

Maison d'Ailleurs

Dossier Pédagogique

L'expo
dont vous
êtes
le héros

18.11.18-
27.10.19
Maison
d'Ailleurs



www.ailleurs.ch

Musée de la science-fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires
Place Pestalozzi 14, Yverdon-les-Bains. Du mardi au dimanche, 11h-18h

Partenaires principaux



Partenaires officiels:                      

Graphisme: Nathan J. Pagan / Photographie: Clément

Informations pratiques pour les écoles

ADRESSE

Maison d'Ailleurs
Place Pestalozzi 14
CH - 1400 Yverdon-les-Bains
www.ailleurs.ch - maison@ailleurs.ch
Tél. : +41 (0)24 425 64 38

ACCÈS

En train : arrêt Yverdon-les-Bains. Le musée se trouve à cinq minutes à pied de la gare, face au château d'Yverdon-les-Bains, sur la Place Pestalozzi.

En voiture : autoroute A1, sortie Yverdon-les-Bains-Sud, suivre « centre-ville ». Parking payant à la Rue Pestalozzi, au pied du mur sud du château ou sur la Place d'Armes, devant la gare.

Personnes à mobilité réduite : le musée possède un ascenseur facilitant l'accès aux personnes à mobilité réduite.

HORAIRES

Mardi – dimanche et jours fériés : 11h00 – 18h00

25 décembre et 1er janvier : fermé

Ouverture sur demande pour les écoles : CHF 50.- en supplément des entrées (offert dans le cadre d'une visite guidée).

Sur réservation uniquement à maison@ailleurs.ch

TARIFS

Entrée enfant (6 à 16 ans)	CHF 8.-
Entrée étudiant	CHF 10.-
Entrée adulte (dès 16 ans)	CHF 12.-
Dès 10 personnes	CHF 1.- de réduction par pers.
Accompagnants	1 acc. gratuit pour 10 élèves

VISITES GUIDEES

Écoles primaires et secondaires	CHF 190.-
Écoles post-obligatoires	CHF 270.-
Écoles prim.et sec. d'Yverdon-les-Bains	CHF 70.-
Écoles post-obligatoires d'Yverdon-les-Bains	CHF 150.-

Le forfait comprend entrées, visite guidée et ouverture sur demande.

À NE PAS MANQUER

Le dossier pédagogique

Le présent document est destiné aux enseignants qui souhaitent travailler en classe des sujets abordés dans l'exposition en préparation à leur visite ou en prolongation de celle-ci. Il leur permet également de guider leur classe dans le musée de manière éclairée.

La visite interactive « La Maison aux 100 portes »

Résoudre plein d'énigmes et accomplir autant de missions tout en parcourant l'exposition ? C'est possible avec Geologix ! Demandez votre tablette ou téléchargez l'application et venez jouer avec la Maison ! Le musée se transforme en plateau de jeu géant ! Pour les classes, nous pouvons prêter une tablette pour deux élèves.

- Âge recommandé : dès 8 ans
- Durée : 1h30 environ
- Langues : Français | Allemand | Anglais
- Gratuit, hors entrée

Nos visites guidées pour les classes

Nos guides-animateurs proposent des visites guidées adaptées à l'âge des participants. Pour « L'expo dont vous êtes le héros », nos visites ludiques, spécialement adaptées pour les enfants de 8 à 12 ans, permettent d'expérimenter les mécanismes de différents jeux.

- Durée : 1h30 (adaptable en fonction de vos besoins)
- Participants : 25 participants par groupe au maximum
- Langues : Français | Allemand | Anglais
- Réservation obligatoire à mediation@ailleurs.ch.

BON À SAVOIR

Toutes les classes, en visite guidée ou en visite libre, doivent s'annoncer à l'avance.

Un vestiaire (non surveillé) est à votre disposition à l'accueil du musée. Il n'est pas autorisé d'entrer dans l'espace muséal avec un sac à dos.

Pour des raisons de sécurité des personnes et des œuvres exposées, ainsi que pour assurer une bonne qualité de visite pour votre groupe et les autres visiteurs du musée, nous remercions les enseignants d'accompagner leurs élèves tout au long de la visite et de veiller au bon déroulement de celle-ci. Les élèves sont sous la responsabilité des enseignants et accompagnants.

« L'expo dont vous êtes les héros » en quelques mots

La Maison d'Ailleurs – un titre paradoxal pour un musée qui se propose d'accueillir ses visiteurs dans un univers qui leur est à la fois familier (la maison) et d'élargir leurs horizons en les emmenant vers l'inconnu (l'ailleurs). Cette tension anime le musée de la science-fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires qui renouvelle son pari à chaque exposition temporaire.

Pourquoi dédier une exposition au jeu ? De tout temps, fiction et jeu partagent des affinités : ils ouvrent un espace-temps à part, invitent à l'évasion à la fois qu'ils dédoublent le réel. Les jeux mettent en scène des univers référentiels issus de la science-fiction et d'autres genres comme la *fantasy*, le roman policier, les contes horrifiques... Qui aurait pensé, de prime abord, que *Le Seigneur des Anneaux* se prêterait bien pour une partie de « Monopoly » ? Ou que l'œuvre de l'écrivain américain H.P. Lovecraft inspirerait pléthore de jeux de rôle ou de jeux vidéo ?

Mais surtout, « L'Expo dont vous êtes le héros », qui tire son titre des livres-jeux toujours aussi populaires, cherche à questionner le jeu comme phénomène de société. Elle donne lieu à une réflexion sur nos pratiques individuelles et sociales. Pourquoi joue-t-on ? Que cherche-t-on dans le jeu ? Qu'est-ce qu'il nous procure ? Qu'est-ce qu'il révèle de nous ? En mettant en perspective des formes contemporaines et des formes classiques du ludique, nous questionnons notre nature d'*Homo Ludens*, selon l'expression du sociologue Johan Huizinga.

L'exposition donne également à la Maison d'Ailleurs l'opportunité de mettre en valeur ses collections et de constituer un fond de jeux d'environ deux cent pièces. La sélection exposée a été choisie afin de privilégier les différentes typologies de jeux et leurs lignes graphiques. Jeux de plateau ou livres-jeux, jeux de rôles ou jeux vidéo, sous toutes ses formes et sous toutes ses coutures, le jeu se présente à travers une expérience de visite qui se veut participative.

Si vous tenez ce document entre vos mains, c'est que vous êtes un enseignant qui s'apprête à faire une sortie culturelle avec ses élèves. Et vous ? Quelle place donnez-vous au jeu à l'ère de *l'edutainment* ? Quelle importance le jeu revêt-il dans l'éducation telle qu'elle est pensée aujourd'hui ? Est-ce qu'on prend suffisamment au sérieux un divertissement dont on sait combien il compte dans le développement des compétences, voire de la personnalité des enfants et des adolescents ? Si vous pensez – comme nous – qu'on ne joue jamais assez, alors vous vous prendrez au jeu le temps d'une exposition pour explorer comment le ludique peut nous ouvrir des territoires imaginaires à conquérir de case en case à chaque jet de dé. Nous espérons que les outils pédagogiques à votre disposition vous permettront de tirer votre épingle du jeu et que la visite de l'exposition vous sera agréable, à vous ainsi qu'à vos élèves.

Bonne visite !

Que faut-il pour faire un jeu ?

