans le camp de l'adversaire.

Cas particuliers

Si un joueur sème 12 graines ou plus, effectuant un tour complet, il ne doit pas fournir son trou de départ.

On ne peut pas « affamer » l'adversaire. Tant que cela est possible, chaque joueur doit réapprovisionner le camp de l'adversaire afin que celui-ci puisse jouer lorsqu'il n'a plus de graine devant lui.

Fin de partie

Quand les joueurs ne peuvent plus alimenter leur adversaire, chacun récolte les graines qui restent dans son camp, la partie est alors terminée.

Le gagnant est celui qui a ramassé le plus grand nombre de graines.

Le go ou l'art de la guerre

L'invention du go est communément attribuée à l'empereur chinois Shun qui régna de 2255 à 2206 avant notre ère. Appelé Weiqi en Chine, il ne prendra le nom de Go qu'après son introduction au Japon, nom sous lequel il sera ensuite diffusé en occident.

Le Go est une représentation d'affrontement militaire, de bataille pour un territoire, au même titre que les échecs en occident. Il fonctionne cependant avec des règles et une symbolique très différentes, puisque les pions ont tous la même valeur et que l'objectif du jeu n'est en rien de capturer ou éliminer les pièces adverses, mais de contrôler un territoire plus important que celui de l'adversaire.

Le Go a longtemps été utilisé comme outil de formation des élites notamment militaires et reste une base fondamentale de la pensée stratégique asiatique.

Origines et histoire

Le gomoku est né en Chine aux alentours de l'an 700 avant notre ère, il est un dérivé du go, le terme moku signifiant intersection. Il s'agit d'un autre jeu, utilisant le même matériel que le go mais des règles différentes. Pratiqué comme un loisir car plus aisé à apprendre que le go, il se répand rapidement et on trouve de nombreuses illustrations le montrant pratiqué notamment par des jeunes filles.

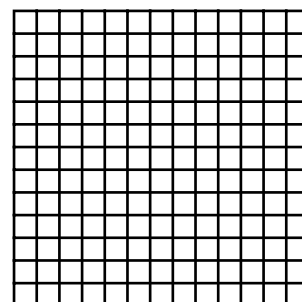
Il existe plusieurs variantes du gomoku : chinoises, japonaises ou coréennes. Les règles présentées ici, une fois intégrées les deux règles optionnelles, sont les règles complètes du Gomoku Ninuki ou Morpion Coréen.

Fabriquer son gomoku

Fabriquer un gomoku est assez aisé.

Le plateau peut être fait à partir de n'importe quel matériau : il est simplement nécessaire de pouvoir tracer à sa surface un quadrillage de 13 X 13 lignes. L'idéal est un plateau en bois, pyrogravé par exemple, mais il est tout à fait possible d'utiliser une simple feuille de papier. Comme au go, le plateau est nommé go-ban.

Les pions peuvent être constitués de n'importe quels objets relativement ronds et pouvant tenir posés sans rouler. Il est nécessaire de disposer de deux séries de pions de couleurs différentes, idéalement une noire et une blanche. Le plus souvent, des pions en pâte de verre sont utilisés.



Un goban de 13 X 13 cases

Règles

But du jeu :

Une partie se gagne de 2 façons différentes :

- Être le premier à aligner 5 de ses pions (dans le sens vertical, horizontal ou diagonal).
- Prendre 5 paires de pions à l'adversaire.

Matériel :

Un plateau quadrillé de 13 lignes par 13, formant 169 intersections.

169 pions, 85 noirs et 84 blancs (toutefois, il suffit généralement d'un vingtaine de pions par joueur pour effectuer une partie).

Nombre de joueurs : 2

Durée de la partie : 15 minutes environ

Déroulement

Chacun à leur tour, les joueurs posent une pierre de leur couleur sur une intersection libre du plateau.

Le noir commence, il a ensuite pour seule contrainte de poser sa deuxième pierre à moins de 3 intersections de la première.

Prises

Les prises se font toujours par encadrement d'une paire de pierres adverses. Les intersections libérées peuvent être réoccupées par la suite. La prise d'une paire ne peut se faire que consécutivement à une pose. Autrement dit, un joueur peut occuper deux intersections libres entre deux pierres adverses sans risque d'être pris.

La pose d'une même pierre peut permettre de prendre plusieurs paires d'un seul coup. Une fois sa pierre posée, un joueur ne peut pas refuser de prendre une paire. L'oubli n'est pas sanctionné.

Fin de partie

La partie se termine lorsque l'un des joueurs a capturé 10 des pierres de son adversaire (5 paires) ou réussit un alignement de 5 de ses pions ou plus.

Règle optionnelle 1

Un joueur qui a réalisé un alignement de cinq pierres ou plus n'a pas gagné tant que son adversaire a l'opportunité de casser cet alignement en prenant une paire.

Dans le jeu, cette règle ne pose pas de problème si vous n'avez perdu qu'une ou deux paires car il vous suffit de combler le trou à votre tour de jeu ; l'adversaire n'a probablement plus d'opportunité de casser votre alignement.

En revanche, si votre adversaire vous a déjà pris quatre paires, la situation est toute autre.

Il faudra vous méfier des « erreurs d'inattention » de sa part qui ont toutes les chances d'être là uniquement pour vous pousser à la faute.

Règle optionnelle 2 : l'interdiction des doubles 3.

On appelle « trois libres », les alignements de trois pierres qui, s'ils ne sont pas bloqués immédiatement, permettent de réaliser un alignement de quatre pierres imparable (c'est à dire dont les deux extrémités sont libres).

Les « trois libres » jouent un très grand rôle dans le jeu puisqu'ils contraignent l'adversaire à jouer un coup défensif et donc permettent de prendre ou de garder l'initiative.

Un double-trois, c'est à dire deux « trois libres » qui ont une pierre en commun est imparable, cette règle les interdit.

