

# GAMELLE DE CULTURE

INFOS LUDIQUES, CULTURELLES ET NORMANDES

Été 2022

UN ÉTÉ LUDIQUE

numéro 7

## Édito

Ce numéro d'été met le **jeu** à l'honneur : le jeu sous différentes formes. Pour démarrer, un petit jeu de mots, très ancien : l'**holorime**.

L'holorime est composé de mots ou de phrases qui ont le même son mais qui sont formés par des mots différents, par exemple :

**un vieillard maniaque / un vieil Armagnac.**

On en trouve dans le rap, notamment chez Nekfeu :

**« Aventurier de l'inconnu, avant tu riais de l'inconnu »**

(Nekfeu) *Jeux vidéo et débats*  
*Les Étoiles vagabondes*



## MOLIÈRE

Jean-Baptiste Poquelin, dit **Molière**, aurait **400 ans** cette année.



### Molière, mort sur scène ?

Contrairement à la rumeur, Molière n'est pas mort sur scène mais chez lui.

Au soir du 17 Février 1673, après la quatrième représentation du *Malade imaginaire*, Molière a une grave hémorragie.

Il souffrait déjà d'une terrible toux, mais ses bronches se remplissent de sang, ce soir-là.

### Il meurt chez lui.

400 ans plus tard il est encore **l'auteur français le plus joué dans le monde !**

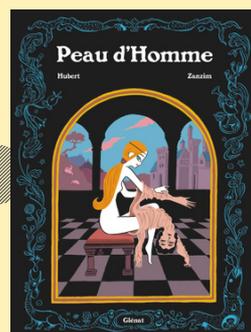
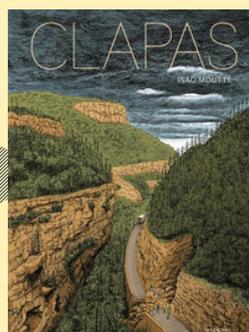
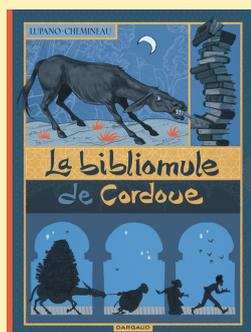
## PRIX BD HORS LES MURS 2022

C'est reparti pour une nouvelle édition du Prix BD Hors les murs ! Les **5 BD ont été sélectionnées** avec enthousiasme par toute l'équipe du prix Hors les murs.

### Vous souhaitez participer au Prix Hors les Murs 2022 ?

Renseignements et inscriptions auprès du Coordo culturel - SPIP. Pour participer, il suffit de lire au minimum **3** des 5 BD et de remplir sa grille de vote **avant le 2 Septembre 2022**.

L'album gagnant sera annoncé **le 9 Septembre 2022 !**



## RENCONTRE AVEC ANNELYSE CHOIN & JULIEN DESSE-BAUDE

### Pouvez-vous vous présenter ?

**JDB :** Je me nomme Julien, je suis le directeur de l'association "**Jouons Ensemble**" basée à Caen. Nous organisons des temps d'animations ludiques, des formations et nous participons à des festivals du Jeu.



**AC :** Je suis Annelise, je suis ludothécaire depuis 2006, et créatrice de la **ludothèque mobile "Être et Jouer"**.



### Qu'est-ce qu'un ludothécaire ?

**JDB :** Un ludothécaire est un **animateur spécialisé dans le jeu** et le jouet. Il assure l'accueil, l'encadrement et l'animation de différents publics.

**AC :** C'est la personne référente de la ludothèque, qui « offre » à jouer, en constituant et en aménageant le stock de jeux et jouets, qui **conseille les publics** en expliquant le fonctionnement des jouets et les règles du jeu.

### L'association "Jouons Ensemble", c'est quoi ?

**JDB :** C'est une association d'éducation populaire qui a pour vocation de créer du lien social et intergénérationnel. Le jeu est notre outil et non notre finalité. Nous amenons le jeu là où il est absent et auprès de publics



différents tels que les migrants, les personnes porteuses de handicap, les mères isolées, les personnes incarcérées, etc.