Avant votre visite de l'exposition, abordez en classe sous forme de discussion des questions liées au jeu. Par exemple, jouer avec un jouet n'est pas jouer à un jeu. Quels sont les éléments nécessaires pour qu'un jeu soit un jeu ? Quelles en sont les propriétés ? À eux de trouver les ingrédients nécessaires, à savoir

- Un nombre de participants variable
- Un espace et un temps circonscrits
- Des règles du jeu, des contraintes, acceptées et partagées par les joueurs
- Un but du jeu : une fois qu'il est atteint, le jeu est fini
- Un enjeu, une tension : il faut que la fin du jeu soit incertaine ; dès qu'on sait qui va gagner, le jeu n'a plus d'intérêt
- Le jeu doit être sans conséquences sur la vie réelle. Si l'on perd une partie, on peut toujours en rejouer une autre.

On pourrait à juste titre prendre en considération des sports, comme le basket-ball. Ils obéissent aux mêmes propriétés que les jeux de société, à la différence près que le joueur y est physiquement engagé, alors que les jeux de société ou les jeux vidéo présentent une distance physique, un degré d'abstraction supplémentaire : le joueur est représenté symboliquement à travers des pions ou d'autres « avatars », et le terrain de jeu ainsi que les actions des joueurs sont une stylisation de la réalité, réduite à l'échelle d'une table ou aux dimensions d'un écran. Cela dit, la distinction entre sport et jeu reste ténue, il s'agit d'un continuum.

Il existe différents types de jeux qu'on regroupe volontiers comme « jeux de société ». Avec vos élèves, répertoriez les différents types de jeux qu'ils connaissent en gardant à l'esprit les propriétés soulignées auparavant. Par exemple :

- Les jeux de course (le jeu de l'oie, le « Hâte-toi lentement »)
- Les jeux de cartes (le Uno, le jeu des 7 familles...)
- Les jeux de stratégie (les échecs, les dames)
- Les jeux d'adresse (les fléchettes, le Mikado ou les quilles)

Les jeux de construction ne sont pas à proprement parler des jeux, mais des jouets ; il n'y a pas de règles pour y jouer ; on laisse libre cours à son imagination.

Les types de jeux sont souvent liés à une compétence particulière. Par exemple :

- L'adresse, la précision (l'habileté des joueurs est mise à l'épreuve par une action, comme pour les jeux de tir ou les fléchettes)
- La rapidité, l'agilité (comme pour le « Jungle Speed »)
- La mémoire (comme les jeux de « Memory »)
- Des connaissances (par exemple dans un jeu comme « Trivial Pursuit »)
- La réflexion, la déduction (le jeu « Cluedo »)
- La logique (le « Sudoku »)
- L'observation (le jeu des 7 différences, le « Dobble »)

Et bien entendu, les jeux font appel à plusieurs compétences en même temps...

Avec des élèves plus âgés, vous pouvez encore explorer la polysémie du terme « jeu » : qu'est-ce qui se cache derrière ce mot ? « Jeu » désigne à la fois...

- L'activité de jouer
- Le matériel qui sert à jouer (un jeu de cartes) et par extension tout ensemble ou tout assortiment complet, comme un jeu de clés
- Le jeu d'un acteur ou d'un musicien, donc son style personnel d'interprétation
- Un comportement régi par des conventions sociales
- « Jeu » désigne également un espace vide dans un engrenage mécanique, comme par exemple celui d'une porte ou d'une serrure.

Vous pouvez enchaîner en passant en revue les nombreuses expressions françaises autour de la notion de jeu ou encore discuter les définitions de « jeu » et les concepts que nous vous proposons ici :

« Le jeu est une action **libre**, sentie comme **fictive** et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur (...) qui s'accomplit ans un **espace** et dans un **temps** circonscrits, se déroule selon des **règles** données et des relations de groupe, **pourvu d'une fin en soi** et qui **tend vers son dénouement** ». (Huizinga, 1938, p. 35)

« Le jeu peut être défini comme une pratique, dont le **but**, institué par des **règles**, requiert, pour être atteint, que le joueur (...) choisisse quand et comment utiliser les moyens mis à sa disposition. (...) De plus, le jeu institue, comme la fiction, un **espace** et une **temporalité** spécifiques, **coupés de la réalité**. » (Chauvier, 2007, p. 53-54)

Règle	But du jeu et enjeu	Contrainte
<p>Une règle est un principe de vie en société, une convention sur laquelle on s'accorde. Dans le jeu, la règle s'apparente à une loi: on exclu le tricheur qui la contourne. Les règles d'un jeu en sont constitutives: ce sont les principes qui en établissent le déroulement jusqu'à sa fin. Ne pas les suivre serait « ne pas jouer le jeu », autrement dit, sans règles, le jeu n'est plus le jeu !</p>	<p>Jouer à un jeu est une conduite orientée vers un but. Une fois cet objectif atteint, le jeu prend fin. Le jeu est une action téléologique : qui tend vers sa fin. Cette tension, c'est l'enjeu : il faut que l'issue du jeu soit incertaine ; si qu'on sait qui va gagner, le jeu n'a plus d'intérêt... L'enjeu c'est le risque, le suspens autour du dénouement du jeu.</p>	<p>Pour rendre le jeu plus intéressant, pour y ajouter du challenge, il arrive que l'on rajoute aux règles du jeu des difficultés supplémentaires. On les appelle « contraintes » ou « fauteurs d'échec ». Ils entravent le libre mouvement du joueur, par exemple en ralentissant sa course avec des cases spéciales sur le parcours, ou en faisant intervenir le hasard.</p>
Hasard	Compétition	Fair play
<p>Un jeu ne remplit sa fonction de divertissement que dans la mesure où il recèle une part d'imprévisibilité. On introduit volontiers le hasard dans les jeux, composante admise voire recherchée, à travers les dés, ou d'autres objets.</p>	<p>La dynamique qui oppose les joueurs entre eux, faisant de chacun l'adversaire des autres. Les antagonistes s'affrontent dans des conditions d'égalité des chances : Ils se mesurent les uns aux autres pour prouver leur plus grande endurance, leur force, leur habileté... L'enjeu consiste à éliminer l'autre dans une logique de gagnant-perdant.</p>	<p>Le terme, beaucoup utilisé dans le domaine sportif, a été forgé par Shakespeare ! On aurait pu le traduire par « jeu juste » ou « franc jeu ». Ce concept recouvre à la fois le respect de l'adversaire, des règles, des décisions de l'arbitre, du public, de l'esprit du jeu ainsi que la maîtrise de soi et la dignité dans la victoire comme dans la défaite. C'est une ligne de conduite.</p>

Pourquoi joue-t-on ?

Interrogez vos élèves sur leurs pratiques ludiques et engagez une discussion sur les raisons qui les amènent à jouer à des jeux. Que demandent-ils aux jeux ? Que cherchent-ils dans les jeux ?

- Satisfaire un besoin de détente ? Se défouler ? Se divertir ?
- S'agit-il de jouer pour entrainer ses compétences ? De se dépasser soi-même ?
- Est-ce la perspective de gagner qui les motive ? Comme une soif de compétition ?
- Ou encore, trouvent-ils dans le jeu un espace où tout est permis, où ils peuvent incarner quelqu'un d'autre ?