Cette règle est importante car elle interdit une combinaison souvent recherchée et oblige donc à faire appel à des tactiques plus subtiles. Notons pour finir qu'un joueur peut faire apparaître un double-trois grâce à la prise d'une paire adverse. Si cela arrive, l'adversaire ne peut s'en prendre qu'à lui-même.

Origine

Le puluc est un jeu du Guatemala pratiqué par les indiens ketchis. Son origine n'est pas datée avec précision, mais il est probablement précolombien. Comme beaucoup d'éléments originaires de ces civilisations, on ne dispose cependant que d'informations assez réduites le concernant.

Les indiens ketchis sont les descendants des Mayas qui, il y a plus de 1000 ans, au Guatemala, ont élaboré une écriture, un système de calculs et un calendrier d'une grande complexité.

Le puluc met en scène des éléments du quotidien, puisqu'il s'agit de personnages parcourant des champs de maïs. Comme un grande partie des jeux amérindiens qui ont pu être retrouvés, il s'agit ici d'un jeu de parcours basé sur une grande part de hasard.

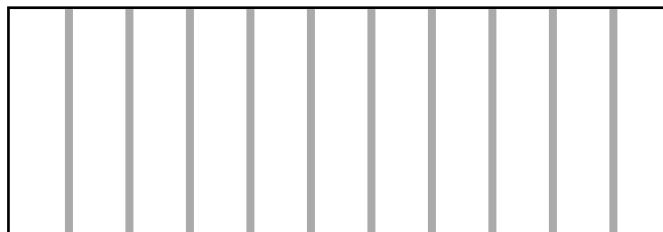
Des dés particuliers

Le puluc, comme de nombreux jeux américains ou africains, utilise des dés à deux faces. Il s'agit simplement d'éléments plats, parfois de manière approximative puisqu'on utilise au même titre des cauris en Afrique. On en lance un nombre déterminé et selon les faces visibles, on peut lire un résultat chiffré. Ce système de fonctionnement est sans doute une des méthodes les plus anciennes et les plus répandues pour obtenir un tirage aléatoire. Ce n'est que plus tard ou de manière plus spécifique à une culture identifiée que l'on verra apparaître des dés aux formes rappelant nos dés actuels.

Fabriquer son puluc

Parmi les trois éléments du puluc, le plus simple est sans doute les deux séries de cinq pions. N'importe quels pions ou objets feront l'affaire, tant que l'on distingue les deux séries.

Le plateau lui-même est également assez simple, il peut simplement être dessiné sur une feuille, voire, mieux, sur du carton ou du bois, et être même colorié ou décoré. Le plateau est constitué de onze cases, selon le schéma ci-dessous. Entre les cases, figurés ici en gris, se trouvent normalement des épis de maïs.



Enfin, les dés à deux faces peuvent être constitués avec des baguettes plates, une face étant peinte en noir, l'autre laissée de sa couleur d'origine. Ces baguettes peuvent être réalisées en carton fort mais elles seront alors difficile à lancer. Il faut donc mieux les fabriquer à partir de bois.

Règles

But du jeu

Le but est de capturer tous les pions de l'adversaire.

Matériel

- un plateau de 11 cases
- 2 X 5 pions de deux couleurs différentes.
- 4 dés à deux faces (on peut utiliser des baguettes demi-rond peintes d'un côté, des pièces de monnaie, ... Les Indiens Ketchis jouent au Puluc avec des grains de maïs dont une face est noircie).

Tirage des dés

- 1 case
- 2 cases
- 3 cases
- 4 cases
- 5 cases

Nombre de joueurs : 2

Mise en place

Disposer ses 5 pions dans sa case de départ (le village). Le joueur A déplacera ses pions vers la gauche et l'autre vers la droite (chaque joueur parcourant le tablier en sens inverse). On tire au sort pour savoir qui commence.

Déroulement

Le premier joueur jette les dés et avance ses pions en conséquence. Il peut soit faire entrer un pion en jeu, soit faire avancer un pion déjà dans le jeu. Un pion ne peut jamais aller sur une case occupée par un pion appartenant au même joueur. On est toujours obligé d'avancer un de ses pions.

Si on aboutit sur un pion occupé par un ennemi, ce pion est fait prisonnier. On place alors son pion sur le pion prisonnier et on le conserve jusqu'au retour au village.

Chaque fois qu'un pion ou une pile de pions arrive sur une case occupée, il fait des prisonniers et continue de rentrer dans son village (la pile change donc de sens à chaque fois que le possesseur change).

Arrivé au village, le pion est en sécurité et peut repartir lorsqu'il le décide. Les pions ennemis sont mis de côté et sont définitivement prisonniers.

Fin du jeu

Le joueur qui fait prisonnier les cinq pions adverses gagne la partie.

Un conte mis en jeu

Jouer à un jeu, c'est aussi raconter une histoire. De fait, une partie comporte un déroulement chronologique et divers rebondissements et événements, ainsi qu'un dénouement. On peut ainsi considérer que toute partie de jeu est un procédé narratif, qui donne naissance à une histoire.

Selon les jeux, cependant, cet aspect est plus ou moins facile à identifier et à comprendre. Le jeu de l'hyène est particulièrement représentatif de ce fonctionnement narratif du jeu. De fait, il met en scène un conte local racontant l'histoire des mères du village se rendant au puit malgré la présence d'une hyène, et réussissant ou non à échapper à celle-ci. Lors de chaque partie, on peut ainsi de manière très simple raconter cette partie et obtenir une nouvelle version de ce conte.

Un jeu de parcours aux origines égyptiennes ?

Le jeu de l'hyène appartient au patrimoine culturel des musulmans du Soudan.

Le principe de ce jeu de parcours peut évoquer le jeu de « Mehen » de l'Égypte Antique, dont les règles ne sont cependant pas connues précisément. Des hypothèses ont déjà été faites en ce sens et le jeu de l'hyène pourrait en effet être un descendant du Mehen.

Règles

But du jeu

Chaque joueur représente une mère. Il doit lui permettre de traverser le désert le plus vite possible et d'arriver au puit pour laver son linge. Ensuite, il faut traverser à nouveau le désert et regagner le village. Dès le retour de la première mère au village, une hyène est lâchée pour empêcher le retour des autres mères.