### Quand avez-vous commencé à vous intéresser au jeu et à penser à en faire votre profession ?

**AC :** Lors de mes études, j'ai découvert par hasard le monde des **ludothèques**, et c'est lors de ma formation de ludothécaire que j'ai découvert le monde du **jeu de société moderne**. Cela est vite **devenu une passion**, qui depuis, ne m'a pas lâchée.

**JDB :** J'y suis venu à travers le **jeu de rôle** puis les **jeux de société** dès l'adolescence.

Adhérent à "Jouons Ensemble", j'ai proposé d'y lancer un premier poste salarié, sentant à travers le projet associatif la possibilité d'un développement faisant **lien avec mes valeurs**.

### Qu'est ce que la Fête Mondiale du Jeu ?

**JDB :** L'Association des Ludothèques Françaises (ALF) organise la **Fête Mondiale du Jeu depuis 1999**. Cet événement met en avant le jeu **libre, désintéressé, accessible à tous et sous toutes ses formes**.

**AC :** Dans le monde entier, chaque **28 Mai**, des espaces de jeux sont proposés gratuitement. Il s'agit de permettre à toutes les personnes d'accéder au jeu sous toutes ses formes. En cherchant un peu, **des fêtes du jeu sont proposées toute l'année**.

## PSYCHOLOGIE BIENFAITS DU JEU



Quand on vous dit **jeux de société**, à quoi pensez-vous ? Rire, Amusement, Réflexion, Coopération, Compétition ?

Un de ces mots vous a probablement traversés, mais est-ce que le mot **cerveau** est venu à votre esprit ? Pourtant, la pratique du **jeu implique notre matière grise** même si l'on n'est pas champion d'échecs.

Utilisé en centre de rééducation ou auprès de personnes souffrant de **maladies neurodégénératives** (comme *Alzheimer*), le jeu a l'intérêt de solliciter différentes **fonctions cognitives** (fonctions gérées par le cerveau) tout en nous faisant passer un **bon moment**.

**Attention et concentration** sont de mise lorsque l'on joue. Il suffit de découvrir un nouveau jeu pour constater qu'il faut être attentif pour encoder les nouvelles règles.

Cet encodage est d'ailleurs l'étape clé de la mémorisation en **mémoire épisodique**.

La **mémoire épisodique** " Qu'est-ce c'est ? " Nous avons plusieurs types de mémoires. La mémoire épisodique est la mémoire des événements que l'on a vécus. Comme lorsque vous avez joué pour la première fois à *Dixit* par exemple. Si c'était ce matin ou bien il y a plusieurs années, ce souvenir est déjà dans votre **mémoire à long terme**. Et si vous ne l'avez pas encore testé, et bien il ne vous reste qu'à vous rendre dans vos bibliothèques pour y remédier.

Continuez à jouer, **votre cerveau vous dira merci**, j'en suis persuadée.

Léa GENEVIEVE

Psychologue spécialisée en Neuropsychologie



## LE JEU EN ACTION EN NORMANDIE

Un jeu de société, c'est **bien plus qu'un jouet** avec des règles. C'est une **expérience humaine** vécue par des joueurs, à la manière d'un livre, d'un film, ou d'une pièce de théâtre dont les joueurs seraient les acteurs, et les auteurs les metteurs en scène.

"**Culture ludique**" est un projet régional qui vise à favoriser la rencontre entre les personnes détenues de Normandie et **les jeux de société modernes** par la pratique et la rencontre. Ce projet se déroulera toute l'année 2022 jusqu'en Décembre.

"**Culture ludique**" s'inspire d'une expérience couronnée de succès menée par le SPIP de l'Orne au Centre de Détention d'Argentan et au Centre Pénitentiaire d'Alençon/Condé-sur-Sarthe depuis 2020.

Ce projet a pour objectif de **développer les acquisitions de jeux dans les bibliothèques pénitentiaires** et d'augmenter le goût des personnes pour le jeu. Un autre objectif est de faire connaître le monde de la création de jeux en proposant des rencontres avec des associations, des lieux et des professionnels. Il y aura des **temps de jeux en détention** avec des associations, des **rencontres avec des auteurs et des illustrateurs** et des **ateliers de création**.

