



LUDO'KIOSQUE N°3

La chronique du jeu et du jouet

EDITO

Chers amis ludistes,

Quel Bonheur de respirer l'été, de profiter des journées longues et ensoleillées.

Justement pour ce Ludo ' Kiosque de Juillet, il serait pertinent et intéressant de mettre en lumière certaines spécificités et certaines complémentarités.

Notamment, l'alliance entre le jeu et le livre, le livre et le jeu (pas de jaloux !).

Dans la vie courante, si vous posez la question « qu'est-ce qu'une bibliothèque ? », la majorité sait répondre. Par contre, si la question est « qu'est-ce qu'une ludothèque ? » peu sauront vous donner une définition.

Alors allumons les projecteurs, et observons l'étymologie de ces deux mots :

Bibliothèque : Biblio = Livre / Thêkê = Endroit (grec ancien), un endroit où sont conservés des livres

Ludothèque : Ludus = Jeu / Thêkê = Endroit (latin et grec ancien), un endroit où sont conservés les jeux

Finalement, ces deux entités représentent le patrimoine culturel, mis à disposition du public, pour être lu ou joué. Au sein des communes, ces lieux apparaissent comme des

tiers lieux, des lieux de vie, d'échanges et de partages.

Il est vrai que l'objet « livre » a toujours été reconnu comme un Savoir. Alors que l'objet « jeu » a souvent été jugé comme futile voire même enfantin et infantilisant.

Et pourtant celui-ci a su prouver qu'il avait toute sa place dans l'apprentissage, l'éducation, la socialisation...

D'ailleurs, depuis quelques années, les bibliothèques proposent du jeu : numérique, vidéo, sur place et en prêt. A l'inverse, certaines ludothèques installent des espaces de lecture.

De nombreux essais furent produits sur la polyvalence de ces deux richesses culturelles. Lire et jouer développent l'imagination, la réflexion et ces actions permettent de découvrir et de ressentir.

En clair, la ludothèque et la bibliothèque possèdent des trésors distincts et leur complémentarité apporte des possibles florissants.

Le Livre, le Jeu et les deux !

Ainsi font, font, font les petites marionnettes !

Le jeu de doigts, le mime sur des airs de comptines a toujours été exploité par les professionnels de la petite enfance ainsi que par les bibliothèques. Et les ludothécaires vous affirmeront que les marionnettes, l'imitation et le théâtre font partie de la catégorie des jeux symboliques.

Les comptines appartiennent à un registre ancien du patrimoine culturel et populaire.

Rappelez-vous, si je vous dis « une souris verte ... », de suite cette chansonnette vous revient en mémoire ! Figurez-vous que selon une légende cette chanson enfantine a été créée suite à un événement historique : celle d'un soldat vendéen essayant d'échapper à la garde républicaine durant la guerre de Vendée de 1793-1795.

« La souris verte » n'est pas la seule à faire référence à l'histoire : « L'Empereur, sa femme et le petit prince » (Napoléon III, l'impératrice Eugénie et le prince impérial).

Aujourd'hui, elle est utilisée pour apprendre aux enfants les jours de la semaine.

Les comptines étaient aussi considérées comme des formules magiques pour démystifier la superstition des chiffres tels que le numéro 13.

Jadis, le peuple préférait une litanie chantée pour compter plutôt que prononcer les nombres par peur de mauvais sorts.

Les comptines sont un repère dans le temps et l'espace, elles sont devenues des rituels sécurisants pour les enfants au sein des crèches et des écoles.

Elles détiennent une multitude de bienfaits : apprentissage du langage, motricité fine, découverte de son environnement et de son corps, enseignement des règles, de la pratique au jeu et de la vie en groupe...

Les chansons enfantines sont issues de la littérature orale ; peu à peu elles ont été reprises et écrites.

Nombreuses sont celles que nous retrouvons au sein des bibliothèques.

Les éditeurs deviennent de plus en plus performants dans leurs propositions : éditions sonores CD + livres + images avec les jeux de mimes, des livres tissus pour l'éveil sensoriel, des livres avec des marionnettes...