Matériel

Un plateau avec un nombre de points indéterminés (nous vous conseillons de réaliser le votre avec un nombre de cases compris entre 30 et 50 cases selon la durée de partie que vous souhaitez) qui figure une spirale avec au départ, le village et à l'arrivée, le puit,

Quatre pions, un par joueur, représentant la mère, et un pion représentant la hyène,

Des jetons représentant des tabas (n'importe quel jeton peut faire l'affaire),

Trois dés à deux faces (voir la fiche du puluc)

Tirage des dés

○ ●● 1 taba

○ ○ ● 2 cases

○ ○ ○ 3 cases

● ● ● 6 cases

Nombre de joueurs

deux à quatre joueurs

Mise en place

Disposer les pions (les mères) dans la case de départ (le village). A son tour de jeu, chaque joueur déplace son pion du nombre de cases correspondant au lancer de dé. Il peut y avoir plusieurs pions sur la même case.

Déroulement

Première étape : Sortir sa mère du village pour se rendre au puit.

Pour pouvoir sortir du village, il faut payer un taba (donc obtenir le résultat nécessaire pour gagner un taba). La durée du parcours dépend ensuite des résultats des lancers de «dés».

Pour arriver au puit, il faut réaliser le nombre exact de point. Si le nombre n'est pas suffisant, le joueur peut payer autant de tabas que de cases restantes ou de cases supplémentaires.

2ème étape : Laver son linge.

Une fois le puits atteint, le but est de laver son linge. Pour ce faire, il faut payer 2 tabas.

3ème étape : Retourner au village.

Pour partir du puit, il faut encore payer 2 tabas. Si on ne les possède pas, on reste au puit le temps nécessaire pour les obtenir. Sinon, on peut repartir dès le tour suivant, en sens inverse, afin de regagner le village. On n'est pas obligé de faire un nombre exact de points pour intégrer le village.

4ème étape : Lâcher la hyène.

Dès qu'un joueur a ramené sa mère au village, il devient maître de l'hyène moyennant 2 tabas.

L'hyène se déplace deux fois plus vite que les mères, c'est-à-dire que chaque coup de dé compte double. Parvenue au puit, la hyène se désaltère et il faut payer 10 tabas pour la faire repartir. Sur le chemin du retour, elle dévore toutes les mères qu'elle dépasse.

La fin du jeu

Le joueur qui a acquis la hyène est ainsi le gagnant, mais aussi toutes les mères ayant réussi à retourner au village.

Activités pour les groupes non scolaires

Pour les groupes d'adultes

- visite commentée : découverte approfondie de l'exposition avec un médiateur, sur réservation

Durée : 1H30

Tarif : 1,50 euros par personne + entrée 2,30 euros

Pour les associations, MJC, centres de loisirs, etc.

- visite-atelier (de 6 à 12 ans) : Histoire de jeux contemporains

Sur réservation

Durée : 1H15

Gratuit

- visite : des visites adaptées avec un médiateur sont possibles sur réservation

Durée : modulable

Gratuit

Pour tous renseignements concernant l'organisation d'une visite ou d'un atelier, contacter Jean-Baptiste Beudot : 04 72 69 11 83 ou jean-baptiste.beudot@rhone.fr

Pour les publics handicapés

- moteurs : pour les personnes à mobilité réduite, tous les espaces de l'exposition sont accessibles, une visite adaptée avec un médiateur est possible sur réservation.

- mentaux : une rencontre avec un médiateur est conseillée afin de mettre en place une visite adaptée.

- déficience visuelle : l'exposition comporte une richesse tactile et auditive. Une partie des cartels sont traduits en braille, des animations spécifiques sont prévues sur réservation.

Pour tous renseignements concernant l'organisation d'une visite, contacter Marie Boley :

04 72 69 11 93 ou marie.boley@rhone.fr

Inscriptions et réservations : Marlène Prost 04 72 69 05 05 ou marlene.prost@rhone.fr

Le jeu en classe

On oppose classiquement le jeu au travail. Dans le premier il n'y a pas d'obligation, pas de production autre que le plaisir. Dans le second, les productions sont évaluées, contrôlées... Il se profile une similitude de structure (action) mais une différence de fonction (liberté/contrainte, gratuité/rentabilité), ce qui va à l'encontre de ce que l'on a l'habitude de pratiquer à l'école. Cependant le jeu prend en compte la motivation de l'enfant et son plaisir. C'est une des raisons qui font que des pédagogues se sont penchés dès le début du XXème siècle sur l'intérêt du jeu à l'école.

Dès 1899, Groos¹ souligne le rôle du jeu comme préexercice. Il peut mener au travail car il existe un parallèle entre le jeu et le travail. Jouer c'est se donner une tâche à accomplir et se fatiguer, se forcer. Dans le jeu il y a une forme de devoir. On se donne un programme. Le jeu nécessite de la rigueur. Et enfin se trouve également dans le jeu l'apprentissage de la morale.

Nelly Pasquier², s'appuyant sur l'analyse de Jean Chateau, explique que l'enfant qui joue a besoin de règles et d'ordre, d'autant plus qu'il tient une place dans une équipe et se trouve intégré à un groupe social. La facilité n'intéresse pas le joueur. En termes scolaires, on peut dire que l'enfant mobilise ses facultés physiques, intellectuelles et morales. Le rôle du maître est alors essentiel : le maître donne et fait confiance à l'élève, il lui apporte les règles du jeu, recueille ses réactions et en tient compte dans sa pédagogie.

L'approche de Jean Chateau

Ces tentatives d'utilisation du jeu en classe s'appuient sur l'idée que le jeu forme l'esprit au travail. Il reste cadré et lié à la notion de sérieux et de rentabilité. Néanmoins, bien que le jeu se rapproche du travail, il n'est pas souhaitable de fonder toute une pédagogie sur le jeu, d'après J. Chateau³.