Cet événement peut se réaliser grâce à de nombreux soutiens : le Ministère de la Culture, le Ministère de la Justice et la région Normandie.

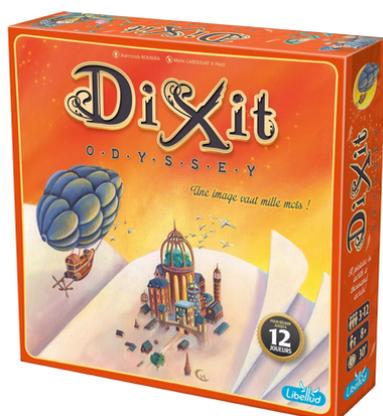


# CÔTÉ LUDOTHÈQUE

## DIXIT OUVREZ VOTRE IMAGINATION

**Dixit est l'un des jeux de société modernes les plus vendus au monde !** Dans ce jeu édité en 2008, un joueur "conteur" sélectionne une carte de sa main et **énonce un thème** en rapport avec l'illustration. Les autres joueurs choisissent une carte de leur main qui leur évoque ce thème. On mélange puis on révèle toutes les images : les joueurs doivent retrouver la carte du conteur. Pour marquer des points, son thème ne doit être ni trop simple ni trop complexe.

**Dixit** est le jeu intergénérationnel par excellence. Que l'on soit un habitué ou non du jeu de société, tout le monde y trouvera un intérêt.



De nombreuses **extensions** ont été créées pour renouveler le jeu à l'infini.



3 à 12 joueurs



à partir de 8 ans



partie de 30 minutes

## PERUDO POKER MENTEUR REVISITÉ

**Perudo est un jeu de dés, de bluff et d'intox.** Ici, accompagné d'une pointe de chance, vous allez devoir faire preuve de ruse et d'habileté pour tromper vos adversaires.

Cachez vos **5 dés sous votre gobelet** puis au top, secouez-le. Vous êtes le seul à connaître quel tirage vous avez obtenu. C'est alors que **le bluff peut commencer !** Le principe du jeu consiste à déterminer combien de dés d'une même face il y a sur l'ensemble des dés de tous les joueurs. Vous connaissez les vôtres mais devez déterminer ceux de vos **adversaires selon leurs annonces, leurs attitudes et comportements.**



2 à 6 joueurs

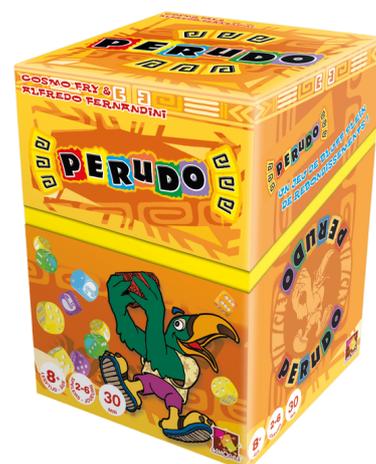


à partir de 8 ans



partie de 30 minutes

Sorti pour la première fois en **1994**, ce jeu a été **réédité de nombreuses fois** jusqu'à la dernière édition de 2018.



# CÔTÉ LUDOTHÈQUE

N° 7

## CAP'COLOR (2 à 4 joueurs)

### Préparation

Chaque joueur prend un feutre de couleur différente et vous êtes prêts à démarrer !



### Comment jouer ?

Le plus jeune commence. Chacun votre tour, coloriez une case. Vous pouvez colorier soit :

- **une case avec une flèche** 
- **une case qui touche une case déjà coloriée** (par vous ou par un autre joueur).

### Calcul des points

Dès que la dernière case est coloriée, chacun compte son butin.

