

DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 5 ans**

THÈME
Jouer

FICHE TECHNIQUE

Par Carine Chauvet / Quai des Ludes



Les classiques des jeux de règles

En ACM, les jeux de société sont très souvent utilisés durant les temps d'accueil. Alors pourquoi ne pas proposer aux enfants de (re)découvrir les jeux de leurs parents ou grands-parents ?

Le plaisir du jeu

- Jouer est un besoin pour l'enfant : cette vérité est reconnue par tous les professionnels de l'enfance. Mais jouer en famille, avec des enfants du même âge ou d'âge différents, autour d'une table, à un même jeu, avec les mêmes règles est éminemment éducatif. Apprendre à jouer à son tour, à laisser la place à l'autre, à mettre en place une stratégie, à observer l'adversaire et à écouter des partenaires de jeu est essentiel pour s'intégrer à la vie en collectivité, pas toujours très tendre.

- Les jeux de société offrent aujourd'hui un choix considérable sur les étals des magasins spécialisés et des grandes surfaces. De plus ou moins bonne qualité ludique, ces jeux permettent de renouveler les plaisirs du jeu régulièrement autant pour les enfants que pour les adultes. Malheureusement, on constate de plus en plus que les enfants, comme beaucoup de jeunes adultes, ne connaissent plus les grands classiques que nous transmettaient nos grands-parents avant l'ère d'un multimédia parfois envahissant.

- Alors pour préparer les longues veillées en centre ou se retrouver sur des temps intergénérationnels, nous vous proposons de redécouvrir les « essentiels » du jeu de société.

Les jeux de cartes

Le tarot (XV^e siècle, Italie)

- Jeu de cartes avant d'être un jeu divinatoire, le tarot se joue de 2 à 5 joueurs, mais c'est à 5

qu'il dévoile ses plus grandes qualités. Mêlant hasard et stratégie, il se compose d'un jeu de 52 cartes auxquelles ont été ajoutés les cavaliers et 22 cartes d'atout. Chacun marque les points pour lui-même, mais les équipes se font et se défont au fil des parties. Une fois toutes les cartes distribuées et les annonces effectuées, il s'agit de ramasser le maximum de cartes et de réaliser un certain score en fonction de l'annonce du début de partie. À 3 contre 2, le challenge est parfois bien difficile, mais très gratifiant quand le contrat est rempli. Accessible à partir de 9 ans.

Le Nain Jaune (1760, Lorraine)

- Ce jeu est composé de 54 cartes, de jetons et d'un plateau avec cinq casiers posés sur des représentations de cartes. Le but est de poser toutes ces cartes le plus rapidement possible, mais surtout de ramasser le maximum de jetons mis en jeu à chaque tour. Un jeu tactique où le hasard est omniprésent, et qui se joue à partir de 6 ans.



La belote (vers 1914)

- Ce jeu requiert 4 joueurs, en deux équipes de deux, et un jeu de 32 cartes. Au premier tour, la couleur d'atout est déterminée par le preneur, puis chaque équipe essaie de remporter le plus de plis possible et surtout de marquer le plus de points. On peut jouer avec ou sans annonces. Les annonces permettent de marquer des points de bonification. Pour les plus mordus, il existe aussi la coinche ; dérivé de la belote, ce jeu est agrémenté de contrats à réaliser (nombre de plis). La belote est accessible à partir de 7 ans.



Le Mille Bornes (1954, Edmond Dujardin)

• Ce jeu purement français a été conçu sur les bases du Code de la route et doit son nom aux mille kilomètres (994 exactement) de la mythique Route Nationale 7, empruntée par tant de Français en route vers les plages de la Méditerranée dans les années 1950. Il s'agit d'un jeu de cartes dans lequel il faut arriver le premier à réaliser 1 000 bornes. Le parcours est semé d'embûches délivrées par les adversaires (roue crevée, panne d'essence, accident...) et de bottes secrètes qui permettent à leur détenteur de déjouer les pièges. En 2008, une version de plateau a relancé le jeu et facilite le comptage des bornes pour les plus jeunes. Accessible à partir de 6 ans.

Uno (1971, Mattel)

• Jeu de cartes avec des chiffres et des couleurs qu'il faut associer entre eux pour remporter la victoire. Uno est rapidement devenu un incontournable. Facile d'accès, avec une multitude de possibilités d'adaptation de la règle et de variantes, c'est un jeu à avoir absolument dans tout centre de loisirs. À jouer sans modération à partir de 6 ans.



Les jeux de dés et d'adresse

Yam's ou Yathzee ou Yatzy ou Yams (1954)

• Jeu composé de cinq dés et d'un tableau de marques par joueur. Il s'agit de réaliser des combinaisons de chiffres grâce à des lancers de dés, le but restant de marquer le plus de points possible. Ces combinaisons sont souvent empruntées au poker : brelan, full, suite... Le hasard a toute sa part dans ce jeu et permet aux enfants et aux adultes de jouer ensemble sur un pied d'égalité. Un best-seller accessible à partir de 6 ans.

Mikado (V^e siècle avant J.-C.)

• L'origine de ce jeu est religieuse, plus particulièrement bouddhiste. Il s'agissait alors pour les jeunes moines de montrer leur maîtrise de soi. Ces petits bâtonnets pointus sont étalés de façon aléatoire sur la table. Chaque joueur, à son tour, doit retirer un bâtonnet sans faire bouger les autres. Chaque bâtonnet a une marque qui détermine le nombre de points qu'il fait gagner. Dextérité et calme sont indispensables pour l'emporter. À partir de 5 ans.



Les jeux de plateau

Les petits chevaux (1936)

• Jeu de parcours sur un circuit en forme de croix, les Petits Chevaux sont issus du Pachisi, jeu plus ancien sur la même base. À jouer de 2 à 4 joueurs pour une course endiablée, à partir de 5 ans.



La Bonne Paye (1975)

• Créé sur les bases du Monopoly et du Jeu de l'Oie, La Bonne Paye est un jeu de parcours dans lequel il faut gérer son argent du mois, en gagner le plus possible, épargner... Plus court que le Monopoly et plus interactif entre les joueurs que le Jeu de l'Oie, La Bonne Paye s'est imposée comme un classique des jeux de société au fil des années. À avoir dans sa ludothèque. Accessible à partir de 7 ans.

Pictionary (1985)

• Aussi appelé « Dessinez, c'est gagné », Pictionary se joue en équipe avec du papier ou un tableau et quelques crayons. Contrairement aux idées reçues, il n'est pas indispensable de savoir dessiner pour pouvoir jouer. Il ne faut même pas trop entrer dans les détails pour l'emporter car le temps est compté ! Accessible à partir de 8 ans.

Cluedo

(1949 en Angleterre, 1950 en France)

• Incontournable jeu d'enquête, Cluedo développe l'esprit de déduction et déniche les graines d'enquêteur parmi les joueurs. Un meurtre a été commis dans un manoir, il faudra découvrir l'arme, le lieu et l'auteur du crime. Qui sera le plus perspicace ? Jeu accessible à partir de 8 ans.



Scrabble (1938)

• Célébrissime jeu de lettres, Scrabble a toute sa place dans les structures. Les enfants, déjà lecteurs, aiment créer des mots, tester leurs connaissances et sont parfois surpris par les échanges ludiques entre personnes âgées et enfants à partir de 8-9 ans.