Le jeu est un peu comme le rêve : abstrait de la situation réelle. De plus, il ne produit rien qui dure. La liberté de temps et d'espace du jeu soustrait ce dernier au monde pratique. Le jeu est en-dehors du groupe des adultes, en-dehors de la société. Au mieux il créera un « égocentrisme de groupe » au sein des joueurs mais ne participe pas à la « solidarité économique et culturelle ». Une éducation basée essentiellement sur le jeu resterait « hors du temps et de l'espace ». Elle n'aurait qu'une moralité formelle car le jeu accepte n'importe quelle fin. Selon Chateau, le travail scolaire doit se situer à mi-chemin entre le jeu et le travail.

L'approche de Célestin Freinet

Le pédagogue Célestin Freinet a, quant à lui, banni le jeu en tant qu'activité pédagogique. Si les jeux ont eu leur place en tant que « jeux de détente compensatrice » induits par un travail imposé dans la pédagogie traditionnelle, il ne veut pas en entendre parler dans sa pédagogie novatrice. « Baser toute une pédagogie sur le jeu, c'est admettre implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations.⁴ » Freinet distingue le « jeu-travail » et le « travail-jeu ». Sa pédagogie repose sur le « travail-jeu » : un travail qui apporte autant de satisfaction que le jeu. Il lui oppose le « jeu-travail » ou jeu dit éducatif, stratégie pédagogique élaborée par l'adulte.

Les approches actuelles

La distinction, toutefois, entre « travail-jeu » et « jeu-travail » paraît bien mince et, considérant toutes les qualités inhérentes au jeu, il demeure intéressant de l'envisager comme activité ponctuelle d'un apprentissage dans son ensemble. Par ailleurs, les conceptions énumérées ci-dessus sont maintenant enrichies par des travaux de psychologues, lesquels intègrent l'activité ludique dans une approche multisensorielle de l'apprentissage (méthode de Total Physical Response par exemple).

¹ Groos, Les jeux des Hommes, 1899

² Nelly Pasquier, Jouer pour réussir, Nathan, 1993

³ Jean Chateau, L'enfant et le jeu, Scarabée, 1967

⁴ Célestin Freinet, L'Education du Travail, Delachaux et Niestlé, 1960, p.192 (1ère éd., 1946)

Extraits du - Thém@doc - Le jeu dans la classe de langue, 2003, mis en ligne par le CDDP de la Creuse, consultable sur le site : www.educreuse23.ac-limoges.fr/cddp%5Feile

© CRDP du Limousin Tous droits réservés. Limitation à l'usage non commercial, privé ou scolaire.

Jouer en ligne avec laclasse.com

Dans le cadre du partenariat entre le Muséum et le centre multimédia Erasme, des activités spécifiques sont proposées en lien avec l'exposition A vous de jouer.

L'équipe de laclasse.com propose des ressources multimédias en ligne, accessibles à tous publics, aux écoles et aux collèges, en classe ou au CDI, individuellement ou en groupe : jeux cognitifs, de stratégie, interactifs, traditionnels, littéraires... en lien avec l'exposition « à vous de jouer ».

Des études scientifiques portant sur des élèves de CM1 de CM2 et de premier cycle de collège ont en effet démontré que ces habiletés étaient transférables à d'autres domaines, tels que l'attention, la stratégie de mémorisation, le raisonnement et le calcul mental, le traitement visuo-spatial. Les classes qui souhaitent participer se voient proposer un accès à des ressources dont les droits ont été libérés ainsi qu'à des formations et à un forum.

Jeux.laclass.com est aussi l'occasion pour tous de découvrir le multimédia et l'internet de façon ludique et dynamique. Une fonction « défi » permet de proposer aux autres joueurs de comparer leurs résultats sur une période donnée. Chaque jeu est accompagné d'une fiche comportant les règles et d'éventuelles pistes pédagogiques.

Trois bornes multimédias sont installées au sein de l'exposition, sur lesquels vous retrouverez les jeux de réflexion, mais aussi les jeux traditionnels que l'on peut jouer avec l'ordinateur.

Grâce à votre compte dans laclasse.com vous disposez pour vous et vos élèves d'un choix plus important. Chaque semaine un jeu nouveau sera mis en valeur et les classes qui participeront aux ateliers pourront se lancer des défis, pour en suivre l'évolution sur le site une fois rentrées dans leur établissement. Sur le site jeux.laclass.com, outre la salle de jeu, l'enseignant retrouvera l'ensemble des documents pédagogiques, une salle des profs où il pourra publier des documents ou des nouvelles, un forum où poursuivre ses échanges avec l'équipe des médiateurs du Muséum ainsi que de nombreuses autres fonctionnalités.

A propos des jeux dits « de réflexion » proposés sur le site : les fonctions cognitives correspondent aux compétences les plus sophistiquées de notre cerveau que sont : la mémoire, le langage, l'attention, la maîtrise de l'espace et le raisonnement logique. Sans nous en rendre compte, nous sollicitons sans cesse ces différentes fonctions dans notre vie quotidienne, que ce soit pour élaborer un itinéraire, se rappeler un numéro de téléphone ou tout simplement lire !

De même que certains individus sont naturellement plus souples ou plus agiles que les autres, un secteur cognitif peut être plus ou moins performant chez chacun d'entre nous. C'est ainsi que certaines personnes sont très physionomistes, tandis que d'autres ont un meilleur sens de l'orientation ou se souviennent plus facilement des chiffres. Ces différences individuelles normales peuvent nous permettre de connaître nos points forts et nos points faibles.

Préparer et prolonger la visite de l'exposition pour le primaire

Le Muséum a mis en place depuis plusieurs années un groupe de travail de référence composé d'enseignants, soutenu par des formateurs de l'I.U.F.M. de Lyon, l'Inspection Académique du Rhône et le Rectorat.