Et si on jouait simplement parce qu'on ne peut pas s'en empêcher ? Parce que nous sommes des *Homo Ludens*, selon l'expression de Johan Huizinga, et que le jeu est inscrit au plus profond de nous, comme un « instinct de jeu » ?

Après ces échanges et réflexions, la visite de l'exposition n'en sera que plus riche de sens. Nous vous proposons dans ce qui suit quatre parcours thématiques qui vous donneront un éclairage du propos abordé avec un arrêt sur image de quelques jeux significatifs.

Visite thématique 1 : du parcours au territoire

Plateaux de course

Développés sur le modèle classique du « jeu de l'oie » ou du « Hâte-toi lentement » - c'est-à-dire une course opposant des joueurs le long d'un chemin tracé sur une carte - les jeux de parcours mettent en scène la poursuite d'un but sur une piste semée d'embûches. Le hasard, sous la forme d'un dé, décide des avancées de chaque pion. Viennent encore s'ajouter les contraintes ou les aides spécifiques à chaque plateau de jeu : certaines cases vous feront faire des bonds de géant, d'autres vous feront passer votre tour.

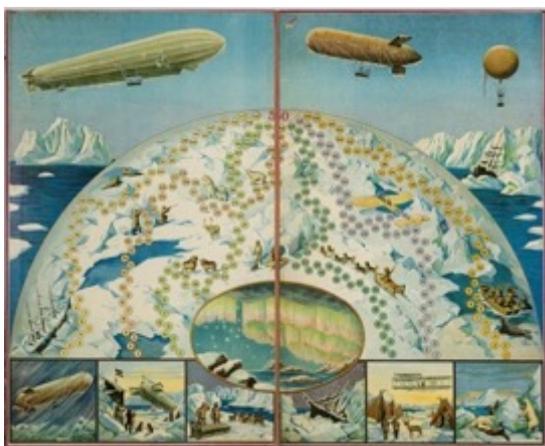


L'esthétique ludique du XIXe siècle à nos jours transpose les mécanismes des jeux des plateaux schématisés dans des univers de fiction, tels que les contes merveilleux, les romans d'aventure, la science-fiction ou encore la *fantasy*. Le jeu invite à explorer ses espaces, voire à les envahir.



Toujours plus loin, toujours plus haut !

« La Conquête du Pôle » rappelle à la fois les grandes explorations de la fin-de-siècle et les voyages extraordinaires de Jules Verne, tout en célébrant les avancées technologiques des moyens de transport.



Si les jeux m'étaient contés...

Qui ne se souvient pas du « Petit Poucet », le garçonnet qui trace son chemin avec des cailloux puis des miettes de pain ? Du « Magicien d'Oz », où Dorothy doit suivre la route de briques jaunes pour retrouver sa maison emportée par une tornade ? Le « Petit Chaperon Rouge » a pu l'apprendre à ses dépens, mise hors-jeu par le Loup, il est imprudent de quitter le droit chemin... Nombreux sont les contes pour enfants où le périple du héros est un jeu de parcours qui tend vers une ligne d'arrivée où l'on se sent en sécurité.



« Jack and the Beanstalk Adventure »
Transogram, 1957
Coll. Maison d'Ailleurs

Le cheminement est lui aussi sujet à de nombreuses variantes esthétiques : de case en case, on passe à la pastille, puis à la ligne. Autant de parcours tout tracés qui forment parfois un labyrinthe ou un échiquier de pavés foulés par les pions.

« La Conquête du Pôle », autour de 1910
Coll. Maison d'Ailleurs

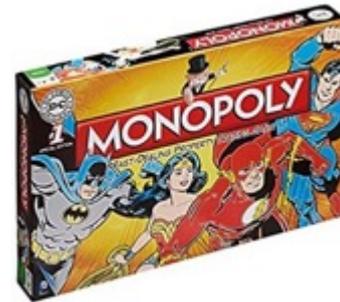
Types et archétypes

Si le XXe siècle est bien une « société de loisirs », il déploie pléthore de jeux de société qui s'imposent comme un bien de consommation courant. Certains jeux devenus cultes, comme le célèbre « Monopoly », servent désormais d'archétypes et se voient déclinés dans toutes sortes d'imaginaires populaires tout en conservant leur mécanique de jeu. Les règles restent les mêmes, mais les hôtels du « Monopoly » sont remplacés par des mausolées dans la version lovecraftienne de « L'Appel de Cthulhu », ou par des vaisseaux spatiaux dans la version « Star Wars ». On dénombre une quarantaine de déclinaisons du « Monopoly » depuis les années 1990, s'inspirant du cinéma, des comics, de la musique pop ou d'univers fictionnels.

Passez par la case départ

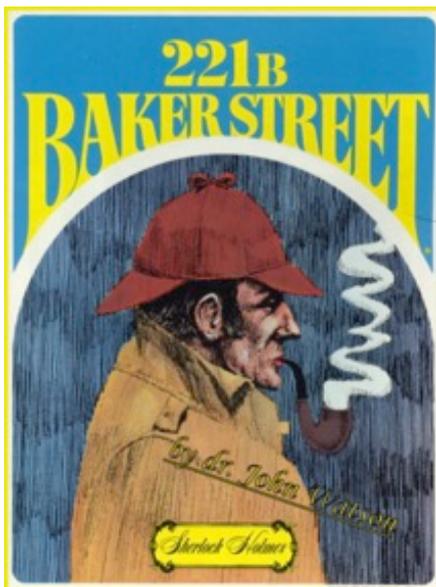
Créé dans les années 1930, en pleine crise économique, le « Monopoly » se base sur un jeu qui visait à dénoncer les dangers du système capitaliste. Devenu l'archétype des jeux « économiques », il donne lieu à toutes sortes de variantes, tout en conservant le même mécanisme de jeu.

« Monopoly DC Comics »
Hasbro, 2016



Elémentaire...

Comme son nom l'indique (« clue » signifiant indice en anglais), le « Cluedo » est un jeu d'énigmes où les joueurs se trouvent sur la scène d'un crime et doivent déduire qui, parmi eux, est le meurtrier. On ne s'étonnera pas de trouver parmi les nombreuses variantes du jeu original le plus célèbre des détectives !



« 221-B Baker Street The Master Detective Game »
Hansen, 1977
Coll. Maison d'Ailleurs

Autre incontournable, le jeu d'enquête « Cluedo ». Créé dans les années 1950, le plateau représente le plan d'une maison constituée de neuf pièces et s'accompagne de cartes et de pions représentant les suspects et l'arme du crime. Il se décline désormais dans toutes sortes d'univers de fiction de la culture populaire, comme par exemple les romans « Harry Potter ». Les règles du jeu demeurent, mais le nom des personnages et les pièces explorées s'adaptent à l'univers choisi pour les différentes éditions.

Du champ de bataille au terrain de jeu

Jouer, c'est aussi conquérir des territoires, de case en case, de tuile en tuile, donjons ou labyrinthes, le terrain de jeu est modulable à l'infini et se décline en trois dimensions ! C'est au tournant du 20^{ème} siècle que le *wargame* devient un loisir pour les amateurs d'histoire militaire. Les jeux de guerre ou jeux de stratégie présentent à l'origine une carte politique stylisée divisée en plusieurs territoires. Le jeu consiste à déplacer ses pions qui représentent des armées dans les zones voisines pour les conquérir. Aux batailles historiques succèdent les guerres imaginaires dans des univers médiévaux teintés de fantastique.