Les livres de comptines et les jeux de doigts connaissent un succès populaire ; finalement l'un et l'autre font partie intégrante du monde de l'enfance.

Si nous chantions les comptines sans les gestes, est-ce que les enfants réagiraient de la même manière ? Parviendraient-ils à retenir les paroles ?

Combien d'éducateurs ont prouvé que l'apprentissage par le jeu était bénéfique.

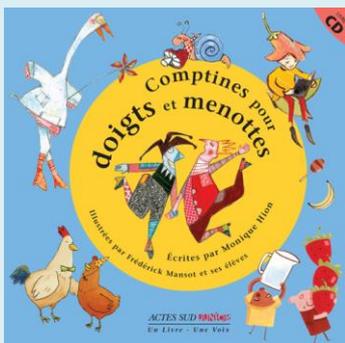
Sans le ressort ludique, les comptines auraient-elles autant d'impact ? Sans ce langage amusant et poétique, le jeu serait-il autant apprécié ?

C'est bien la combinaison de ces deux arts culturels qui séduit les enfants et amuse encore les grands.

Quelques ouvrages disponibles à la Bibliothèque Emile Zola :



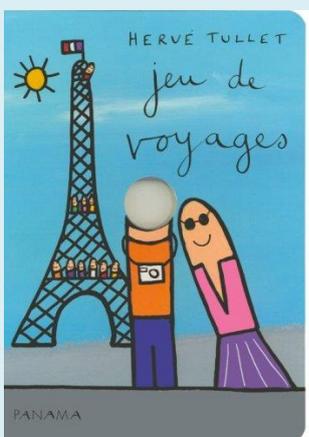
La promenade de Petit Bonhomme : une comptine à jouer avec la main, de *Lucie FELIX*
Des grandes personnes éditions, DL 2015 (Paris)



Comptines pour doigts et menottes, de *Monique HION*
Actes Sud Junior, 2004



Le grand méchant loup, de *Jean LEROY, Laurent SIMON* [Casterman]
Le loup est de retour pour un tome 3 toujours aussi drôle ! (dérivé « qui a peur du Grand Méchant Loup » ?)



Jeu de voyages, de *Hervé THULLET*
Ed. Du Panama, 2008 (Paris)

Où est Charlie ? Cherche et Trouve ...

Abordons ensemble les livres-jeu : un livre peut-il être un jeu et vice versa ?

Alors que nous parcourons les étals d'une librairie et surtout pendant les vacances, les étagères débordent de magazines de mots croisés, fléchés ou de sudoku.

Effectivement, ces journaux proposent du jeu !

De même, il existe des jeux d'observations, de mémoires, d'associations et d'énigmes pour les enfants comme le fameux « Où est Charlie ? ».

« Où est Charlie ? » est un livre sous forme d'album-jeu dont le but est de retrouver Charlie ainsi que d'autres personnages placés dans un paysage du globe foisonnant de détails et de couleurs.

Ce jeu a été conçu par un Britannique du nom de Martin HANDFORD, auteur et illustrateur d'albums jeunesse.

Il crée le personnage de Charlie alors qu'il débute comme illustrateur indépendant et que plusieurs clients lui demandent des dessins de foule grouillante : « Wimmelbilder », art iconographique, représentant un grouillement de personnes, entre réalité et mystère.

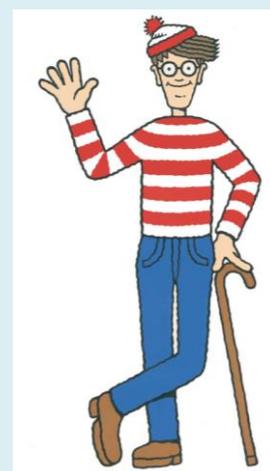
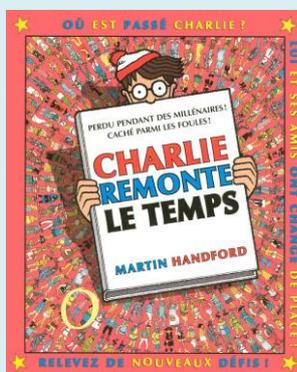
Des artistes peintres ont réalisé des œuvres de ce genre : Le Jardin des Délices de Jérôme Bosch, 1503–1515, Le Combat de Carnaval et Carême de Bruegel en 1559, par exemple.