Une première rencontre avec ces enseignants a eu lieu dès la première semaine de la rentrée afin de dégager des propositions ou des recommandations pour préparer la visite des enseignants et de leur classe, pour l'exposition « A vous de jouer ! » Il est à noter que ce groupe de travail réfléchit à partir d'une documentation écrite ou en dialoguant avec le médiateur du Musée référent de l'exposition, mais sans avoir vu l'exposition.

Avant la visite

Préparer la venue des élèves au Musée est toujours important, et c'est particulièrement vrai pour cette exposition. L'enseignant doit avoir vu l'exposition au préalable pour déterminer la visite de sa classe.

-Il peut y avoir un décalage entre l'attente des élèves et l'offre du Muséum. Les élèves viennent pour réfléchir sur le jeu, et le temps consacré à l'activité de jeu sera minime.

-Le propos de l'exposition est particulièrement dense, et il est conseillé à l'enseignant qui vient en visite autonome, de faire des choix dans les thématiques visitées, selon l'objectif pédagogique visé. Pour une visite avec un médiateur, certaines thématiques seront privilégiées.

-C'est une exposition sur le jeu et non sur le jouet, même si des jouets sont présents dans l'exposition pour illustrer un propos.

-Une discussion sur ce qu'est le jeu peut être faite en classe avant la visite, en prenant par exemple des objets du quotidien et en les replaçant dans un contexte de jeu.

Pendant la visite

Toutes les zones de l'exposition ne peuvent être présentées de la même manière aux élèves de différents niveaux.

-*Le jeu tout le temps* : difficulté pour certains élèves de rapprocher les objets présentés et le jeu. Qu'est ce qui est jeu ou non ?

-*Le jeu évident* : tous niveaux

-*Définition du jeu selon les six critères de Caillois* :

o*Activité libre* : tous niveaux

o*Présence de règles* : tous niveaux. S'inventer des contraintes. Quels aspects de la règle peut-on changer ? A partir de quand change-t-on de jeu en changeant les règles ?

o*issue incertaine* : en priorité pour le cycle 3

o*gratuite et improductive* : pour le collège plus que le primaire

o *fictive* : pour distinguer l'imaginaire du réel : tous niveaux ; pour la distinction entre fiction et réalité : cycle 3

o*limitée dans le temps et dans l'espace* : tous niveaux

-*Jeu et apprentissage* : possible de l'aborder notamment sous l'angle du labyrinthe, mais difficulté pour circuler avec une classe dans cet espace

-*Jeu et création* : tous niveaux

-*Le ludopathe et le tricheur* : zones un peu distinctes dans l'exposition

-*Jeu et défi* : tous niveaux. Cet espace permet d'évoquer les notions de gain et de perte (y compris par rapport à soi).

- *Jeu et culture* : cycle 3

Prolongement de la visite en classe

Selon les zones de l'exposition :

- Le jeu tout le temps : détournement d'objets du quotidien.
- Définition du jeu : détournement des règles du jeu (la semoule est un support de jeu, l'eau aussi..).
- Jeu et création permet un grand nombre d'activités pédagogiques d'expression ou d'apprentissage dans les classes.
- Jeu et culture : thème à ramener par rapport au quotidien des élèves : les jeux des cours de récréation (différents selon l'âge) ; la pratique du jeu à la maison ; la pratique du jeu en ville (ludothèque)
- Jeu et défi : possibilité de le relier au défi lecture par exemple.

Travail sur la langue

Cycle 2 Travailler sur des expressions autour du jeu « à vous de jouer ! » ; « qui perd gagne » etc..

Cycle 3 : définition des mots comme « défi », « règle », etc..

Pistes de travail pour le secondaire

En équipe pluridisciplinaire

Collège

Technologie/Histoire

Niveau 3° : Evolutions des solutions techniques

Conception et construction d'un échiquier géant : chaque pièce « futuriste » traduisant l'évolution au travers des civilisations

EPS

Travail en pratique sur l'importance des règles (utilisation de balles, de ballons)

Mise en parallèle avec la compétition (notamment les jeux olympiques)

Introduction de la notion de transgression (tricherie, dopage)

Technologie/arts Plastiques

Niveau 4° : Invention d'un jeu à partir d'un objet du quotidien

Maths/Arts Plastiques

Conception de « dés » de différentes tailles : Gestion de l'espace, utilisation de l'objet, définition de la notion d'échelles

Arts Plastiques/Français

Niveau 6° 5°

Jeu théâtral , déguisements, mimes,

Fabrication de chapeaux : « l'habit ne fait pas le moine »

Histoire/Arts plastiques/Techno

Niveau 3°

Evocation du jeu dans la peinture (Œuvres des artistes contemporains)

Utilisation de fresques, mosaïques, peintures afin de balayer les différentes époques traversées au travers d'un parcours artistique et historique

Technologie

Niveau 6°

Les matériaux : liens avec l'écologie et développement durable

Objets faits par des élèves à partir de matériaux de récupération

Mémoires et vies des jeux : pérennité des jeux.

Français

Niveau 5°

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

En relation avec les nouvelles technologies : échanges autour de la manière de jouer avec des établissements à l'étranger

Enquêtes auprès des personnes sur la manière de jouer

Jeux comparés : Traduction le jeu est-il international ?

Lycées

Lettres/Histoire

Niveau 2°

Problématique : Comment entrer dans une culture par le jeu ?

Analyse des cultures et notion de métissage en prenant en compte les spécificités

Lettres/Arts Plastiques

Création artistique : Les contraintes de la créativité et les relations avec l'univers multimédia

L'importance du récit

Les ingrédients du conte

1° et Terminale

Notions d'altérité et d'inter culturalité

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

Notion de gratuité : apprendre par le jeu

Dimension critique des Jeux Olympiques (dopage, performances, rentabilité, intérêt personnel)

Sciences Economiques et Humaines

Idée d'un Monopoly contemporain : valeurs, éthique..

Le marché du jeu : les acteurs internationaux

La mondialisation et les échanges

Les modes de jeu : politique...