Dans les années 1980, les pions sont remplacés par de véritables figurines évoluant non pas sur une carte, mais sur un champ de bataille miniature, décoré par les joueurs eux-mêmes, comme le jeu « Warhammer 40 000 ». Les joueurs déplacent leurs factions selon des scénarios qu'ils créent eux-mêmes et c'est le sort — le jet de dés — qui détermine l'issue des conflits.

La conquête du territoire peut s'exprimer de manière exponentielle à travers le matériel de jeu comme pour « Star Craft », qui, avec ses extensions, comprend près d'un millier de factions. De quoi tapisser une salle de jeu tout entière !

Quelle tuile !

Pour d'autres jeux, le plateau se construit à mesure qu'on en pose les pièces. C'est le cas de la citadelle de « Carcassonne » qui utilise des tuiles : à mi-chemin entre les cartes et les pions, ces objets faits de carton épais représentent des valeurs. Plus besoin de plateau de jeu ! Ce sont les tuiles qui le constituent au fur et à mesure qu'on les assemble.



« Carcassonne », Filosofia Editions (2000)
Coll. Maison d'Ailleurs

L'amour du risque

Au départ intitulé « La Conquête du Monde », « Risk » s'inspire des jeux de guerre. Le plateau de jeu est une carte du monde stylisées et les pions y « rejouent » des batailles historiques. Le jeu se décline également dans des univers de fiction comme « Le Seigneur des anneaux » où le champ de bataille n'est autre que la Terre du Milieu. Les joueurs y commandent des armées héroïques ou maléfiques à la recherche de l'anneau de pouvoir.



« Risk: Lords of the Ring »
Hasbro, 2003

Visite thématique 2 : compétition ou collaboration ?

Dis-moi avec qui tu joues...

La fonction sociale du jeu paraît évidente. Les jeux créent du lien : ils offrent des moments de convivialité, voire de complicité entre les membres d'une famille ou entre amis. Les joueurs assidus se rassemblent souvent en clubs (clubs d'échecs, clubs de bridge), ou fondent même des associations (comme par exemple les associations de jeux de rôle). Le caractère associatif des pratiques ludiques est à la fois exclusif (un fort sentiment d'appartenance en découle) et excluant (des non-joueurs ne pourraient pas en faire partie). Avec internet, une partie de jeu de rôle peut englober des milliers de joueurs virtuels au travers des MMORG — jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs.

Jeux solitaires

Il existe de très nombreux jeux qui se pratiquent en solo, des jeux de cartes qu'on appelle « patiences » aux « Sudokus » imprimés sur tous les journaux ou téléchargés sur nos téléphones portables, en passant par les casse-têtes, comme le « Rubik's Cube », jouet culte des années 1980. Le plateau électronique de « Donjons et Dragons » évoque les « solitaires », ces jeux que l'on pratique seul, comme pour s'entraîner, se dépasser soi-même, en attendant de se confronter à un adversaire.



« Dungeons & Dragons Computer Labyrinth Game »
Mattel, 1980
Coll. Maison d'Ailleurs

Sauve qui peut !

Les jeux de type coopératifs s'articulent souvent contre un ennemi commun où une situation dont les joueurs sont tous prisonniers, parfois même des catastrophes (sur)naturelles, comme dans le jeu « Zombicide » où les joueurs s'allient lors d'une invasion de zombies. Tous les coups sont permis, même les coups de poêle à frire, que l'on retrouve sur les cartes à jouer en cas de danger.



« Zombicide »
Asmodée, 2012
Coll. Maison d'Ailleurs

Avec qui joue-t-on ? Ou plutôt contre qui joue-t-on ? La dynamique des jeux mue nos camarades de jeux en adversaires. Cela dit, la dynamique n'oppose pas toujours les joueurs qui agissent chacun pour soi. Il arrive que l'on puisse changer d'équipe au cours de la partie ou que l'on passe d'une situation « un contre tous » à « tous contre un ». La relation entre les joueurs change selon la mécanique du jeu. Les jeux coopératifs prônent la solidarité entre les participants pour atteindre un objectif commun. Parmi les plus connus, on peut citer « Les Loups Garous de Thiercelieux ». Les joueurs ont la possibilité de se concerter pour élaborer ensemble la stratégie à adopter. On observe ces dernières années le succès de ce type de jeux, notamment avec les *Escape Games*, sortes de huis-clos où les joueurs doivent trouver le moyen de s'évader en résolvant des énigmes de toutes sortes.

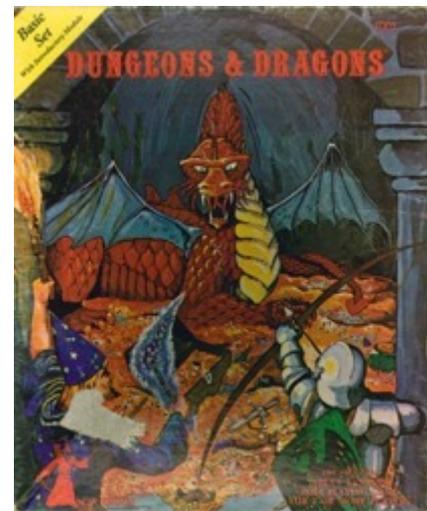
« Je » est un jeu

Dans les années 1970 naît un nouveau type de jeu de société où l'on ne s'affronte plus, mais où l'on coopère pour créer ensemble une histoire unique : le jeu de rôle. Les joueurs, appelés « rôlistes », décrivent les actions de leur personnage autour d'une table. Un maître du jeu dirige l'action, un peu comme un metteur en scène ; il fait office de narrateur, en présentant une situation initiale et en interpellant les joueurs avec la question « que faites-vous ? ». Les joueurs peuvent se concerter pour choisir quelle sera leur action. Les dés servent à résoudre les combats jusqu'à l'aboutissement du jeu qui est souvent la résolution d'une enquête ou l'accomplissement d'une mission. Une partie dure généralement plusieurs heures. Il n'y a ni gagnant, ni perdant. Le but du jeu est le plaisir d'inventer de manière interactive un récit dont le dénouement est prévu par le maître de jeu. C'est un jeu narratif où l'on élabore collectivement une fiction.



D&D

L'inventeur du jeu de rôle, Gary Gygax, est un amateur de « wargames ». Les règles étant trop rigides à son goût, il décide de créer son propre système de jeu. Admirateur de Tolkien, il ajoute à son jeu une dimension fantastique et l'intitule « Donjons et Dragons ». Contrairement aux jeux de guerre, les joueurs ne sont plus en compétition, mais doivent collaborer. Ils ne manoeuvrent plus des régiments, mais doivent interpréter un personnage unique.



« Dungeons & Dragons Basic Set »,
TSR, 1977 (1974).
Coll. Maison d'Ailleurs



Chair de pouil(p)e

Autre jeu de rôle très connu, « L'Appel de Cthulhu » est inspiré des nouvelles de l'auteur américain H. P. Lovecraft. Cthulhu préfigure bien des monstres de la science-fiction. Créature à mi-chemin entre le Kraken et un dragon aux ailes de chauve-souris, il donne lieu dans l'univers fictionnel de Lovecraft à des pratiques occultes lors desquelles ses adorateurs l'invoquent par d'inquiétantes litanies. Les joueurs incarnent dans ce jeu des enquêteurs sur les traces d'une créature sans nom à l'origine d'événements étranges. Chaque personnage a ses caractéristiques et compétences. On ajoutera aux points de vie ceux de santé mentale ! Car Cthulhu a le pouvoir de vous rendre fou !