- **Pommes :**

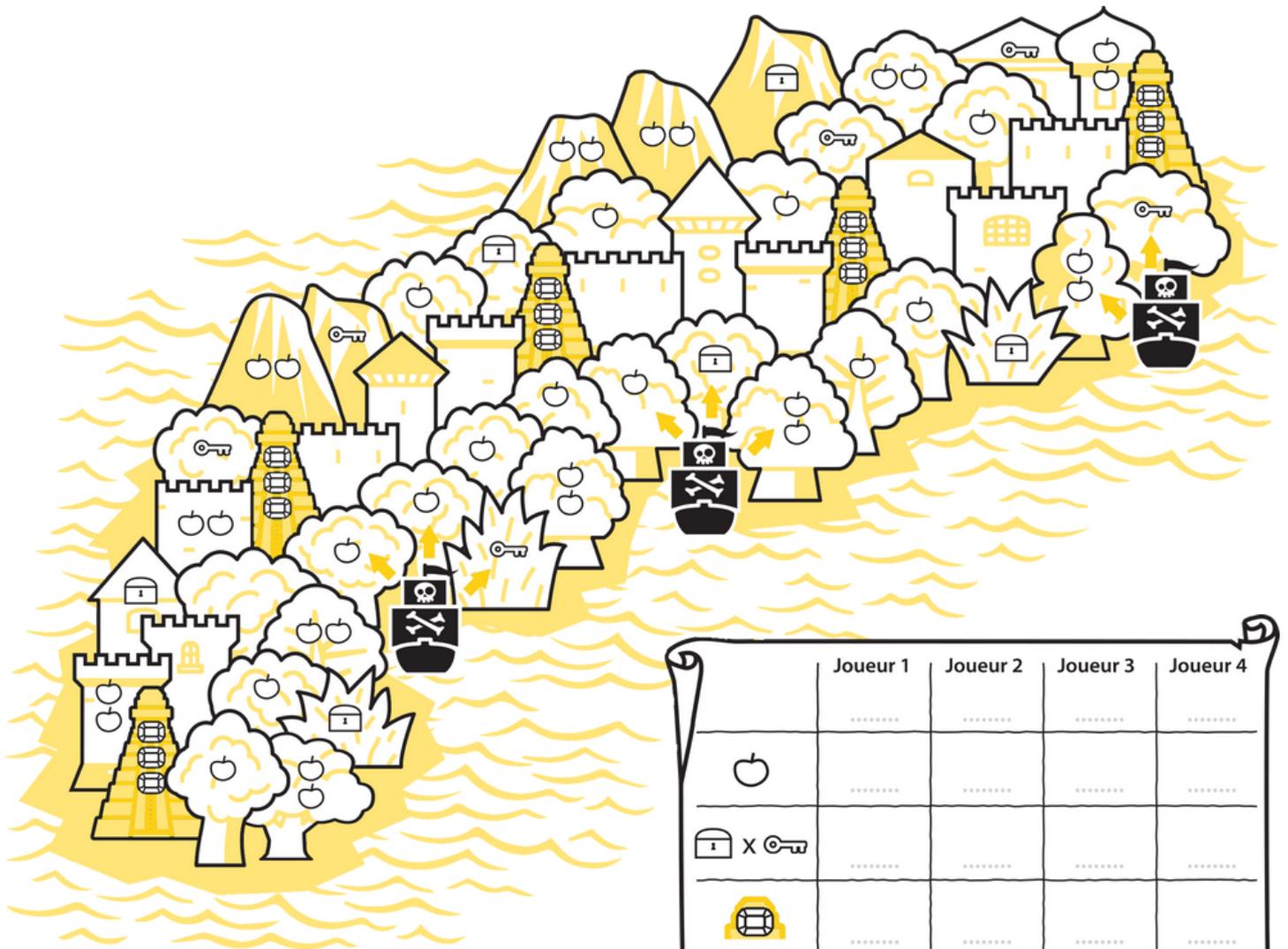
1 🍏 = 1 point

- **Coffres et clés :**

Multipliez vos clés 🗝️ par vos coffres 🗳️.

- **Pyramides et émeraudes :**

 Les pyramides ne se colorient pas ! Vous devez relier plusieurs pyramides avec vos cases, chaque 🗳️ vous rapporte 1 point. Une pyramide reliée à plusieurs autres ne rapporte qu'une fois.



	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
	.....	.....	.....	.....
🍏	.....	.....	.....	.....
🗳️ X 🗝️	.....	.....	.....	.....
🗳️	.....	.....	.....	.....
<b>Butins</b>	.....	.....	.....	.....