Terminale :

Maths : probabilité, analyse combinatoire par le recours au « dé »

Philosophie :

Notions d'aléatoire : Parallèle existant entre la démarche du chercheur qui agit par tâtonnement en tenant compte de règles précises et le jeu

Activités proposées (Visites et Ateliers)

Selon l'exposition présentée, différents modes d'approche et d'appropriation des contenus et de la muséographie sont proposés. Un dossier culturel assorti de propositions de pistes de travail est à disposition des enseignants et des présentations spécifiques leur sont offertes pour chaque exposition.

Visite autonome

La visite autonome permet à l'enseignant, qui est responsable de l'encadrement, de découvrir librement l'exposition avec sa classe. Durée variable en fonction du projet et à convenir au préalable au moment de la réservation.

Visite découverte

D'une durée approximative d'une heure et adaptée selon le niveau de la classe, cette visite permet de découvrir les grands axes de l'exposition en compagnie d'un médiateur culturel.

Visite-atelier thématique

Cette nouvelle proposition d'environ une heure et demie permet d'appréhender l'exposition, à partir d'un thème spécifique, par une visite suivie d'un atelier de pratique ou de discussion.

Visite duo

Visite-atelier thématique qui lie et croise des aspects spécifiques à deux expositions.

Visite et/ou atelier sur projet

Afin de mieux correspondre au projet de l'enseignant, il est possible de rencontrer un médiateur culturel et de concevoir en partenariat une visite ou un atelier spécifique. Le projet peut s'inspirer des pistes de travail élaborées par les enseignants ressources énoncées dans le dossier culturel.

Cycle de visites

Projet d'approfondissement réparti sur plusieurs séances et élaboré en concertation entre l'enseignant et le médiateur culturel.

Publics scolaires spécifiques

Pour les publics scolaires spécifiques, des activités sont proposées sur demande. Les enseignants des structures spécialisées, EREA, CLIS, MGI, enseignement en alternance, sont invités à rencontrer un médiateur culturel et à élaborer des actions concertées pour mieux les accueillir.

Itinéraires de découverte / classe à PAC

Pour aider et favoriser leur mise en place, toutes les activités peuvent s'inscrire dans le cadre d'itinéraires de découverte (IDD) ou de classes à projet artistique et culturel (classe à PAC), dispositifs du Ministère de l'Education Nationale portés par le Rectorat et l'Inspection Académique.

Activités expérimentales

Le service des publics poursuit une démarche d'expérimentation en développant des activités novatrices ou destinées aux élèves les plus jeunes. Cette année, outre la visite-atelier thématique et la visite duo, le service des publics propose un cycle autour du projet du Musée des Confluences et une activité spécifique pour le cycle 1.

Du Muséum au Musée des Confluences

Pour montrer l'évolution des regards sur les collections scientifiques et ethnologiques, et ainsi comprendre la transformation du Muséum en Musée des Confluences, un cycle de visites réparti sur trois rencontres est organisé. Celui-ci propose une visite-atelier thématique d'une exposition, une rencontre au Centre de Conservation et d'Etude des Collections (CCEC) et une visite du chantier de construction du Musée des Confluences sur la pointe de la presqu'île lyonnaise.

Visite-atelier thématique pour le cycle 1

En collaboration avec l'Inspection Académique du Rhône, un projet expérimental de visite a été élaboré pour l'exposition **A vous de jouer !** afin d'accueillir les élèves dès le cycle 1. Intitulée **Quand est-ce qu'on joue ?**, cette visite-atelier thématique vise à distinguer, au plus près des premiers apprentissages, entre travail et jeu, la part du réel et celle de l'imaginaire. Pour les expositions à venir, l'expérience sera reconduite. Un groupe d'enseignants volontaires des trois cycles et une conseillère pédagogique rencontreront régulièrement des médiateurs culturels pour proposer une exploitation pédagogique transversale des expositions.

Dans le cadre de l'exposition **A vous de jouer**

Visite autonome

L'enseignant et les accompagnateurs sont responsables de l'encadrement des élèves. La présentation de l'exposition offerte aux enseignants ou une rencontre avec un médiateur culturel est fortement recommandée.

Visite découverte

Du cycle 2 au lycée (visite adaptée selon le niveau de la classe)

Accompagnés d'un médiateur culturel, les élèves parcourent l'exposition dans son ensemble pour découvrir la complexité liée à la définition du jeu, les capacités et apprentissages mis en oeuvre dans le jeu. Ils explorent les liens entre jeu et démarche artistique, l'origine de nombreux jeux et leur place dans diverses époques et sociétés. DURÉE : ENVIRON 1H

Visites-ateliers thématiques

DURÉE : ENVIRON 1H30

CYCLE 1 / CYCLE 2 > QUAND EST-CE QU'ON JOUE ?

Les élèves sont amenés à réfléchir sur ce qu'est le jeu. Qui joue ? Quand ? Comment ? Pourquoi ? Quelles différences y a-t-il entre jeu et travail ? Par le biais d'une activité ludique qui ouvre à la discussion, les élèves prennent conscience de la part du réel et de l'imaginaire dans le jeu ainsi que du rôle de la règle.

Pour le cycle 1, cette visite-atelier est proposée à titre expérimental après une rencontre entre l'enseignant et le médiateur culturel.

CYCLE 2 / CYCLE 3 > A NOUS DE JOUER !

A quoi jouons-nous ? Pourquoi ? L'objectif de cette visite-atelier est de mettre en relief les intentions du jeu, sa typologie, ses objets, ses règles et de susciter le questionnement sur ce qu'implique le fait de jouer.

CYCLE 3 / 6E / 5E > JEUX D'HIER ET D'AUJOURD'HUI

Par la présentation et la pratique de jeux antiques et médiévaux, les élèves découvrent la place et le statut du jeu dans de nombreuses civilisations anciennes. Ils sont amenés à se questionner sur l'évolution des jeux dans le temps et selon les valeurs véhiculées par ces civilisations.