« Appel de Cthulhu »
Chaosium, Descartes, 1983 (1981)
Coll. Maison d'Ailleurs



Visite thématique 3 : du matériel au virtuel

Prêt-à-jouer

« Jeu » désigne à la fois l'activité de jouer et le dispositif ludique, les objets, les outils à valeur symbolique avec lesquels on joue. On parle d'un jeu de cartes, d'un jeu d'échecs. Par extension, « jeu » désigne une notion de totalité fermée, complète. Le matériel « paraludique » change grandement selon chaque typologie du jeu. Les férus de jeux de société savent toute la nostalgie qu'on convie au moment d'ouvrir une boîte de jeu avec son odeur spécifique, ses fiches, ses tuiles, ses cartes, ses pions... En perdre une pièce et le jeu est gâché. Livrets de règles, plateaux de jeux cartonnés, sans oublier les dés ! Si le petit cube à pois est l'instrument du hasard, il en existe de toutes sortes, jusqu'aux dés polyédriques utilisés dans les jeux de rôle. Parfois s'ajoutent encore des instruments de mesure du temps, comme des sabliers, voire même une bombe (dans le jeu « Tic tac Boum ! »).

Kit du rôliste averti

Les jeux de rôle se déroulent essentiellement dans l'imagination des joueurs. Pourtant, une boîte de jeu de rôle contient un matériel bien spécifique, à commencer par les règles du jeu qui s'accompagnent d'un « livre de base » souvent illustré et parfois enrichi de lettres, de coupures de journaux qui permettent de découvrir l'univers fictionnel dans lequel se déroule le scénario, fourni avec le jeu ou préparé par le maître de jeu ; des fiches de personnages, des dés polyédriques, un écran ou paravent qui permet au maître de jeu de cacher certains accessoires, une musique d'ambiance, tout ce qui favorise l'immersion... Certains jeux s'accompagnent d'un plateau et de figurines qui symbolisent les personnages.



Attention à ne pas confondre jeu et jouet ! Les figurines des jeux de guerre « Warhammer » ne sont pas de simples petits soldats de plomb. La pratique de ces jeux s'apparente d'ailleurs aux loisirs créatifs : les « belliludistes » ou « wargamers » collectionnent, peignent et montent chaque figurine sur son socle pour simuler des batailles passées ou imaginaires dans un décor confectionné par leurs soins. Le plateau de jeu se transforme en une véritable maquette géante à l'échelle des figurines qui deviennent à leur tour les pièces d'un jeu.

Du pion à la figurine

Le jeu de « Monopoly » revisité selon les récits de H.P. Lovecraft remplace les hôtels par des mausolées et les maisons par des cryptes. Les cartes de chances deviennent des cartes de santé mentale et les six pions du jeu prennent la forme d'une tablette des adeptes de Cthulhu, d'une pierre précieuse en forme de trapèze, du Necronomicon - le livre maudit -, d'une dague, d'une amulette à tête de chien et d'une statuette de Cthulhu. Bref, déplacer ces pions, c'est manipuler les symboles de l'univers lovecraftien en miniature.



« Monopoly Cthulhu »
USApoly, 2016.
Coll. Maison d'Ailleurs

Quand ludique rime avec électronique...

Manette ? Tablette ? Ou Kinect ? Les jeux vidéo sont devenus depuis les années 1980 le loisir favori des jeunes et des moins jeunes ! Le pouvoir d'immersion de ces jeux est indéniable. Et pourtant, sans vouloir en faire l'apologie, les jeux vidéo sont des jeux comme les autres... Avec leur matériel, qui n'a rien de virtuel, leurs territoires imaginaires, leur temps à part où les parties remplacent les heures, leurs règles que l'on peut même contourner... Le programme « Swiss Games » de Pro Helvetia considère le jeu vidéo comme une production culturelle à part entière et soutient les créateurs indépendants.

Allers-retours

De tout temps, le jeu évolue au gré des technologies, ou plutôt faudrait-il dire, chaque progrès technologique trouve à s'exprimer à travers un dispositif ludique. Dans les années 1980, les jeux d'arcades envahissent les centres commerciaux. Pac-Man, le plus célèbre d'entre eux, donne lieu à un engouement sans précédent. Les joueurs aussi avides que le gourmand bonhomme jaune avancent dans les dédales d'un labyrinthe virtuel à coups de joystick. On s'étonne de voir que le plus populaire des jeux vidéo a généré comme produit dérivé un jeu de plateau !

« Pac-Man »
Milton Bradley, 1982
Coll. Maison d'Ailleurs

« [Re]Format Z », Blindflug Studios, 2017



Avatar

De la même manière que le joueur est représenté par le pion sur le plateau de jeu, l'avatar désigne la représentation informatique d'un internaute. Il prend l'apparence d'un personnage qui incarne le joueur dans le monde du jeu.

Dans « [Re]Format Z », le joueur incarne une jeune femme sautant sur les toits d'un Zürich du futur. Il doit traverser la ville sans être vu pour déjouer les intrigues politiques d'un régime totalitaire en traçant un parcours lumineux qui découpe l'espace au fur et à mesure que le joueur se l'approprie.



Invitation au voyage

L'artiste tchèque Filip Hodas imagine les jeux vidéo comme des véhicules qui nous transposent dans des univers parallèles ou comme des stations spatiales à même de nous propulser dans un voyage intersidéral. Il convoque dans ses compositions des figures emblématiques de jeux vidéos évoqués par les consoles et des icônes vidéo-ludiques comme Pac-Man ou Super Mario. L'artiste présente un univers architecturé par les éléments du jeu qui apparaissent comme les ruines d'une civilisation perdue, envahie par une végétation sauvage et d'où la présence humaine est exclue. Les jeux sont érigés comme des totems sacrés, avec leurs dimensions gigantesques, comme des symboles dont la signification reste mystérieuse.

Filip Hodas.
« Pac-Man », 2017
Coll. Maison d'Ailleurs



Visite thématique 4 : jouer avec les mots

Livres-jeux

Connus en France comme les « Livres dont vous êtes le héros », du nom d'une célèbre collection, les livres-jeux sont très populaires dans les années 1980. Ces romans, qui ont marqué toute une génération, proposent une fiction interactive par laquelle le lecteur-joueur construit l'intrigue au fur et à mesure de ses choix. Il incarne un personnage et décide à l'issue de chaque paragraphe de l'action qui va suivre. Certains proposent une vingtaine de fins différentes, pour d'autres, il n'y a qu'un seul chemin qui mène à la résolution finale, sans quoi on meurt et on doit recommencer le livre. D'autres livres-jeux utilisent encore des dés pour faire intervenir le hasard dans les périples de notre avatar.