CAPCOLOR est un jeu de Charles Chevalier et Laurent Escoffier, édité par ilinx éditions

## LA DAME AUX ECHECS HISTOIRE AU FÉMININ

L'introduction d'un **élément féminin** sur l'échiquier est **la modification la plus importante** intervenue au cours de l'histoire du jeu.

### LA DAME À L'ÉCRAN

*Le Jeu de la Dame* est une série passionnante sur le jeu d'échec.

En pleine **Guerre froide**, on suit le parcours d'une jeune orpheline prodige des échecs, Beth Harmon, interprétée par Anya Taylor-Joy.

Tout en luttant contre une addiction, elle va tout mettre en place pour devenir la plus grande joueuse d'échecs du monde.

Cette série est une adaptation du roman de l'Américain Walter Tevis paru aux éditions Gallmeister en 2021.

**Titre original : Queen gambit's**

7 épisodes, Netflix, 2020.

Réalisation : Scott Frank et Allan Scott



C'est au XVe siècle, sous le règne d'Isabelle la Catholique (reine de Castille) et bonne joueuse d'échecs, que les Espagnols ont ajouté certains aménagements dans les règles du jeu, conférant à la dame sa puissance actuelle.

**"On peut tirer plus d'utilité d'une partie perdue que de cent parties gagnées."**

José Raul CAPABLACA

champion du monde des échecs de 1921 à 1927

C'est par une erreur de traduction que la pièce du jeu qui était un "ministre" dans l'ancien jeu indien *chaturanga* est devenue la **Reine** dans le jeu d'échecs moderne. Dans le jeu persan, cette pièce est appelée *farzin* ou *firzan* (le conseiller du roi) puis *wazir* en arabe ou *vizir* en turc.

Interprétant mal le mot *firz* (pour vizir) qu'ils ne comprenaient pas, les **manuels de jeu écrits** en Occident au Moyen Âge en firent la *fierge* en ancien français ou la *Vierge*.

Ce n'est qu'à la fin du Moyen Âge que **la reine devient un emploi courant**.

La transformation du *vizir* en *reine* fut lente mais elle a été la conséquence logique du développement du **culte de la Vierge** et du rôle politique de plus en plus grand de la reine au sein du couple royal.

**La dame est aujourd'hui la pièce la plus puissante de l'échiquier.**

Lorsque cette pièce symbolisait encore, en Orient, un sage ou un conseiller, **son pouvoir était similaire à celui du roi**, à la différence qu'elle ne pouvait se déplacer que d'une seule case en diagonale.





## Quelques formes à reproduire avec le Tangram (page 8)



Le Tee-shirt



La Bougie



La Flèche



Le Coureur



Le Point  
d'exclamation



La Bougie



Le Marteau



Le Voilier



## Un jeu très ancien : le Tangram

L'âge du jeu de **Tangram** appelé en chinois « Tchi'i Tchi'iao pan » (*La plaquette de sagesse* ou encore *La plaquette aux sept astuces*) n'est pas connu, mais il semble remonter à la **haute antiquité**.

**Une légende dit qu'il y a 1000 ans en Chine** un homme du nom de « Tan », fit tomber un carreau qui se brisa en 7 morceaux. En essayant de rassembler les morceaux pour reconstituer le carreau, l'homme s'aperçut qu'avec les 7 pièces il était possible de créer des formes multiples, d'où l'origine du jeu de tangram.

Le but de ce casse-tête est de reproduire des formes données (en s'aidant de modèles) avec les 7 pièces qui composent le jeu. Les règles sont simples : on utilise toujours **la totalité des pièces, qui doivent être posées à plat et ne pas se superposer**. Les modèles sont très nombreux : on en répertorie presque 2 000, dont certains extrêmement difficiles. Les modèles donnés à la page 7 ne sont donc qu'un tout petit échantillon des possibilités.

**Pour commencer à jouer, découpez les 7 pièces du jeu**, puis essayez de reproduire les silhouettes proposées en les assemblant de la bonne manière.