COLLÈGE > JEUX D'ICI, JEUX D'AILLEURS

Les élèves sont invités à découvrir les relations entre une culture et ses jeux traditionnels. Par la pratique de différents jeux, ils apprennent comment les mécanismes du jeu, tout autant que la symbolique et les déplacements des pièces, reflètent une culture spécifique. Ils prendront ainsi conscience que des jeux qui peuvent sembler abstraits racontent chacun un mode d'organisation sociale.

COLLÈGE / LYCÉE > STRATÉGIE OU HASARD ?

A partir de jeux simples, les élèves découvrent que les statistiques sont depuis longtemps une composante essentielle des jeux de hasard et de pari et que de nombreux jeux ont un fondement logique et mathématique qui permet analyses et calculs.

COLLÈGE / LYCÉE > DANS LES RÈGLES DE L'ART

Un «cadavre exquis» est-il un jeu ou une oeuvre artistique ? Les deux propositions participeraient-elles de la même démarche ? Par l'intermédiaire de jeux littéraires, plastiques ou musicaux, les élèves explorent les parallèles entre jeu et démarche artistique : règles, protocoles, conditions préalablement établies.

LYCÉE > LES LIMITES DU JEU

Cette activité a pour objectif d'inviter les élèves, par le jeu et la discussion, à réfléchir sur les règles et les limites du jeu, sur la mince frontière entre jeu et réel, entre respect et transgression : jeux sportifs, télévisés, de pouvoir, de séduction ou pathologie du jeu.

Visite duo

Ces visites s'inspirent du thème du jeu pour éclairer de manière originale Dieux de Chine ou Commerce équitable.

CASSE-TETE CHINOIS

Du cycle 2 au lycée, visite adaptée selon le niveau de la classe

Un jeu traditionnel chinois sur la promotion des mandarins, le Shing Kun T'o, permet de découvrir l'univers religieux chinois, la composition des administrations terrestre et céleste, et d'identifier les statuettes des dieux présents dans l'exposition.

DURÉE : ENVIRON 1H30

COMMERCE EQUITABLE

Du cycle 3 au lycée

Cette visite passerelle entre les deux expositions sensibilise les élèves aux principes et aux enjeux du commerce équitable... en jouant ! A travers un jeu de cartes coopératif (Terra, jeu commandé par l'UNESCO à l'occasion du forum de Barcelone 2004), les élèves découvrent les implications du partage des ressources mondiales.

DURÉE : ENVIRON 1H30

Le service des publics

- Médiation culturelle

La médiation culturelle, avec la programmation culturelle et le développement des publics, est un des trois axes développés au sein du service des publics dans la perspective du futur Musée des Confluences.

La médiation culturelle vise à favoriser la rencontre entre le musée, les expositions et les publics les plus larges, avec une attention particulière portée sur les relations avec l'éducation nationale depuis de nombreuses années. L'équipe se compose de médiateurs culturels, chacun référent d'une exposition, d'un type de public ou d'une forme de médiation. Ils sont chargés de la conception et de la conduite des activités proposées : visites, ateliers et projets négociés avec les enseignants.

- Programmation culturelle

Le Muséum propose une programmation culturelle autour de chaque exposition (débat, théâtre, journées thématiques, etc.) dont les informations détaillées se trouvent dans le programme activités culturelles.

Les enseignants sont invités à le consulter et à participer, à titre individuel, aux différents événements annoncés. Il est possible d'organiser pour leurs élèves, en collaboration avec le service de la médiation culturelle, une rencontre avec des artistes ou des scientifiques invités dans le cadre d'activités culturelles.

Présentation des expositions offertes aux enseignants

Pour préparer la venue de la classe au musée, le service des publics organise une présentation spécifique aux enseignants pour chacune des expositions.

Sur inscription auprès du médiateur culturel chargé des relations avec l'éducation nationale au 04 72 69 11 93 ou veronique.gouttenoire@rhone.fr

Présentation de l'exposition A vous de jouer !

Mercredi 20 octobre à 14h30

Samedi 23 octobre à 11h

Partenariats

Avec laclassed.com

Les activités liées à l'exposition A vous de jouer ! font l'objet d'une collaboration spécifique et inédite avec Erasmé, centre d'expérimentation multimédia du Département du Rhône. Chaque semaine, laclassed.com lance aux classes des défis en ligne, en écho aux jeux traditionnels présentés dans ces espaces transformés en salle de jeux. Voir page 28.

Journée thématique jeu et éducation

Comment le jeu intervient-il dans la formation et le développement personnel des individus ? Qu'est-ce qui se transmet par le jeu : un contenu ? Des compétences ? Un mode d'apprentissage ? Un savoir-être ? Quels sont les objectifs des pratiques ludiques en milieu scolaire ? Quelles valeurs éducatives sous-tendent le choix des jeux et leur utilisation ? Les jeux éducatifs sont-ils toujours des jeux ? Apprend-on en jouant ?

Conférences et débats en présence de spécialistes des sciences de l'éducation, psychologues, formateurs et enseignants.

Mercredi 24 Novembre de 14 à 18 heures, programme complet disponible sur demande

EN PARTENARIAT AVEC QUAI DES LUDES (CENTRE DU JEU ET DU JOUET DE LYON)

ET L'IUFM DE LYON

RENSEIGNEMENTS ET INSCRIPTIONS JUSQU'AU MARDI 23 NOVEMBRE, À 16H, AU 04 72 69 05 05

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.

LE JEU ÉDUCATIF

- BROUGERE Gilles, *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan, 1995.
- MERLO Paul et LELIEVRE Pic, *Jeux de groupe pour mieux vivre ensemble*, Casterman.

Sociologie et politique du jeu

- CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958.
- FINK, Eugen, *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Editions de Minuit, 1966.
- HUIZINGA Johan, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951.
- LE DIBERDER Alain et Frédéric, *Qui a peur des jeux vidéos ?*, Paris, La Découverte, 1993.
- MARTIGNONI-HUTIN Jean-Pierre, *Faites vos jeux. Essai sociologique sur le joueur et l'attitude ludique*, Paris, L'Harmattan, 1993.
- ROUSTAN Mélanie, *La pratique du jeu vidéo. Réalité ou virtualité*, L'Harmattan, 2003.
- SAGOT Gildas, *Jeux de rôle*, Paris, Gallimard, 1986.