La littérature en jeu(x)

Selon Sartre, le jeu serait le premier poème de l'existence. La création littéraire peut s'apparenter à une exploration ludique de la langue. Toute figure de style est un ingénieux jeu de mots... Calembours, acrostiches, charades et contrepéties sont autant d'amusements pour l'OULIPO, acronyme pour « ouvroir de littérature potentielle ». Fondé par l'écrivain Raymond Queneau, ce groupe d'intellectuels se définit comme « des rats qui construisent eux-mêmes le labyrinthe dont ils se proposent de sortir ». Ils inventent des contraintes qui donnent lieu à des exercices de style surréalistes, comme par exemple, les poèmes mots-croisés, pouvant se lire dans tous les sens, ou encore le lipogramme qui consiste à écrire un texte sans jamais utiliser une lettre de l'alphabet, comme c'est le cas du roman de Georges Perec, « La Disparition », où il n'y a pas de e !

Il existe de très nombreux « jeux de lettres », qu'il s'agisse de casses-têtes comme le « Scrabble » ou de jeux de société comme « Tabou », « Time's up » ou « Motus » qui consistent à faire deviner des mots en s'imposant des contraintes moins ardues que celles de l'OULIPO... Des jeux comme « Dixit » stimulent nos compétences de conteurs, de même que les « Story Cubes », des dés à conter, ou les cartes « Il était une fois », dont le jeu consiste à créer collectivement des contes de fées à partir d'images.

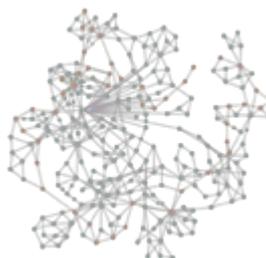
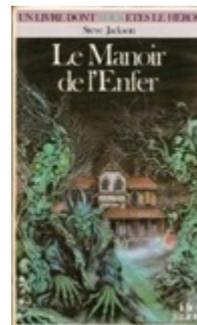


Jonathan Wolstenholme
« Triple word score », 2003.

Arborescences

« Le Manoir de l'Enfer », de Steve Jackson, est l'un des titres emblématiques de la série « Défis Fantastiques ». On peut représenter les enchaînements de ces romans, où le chemin est à construire, par un graphique en forme d'arbre.

Jackson « Le Manoir de l'Enfer »
Paris, Gallimard, Défis
fantastiques n°286, 1985
Coll. Maison d'Ailleurs



Activités pour les héros de 7 à 10 ans



Bienvenue à la Maison d'Ailleurs ! Prêt à jouer avec l'expo ?

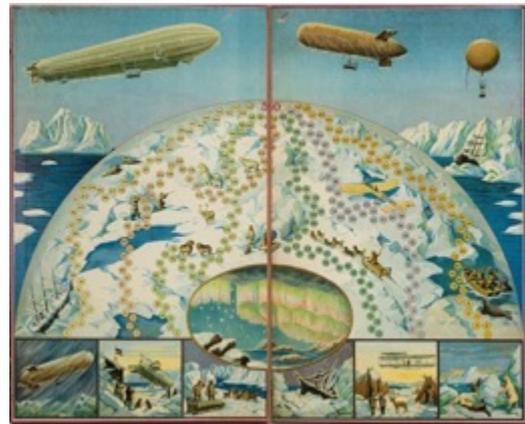
START

Dans la première salle, tu trouveras des plateaux de jeux de société. Observe-les !

1. Le premier arrivé

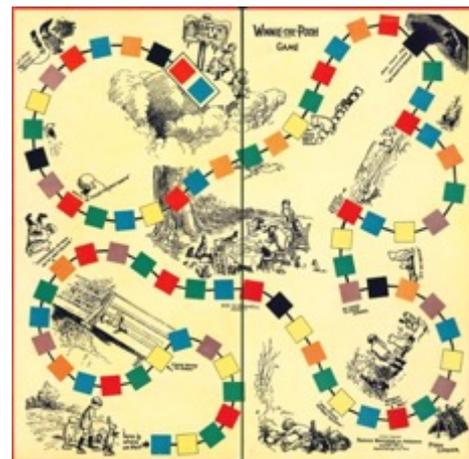
Les jeux de plateau sont souvent des jeux de course. Pour arriver en premier, les joueurs de « La Conquête du Pôle » disposent de nombreux moyens de transport. Lesquels ?

-
-
-



2. Perdre le nord

Il arrive que dans les contes le héros soit perdu et doive retrouver le chemin de sa maison. Pour arriver au but du jeu, les joueurs jettent un dé et avancent de case en case. Mais il arrive que certaines cases soient des raccourcis. Est-ce que tu en vois un sur le plateau de jeu de Winnie l'ourson ?



3. Course d'obstacles

Il arrive aussi que le parcours du jeu soit semé d'embûches ! Dans le jeu « Supercar », il y a au moins dix obstacles qui ralentissent les joueurs. Peux-tu en repérer au moins trois ?

-
-
-



LEVEL 1

Monte au premier étage et suis la piste jaune !

4. Jeux de figurines

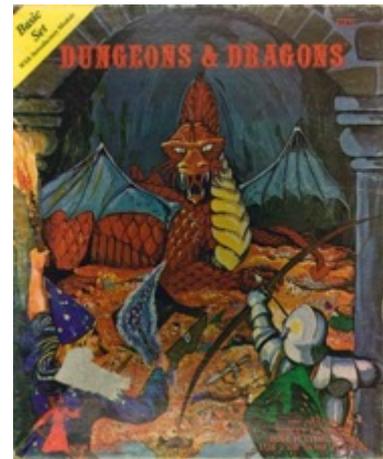
Les joueurs ont laissé leur partie en suspens. Sur la table, leurs figurines ne sont pas tout à fait finies. Il faut encore les peindre, les coller... Quel instrument de mesure nécessaire à tous les jeux se trouve également sur la table ?

UNE _ _ _ _ _

5. Jeux de rôles

Les livres que tu vois dans cette salle sont en fait des jeux ! Des jeux de rôles. Tu as trouvé le jeu « Donjons et Dragons » ? Pour venir à bout du dragon, une seule arme fonctionne dans les jeux de rôle : le dé !

Observe au centre de la pièce. Combien de faces ont les dés exposés dans la vitrine ?



6. Qui suis-je ?

Toujours en suivant la piste jaune, tu arrives devant une prairie composée de petits chemins et des murs d'une cité médiévale. Petite devinette pour toi !

On me nomme quand il y a un problème. Mais quand il pleut, je suis la solution ! Et pour jouer, tu m'alignes comme une pièce de puzzle !

Je suis : UNE _ _ _ _ _



7. La piste du dragon

Continue sur la piste jaune. Encore un dragon ! Cette fois-ci, le donjon est un jeu électronique qui ressemble à un échiquier. Les pions doivent se déplacer dans la grille. Que représentent-ils ?

-
-
-



o

LEVEL 2

Monte au deuxième étage et suis maintenant la piste bleue.

8. Parkour

Sans se faire repérer, le petit personnage se déplace à travers la ville de Zürich de toit en toit en traçant un chemin lumineux. Aide-le à passer un niveau !



9. Les jeux nous habitent

L'artiste Filip Hodas convoque toutes sortes de jeux dans ses créations. As-tu reconnu quels jouets il utilise dans cette image ?

Imagine le début d'une histoire qui se passerait dans ce décor et propose à un camarade de la continuer. Une histoire se construit aussi brique par brique !