Triche et dérives

- DOUZOU Olivier et BERTRAND Frédérique, *Les Mauvais perdants*, Rouergue.
- GUITRY Sacha, *Mémoires d'un tricheur*, Gallimard (Folio), 1995.

Jeux du monde

- AUBOYER, Jeanine, *La Vie publique et privée dans l'Inde ancienne : les jeux et les jouets*, Paris, PUF, 1955.
- BEART Charles, *Jeux et jouets de l'Ouest africain*, Dakar, IDN, 1955
- BEART Charles, *Recherche des éléments d'une sociologie des peuples africains à partir de leurs jeux*, Paris, Présence africaine, 1960.
- DELEDICQ André et POPOVA Assia, *Wari et solo. Le jeu de calcul africain*, Paris, Cedic, 1977.
- DUPEREY Annie, *Jeux d'enfants du monde entier*, La Longue Vue, Villages d'enfants SOS.
- REICHLÉN Paule, « Jeux d'Amérique du Sud », *Dictionnaire des techniques*, Paris, Editions de l'Accueil, 1963.
- REYSSET Pascal et PINGAUD François, *Awélé, le jeu des semailles africaines*, Paris, Chiron-Algo, 1993.
- THIERRY Solange, « Un jeu de cartes indien », *Objets et monde* (revue du musée de l'Homme), été 1967.

Jeux anciens

- ARIES Philippe, « Du sérieux au frivole », *Les Jeux à la Renaissance*, Paris, Vrin, 1982.
- BECQ DE FOUQUIERES Louis, *Les jeux des Anciens, leur description, leur origine, leurs rapports avec la religion, l'histoire, les arts et les mœurs*, Paris, 1862, 2ème éd. 1873.
- MARQUISET Alfred, *Jeu et joueurs d'autrefois (1789-1837)*, Paris, Emile-Paul Frères, 1917.

Jeux de lettres

- DUCHESNE Alain et LEGUAY Thierry, *Petite fabrique de littérature* (1, 2 et 3), Paris, Magnard, 1984, 1988 et 1991.
- OuLiPo, *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, Le Seuil, 1975.
- CUSHMAN Jean, *Hasard ou probabilités*, Castor Poche Flammarion.
- FOURREY Emilie, *Récréations arithmétiques*, Paris, Vuibert, 1923.

Psychologie du jeu

- ANZIEU Didier, *Le moi-peau*, Dunod, 1995.
- FREUD Sigmund, « Au delà du principe de plaisir », in *Essais de psychanalyse*, Petite Bibliothèque Payot, 1920.
- WINNICOT Donald Wood, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975.

Jeux et enfance

- BIDEAU Alain, *Les jeux l'école et hors de l'école*, Lyon, E. Robert, 1989.
- FOURNIER Edouard, *Histoire des jouets et des jeux d'enfants*, Paris, Dentu, 1889.
- MILLAR Susanna, *La psychologie du jeu chez les animaux et chez les enfants*, Paris, Payot, 1971.
- PIAGET Jean et BÄRBEL Inhelder, *La genèse de l'idée de hasard chez l'enfant*, Paris, PUF, 1974.

Dictionnaire

Dictionnaire des jeux, Paris, Tchou, 1964

Dictionnaire des techniques, Paris, Editions de l'Accueil, 1963.

Sitographie

Le site Jeux partenaire de l'exposition de Laclasse.com <http://jeux.laclassed.com>

Le site de la ludothèque Quai des Ludes <http://www.quaidesludes.com>

Le mensuel Des jeux sur un plateau : <http://www.jsp-mag.com>

La ludothèque idéale de Bruno Faidutti <http://faidutti.free.fr/jeux/articles/critic.html>

Echecs :

La fédération nationale : <http://www.echecs.asso.fr>

Le Lyon Olympique Echec : <http://www.lyonolympiqueechecs.com>

Go :

Le fédération nationale : <http://ffg.jeudego.org/>

Le Clud de Go de Lyon : <http://perso.wanadoo.fr/go.lyon/goclub/>

En anglais

Le site de référence de tous les jeux de carte du monde : <http://www.pagat.com>

La plus grande base de données sur le jeu de société : <http://www.boardgamegeek.com>

Renseignements pratiques

Consignes de réservation

- Réservation par écrit obligatoire pour tout type de visite, y compris la visite autonome, au moins cinq semaines à l'avance.
Par courriel : marlene.prost@rhone.fr (bulletin de réservation téléchargeable sur www.museum-lyon.org dans la partie Espace enseignants)
Par fax : 04 72 69 05 08
Par courrier : se reporter au bulletin de réservation joint au présent programme.
- Déterminer le jour et l'heure de la visite, le nombre d'élèves et d'accompagnateurs de même que le niveau de la classe et les particularités du groupe.
- Accueil des groupes scolaires : dès 9h15 pour une activité avec un médiateur culturel les mardis et vendredis.
- Visites autonomes : entre 10h et 18h du mardi au vendredi.
- Un courrier de confirmation est envoyé, accompagné du dossier culturel, à réception de la réservation écrite.
- Renseignements au 04 72 69 05 05. Du lundi au vendredi de 9h à 12h30 et de 14h à 17h, le mercredi de 14h à 17h.

Tarifs

- Activités avec médiateur culturel : 1,50€ par élève, gratuit pour les enseignants et les accompagnateurs.
- Entrée du musée / visite autonome : gratuit pour les élèves, les enseignants et les accompagnateurs.

Consignes de visite

- Encadrement : quel que soit le type de visite, les professeurs et les accompagnateurs sont responsables de l'encadrement du groupe.
- Téléphones mobiles : dans les salles d'exposition, les téléphones mobiles doivent être éteints.
- Captation d'images : autorisée sur demande préalable et sous certaines conditions.

Indications complémentaires

- Le Muséum ne dispose pas de salle pique-nique.
- Vestiaire gratuit.