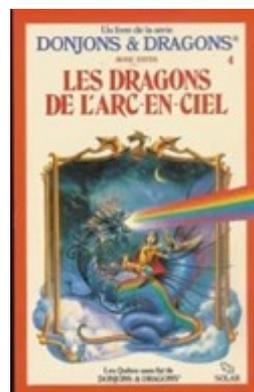


ESPACE JULES VERNE

Traverse la passerelle et entre dans la bibliothèque du musée.

10. Livres-jeux

Les « Livres dont vous êtes le héros » sont des récits interactifs : le lecteur choisit la suite de l'histoire à la fin de chaque paragraphe. À toi de choisir un nouveau titre pour ces deux livres, puis, de les trouver dans la bibliothèque !



Solutions

1. Les avancées technologiques fascinent en particulier celles pour les moyens de transport ! Quand le jeu « La Conquête du Pôle » a été créé personne n'était encore arrivé jusqu'au Pôle nord ! Sur le plateau de jeu on voit : des zeppelins, une montgolfière, des avions, un navire, une barque et un traineau tiré par des chiens.
2. Sur le plateau du jeu de Winnie l'ourson, un pont te permet de prendre un raccourci, comme dans le jeu de l'oie !
3. Parmi les obstacles que rencontrent les personnages de « Supercars à la rescousse » dans leur course, il y a : un pont ferroviaire rompu ; une inondation ; une attaque d'éléphant ; une avalanche ; des mineurs à secourir ; une maison en feu ; un grimpeur en danger ; une tempête en mer ; un crash d'avion.
4. Une règle ! Eh oui ! Il n'y a pas de jeu sans règles ! Le mot a plusieurs significations : c'est à la fois l'instrument de mesure et les « lois » qui régissent le jeu.
5. Le dé des rôlistes comporte dix faces. C'est un décaèdre.
6. Une tuile ! C'est le nom que l'on donne aux pièces de jeux qui s'assemblent pour former le terrain de jeu à conquérir !
7. Un coffre au trésor, deux guerriers et le dragon.
8. Tu as réussi ? Tu peux continuer à t'entraîner à la fin de la visite !
9. et 10. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, juste le plaisir d'avoir joué le jeu ! Merci !

Activités pour les héros de 11 à 14 ans



Bienvenue à la Maison d'Ailleurs ! Prêt à jouer avec l'expo ?

START

1. Un jeu du genre...

Voici les boîtes des jeux de société exposés dans la première salle. A toi de jouer: retrouve le plateau de jeu correspondant à chaque boîte, puis, rattache ces jeux au genre littéraire dont ils s'inspirent.



Fantasy : un genre de récits épiques teintés de magie se situant dans des univers moyenâgeux.



Science-fiction : des histoires qui se passent dans le futur, pour le meilleur comme pour le pire, et très souvent dans l'espace.



Roman policier : des enquêtes et des mystères à résoudre, comme écrits par des détectives...



Conte merveilleux : les contes de fées de notre enfance où la magie fait partie du quotidien du jeune héros aux aventures extraordinaires.

LEVEL 1

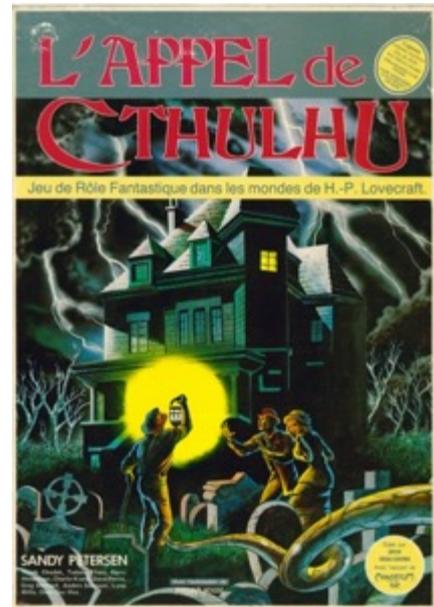
Monte au premier étage et suis la piste rouge !

2. Chair de poule

Les livres que tu vois dans cette salle sont en fait des jeux ! Des jeux de rôles. Tu as trouvé le jeu « L'Appel de Cthulhu » ? Chaque joueur y incarne un personnage qui enquête sur des événements étranges dont le terrible monstre à tentacules est à l'origine. En se confrontant à la créature, on court un grand risque. Lequel ?

- Mourir d'effroi
- Être possédé par son esprit
- Perdre la raison
- Être enterré vivant

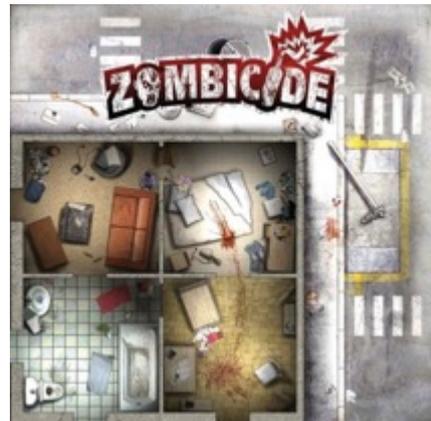
Le nom du jeu au centre de la pièce te donnera un indice.



3. Tous contre un !

Continue sur la piste rouge jusqu'au point lumineux qui te mène dans une cachette. Cette-fois, ce sont des zombies qui te menacent ! Pour en venir à bout, tu dois t'unir aux autres joueurs contre un ennemi commun ! Plus de compétition ! On appelle cela un jeu ...

__ O _ _ _ _ _ F



Maintenant continue sur la piste bleue jusque dans la prochaine salle.

4. Escape Game

Oops ! Il semblerait que la piste bleue ne mène nulle part ! À moins de vouloir t'évader par la fenêtre où sont restés les barreaux de l'ancienne prison dans laquelle le musée a été aménagé ! Mais pour s'évader, rien de tel que les jeux ! Entre dans la première cellule et trouve de quels jeux vidéo s'inspirent les plateaux exposés.



LEVEL 2

Monte au deuxième étage et continue la piste bleue.

5. Parkour

Sans se faire repérer, le petit personnage se déplace à travers la ville de Zürich de toit en toit en traçant un chemin lumineux. Aide-le à passer un niveau !



6. L'art en jeu

Filip Hodas convoque les jeux dans ses créations artistiques. Quels sont ceux évoqués dans ces images et dans celles qui sont exposées dans la salle ? Comment sont-ils détournés ? Associe-les avec les phrases ci-dessous.

Les jeux nous habitent
Les jeux nous construisent
Les jeux nous font voyager
Les jeux nous questionnent
Les jeux nous font grandir
Les jeux nous structurent
Les jeux nous donnent de l'énergie



ESPACE JULES VERNE

Traverse la passerelle et entre dans la bibliothèque du musée.

7. Livres-jeux

Les « Livres dont vous êtes le héros » sont des récits interactifs : le lecteur choisit la suite de l'histoire à la fin de chaque paragraphe. À toi de choisir un nouveau titre pour ces livres, puis, de les trouver dans la bibliothèque ! Trop facile ? On rajoute une contrainte ! Intègres-y des expressions avec le mot « jeu » puis compare tes trouvailles avec celles de tes camarades !



Solutions

1. Le jeu « Jack and the Beanstalk » (en français « Jacques et le haricot magique ») s'inspire d'un conte merveilleux.

« 221-B Baker Street » reprend les romans policiers d'Arthur Conan Doyle et son célèbre personnage Sherlock Holmes.

Le jeu « Ring » fait référence au « Seigneur des Anneaux », trilogie *fantasy* de J.R.R. Tolkien.

« Captain Video » et son cockpit extraordinaire sont tirés d'une série des années 1950 autour de la science-fiction.

2. Le nom du jeu au centre de la pièce est « Paranoïa », une maladie mentale. En effet, « L'Appel de Cthulhu » est le premier jeu dans lequel les personnages peuvent devenir fous ! Alors les joueurs ont besoin de points de vie, mais surtout de points de santé mentale pour échapper à l'emprise de la terrifiante créature.

3. On appelle cela des jeux coopératifs : les joueurs sont solidaires pour atteindre un but commun.

4. Les jeux « Zaxxon » et « Pac-Man » sont à la base des jeux vidéo qui se jouaient sur des bornes d'arcades, des immenses machines disponibles dans les halles des centres commerciaux et des salles de jeux. On peut s'étonner de les voir transformés en jeux de société, comme s'il s'agissait d'un « retour en arrière » technologique... Pourtant, le mécanisme de jeu reste semblable à celui du jeu vidéo d'origine, et surtout, cela permettait à chacun d'avoir un « Pac-Man » chez soi, à une époque où les consoles de jeu n'existaient pas encore !

5. Tu as réussi ? Tu peux continuer à t'entraîner à la fin de la visite !

6. et 7. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, juste le plaisir d'avoir joué le jeu et d'avoir partagé tes idées ! Merci !

Activités à faire en classe pour les héros de 7 à 10 ans

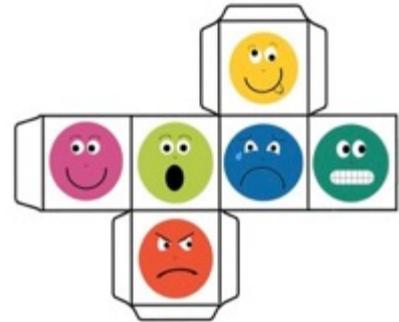


Morpions

Intégrez le jeu dans vos ateliers créatifs ! Pourquoi ne pas fabriquer vos propres jeux avec du matériel de récupération ? À commencer par les morpions, le B.A.-BA des jeux de stratégie ! Vieux boutons, petits cailloux à colorer ou encore briques de LEGO feront l'affaire dans une boîte pour emporter son jeu partout !

Dé-jeu

Fabriquez des dés à jouer ! Il en existe de toutes sortes à imprimer, découper et coller soi-même sur internet. Des dés à activités pour jouer à gage ou vérité, des émoji-dés pour se confier ou apprivoiser ses émotions, ou encore des dés à raconter des histoires pour développer son imagination !



Ré-craie

Transformez la cour de récréation en plateau de jeu géant ! Jeu de l'oie, échelles et serpents, créez avec votre classe un parcours avec ses raccourcis et ses cases « prison » !



Ludothèque

Visitez la ludothèque de votre quartier ! L'association des ludothèques vaudoises propose de nombreuses activités en milieu scolaire !

www.avdl.ch

Le coup de cœur de la Maison d'Ailleurs

Osez un jeu de société en classe ! Le « Labystère » est un jeu de déduction dont les cartes forment un labyrinthe où les joueurs mènent l'enquête avec Maëlys, comme dans un « Cluedo » ! L'auteure, Christine Pompei, fait (re)découvrir la Suisse aux enfants au travers de ce petit jeu dont ils sont les héros.



Activités à faire en classe pour les héros de 11 à 14 ans



Jeu de l'oie en post-it

Chacun peut apporter sa case au parcours en y ajoutant des gages, des défis, toutes sortes de contraintes que vos élèves imagineront pour réaliser un jeu personnalisé qui n'appartiendra qu'à la classe !

Math-évasion

Cadenassez vos élèves à leur pupitre et laissez-les faire les calculs nécessaires pour trouver la bonne clé et s'évader de la classe de math ! Un *escape game* comme on en n'a jamais envisagé dans le cursus scolaire !



Jouez sur les mots

Virelangues, acrostiches, cadavres exquis, pendus... Les jeux littéraires sont légion pour exercer son vocabulaire de manière ludique.

Vous pouvez également tenter une partie de « Tabou » pour entraîner les synonymes ou de « Dixit » pour raconter une histoire conjuguée au passé simple...

Lisez un livre dont vous êtes le héros

La bien nommée collection de livres-jeux a été rééditée en 2013. Le roman interactif est une manière originale d'aborder la lecture en classe !



Le coup de cœur de la Maison d'Ailleurs

Dès le 22 février 2019, emmenez vos élèves à la Bibliothèque d'Yverdon-les-Bains pour découvrir la fiction interactive imaginée par l'AJAR, un collectif littéraire romand qui vous invite à enquêter sur la disparition d'un bibliothécaire...

www.yverdon-les-bains.ch/bibliotheque

Pour aller plus loin...

Bibliographie

- Aeberli-Rochat, Laetitia et Joggi, Anne. *Des Jeux et des hommes, aspects didactiques, historiques et culturels des jeux de société*. Dossier pédagogique, Musée Suisse du Jeu et Ecole-Musée DFJC, 2008.
- Atallah, Marc et Jaccaud, Frédéric. *Le Jeu*, ActuSF/Maison d'Ailleurs, 2018.
- Brougère, Gilles. *Jeu et éducation*. L'Harmattan, 1995.
- Boussand-Rio, Dominique et Levoir, Françoise. *Jouer en famille pour être un champion à l'école*. Belin éducation, 2018.
- Caillois, Roger, *Les Jeux et les hommes, le masque et le vertige*. Gallimard, 1958.
- Chavier, Alain. *Qu'est-ce qu'un jeu*. Vrin, 2007.
- Clais, Jean-Baptiste. *Game Story, une histoire du jeu vidéo*. Catalogue d'exposition, Réunion des Musées nationaux, Paris, 2011.
- Cotta, Alain. *La Société ludique ; la vie envahie par le jeu*. Grasset, 1980.
- Dulfo, Colas. *Le Jeu de Pascal à Schiller*. PUF, 1997.
- Fink, Eugen. *Le Jeu comme symbole du monde*. Les Editions de Minuit, 1960.
- Henriot, Jacques. *Sous couleur de jouer, la métaphore ludique*. José Corti, 1989.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Gallimard, 1938.
- Le Bihan, Yann. *Le Petit Livre des jeux vidéo*. Marabout, 2015.
- Lhote, Jean-Marie. *Histoire des jeux de société*. Flammarion, 1994.
- Hémisphères, revue suisse de la recherche et de ses applications, n°8 : *Le jeu roi*. HES-SO, juin 2015.
- Zeid, Jean. *Les Jeux vidéo à travers le temps*. Broché, 2017.

Webographie

- www.jeuxdecole.net, un puits de ressources pédagogiques où chaque branche s'enseigne par des jeux.
- www.ludikecole.fr, très beau projet éducatif pour faciliter la pratique des jeux de société à l'école.
- www.tartinemecanique.net, le blog des spécialistes des jeux en Suisse romande.
- unmondedejeux.blog.lemonde.fr, le blog du célèbre quotidien français entièrement dédié aux jeux.

Associations en Suisse romande

- www.avdl.ch, association des ludothèques du canton de Vaud
- www.arsludendi.ch, association pour les jeux de rôle
- www.chpiil.ch, association pour les jeux de société