Martin HANDFORD imagine ce personnage, un globe-trotter habillé de rouge et blanc, voyageant autour du monde et dans le temps.

Depuis, il existe de nombreux albums de cette série « Où est Charlie ? ».

Un dessin animé a été produit pour le petit écran relatant les aventures du globe-trotter.

Enfin, Charlie apparaît furtivement dans certains films tels que Mission Cléopâtre D'Alain Chabat, la série télévisée The Big Bang Theory,...

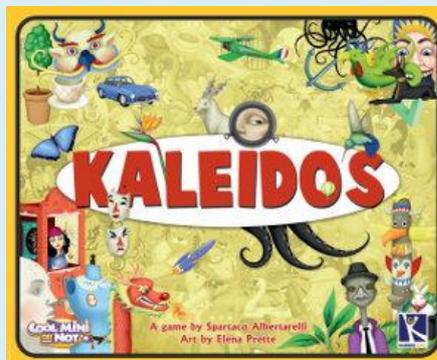


Ainsi, les utilisateurs de cet objet culturel lisent et jouent à retrouver leur personnage fétiche ! Encore une fois, le Livre et le Jeu s'assemblent pour le bon plaisir de l'utilisateur.

Autre exemple :

Voici un jeu de société dont les images sont tout aussi fourmillantes : « le Kaleidos ».

Le but du jeu se rapproche du jeu du Bac et demande un bon sens de l'observation : à partir d'une image, les joueurs, dans un temps court, doivent trouver le plus de mots commençant par une lettre déterminée. Deux versions : adulte et junior.



Il existe tant d'autres livres-Jeux tels que les casse-têtes, les énigmes, les livres labyrinthes, les livres de coloriages avec ou sans numéro....

Le Lecteur : ce Héros.

Un tout nouveau genre de Livre-Jeu est édité en France par Gallimard Jeunesse (anciennement Folio Junior) sous le nom de « Le livre dont vous êtes le Héros ».

A la différence des autres livres-jeux d'observation ou d'énigmes, celui-ci se présente sous la forme d'un roman et le protagoniste principal n'est plus seulement lecteur, il est aussi joueur : c'est le Héros de l'histoire.

D'ailleurs, la narration diffère d'un roman classique car elle propose des solutions multiples par le biais d'enchaînements de paragraphes dépendants soit du choix du Lecteur-Joueur, soit du hasard ou bien de la Destinée c'est-à-dire du récit de l'histoire écrite par l'auteur du livre.

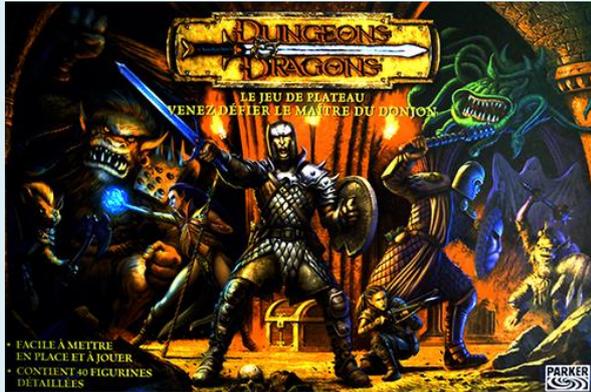
Ce livre-Jeu connut un vif succès et de nombreuses séries en furent produites ; malheureusement, il sera rattrapé par le tsunami des jeux vidéo.

En 2007, le livre-jeu revient au-devant de la scène avec la collection « Défis Fantastiques »
Ce type de livre-Jeu ouvre les portes à la découverte du Jeu de Rôle.

Le Jeu de rôle est un jeu de société qui se joue sur table avec ses règles, son univers et ses épreuves.

En revanche, il appartient aux joueurs de créer la narration du jeu et d'inventer leurs propres personnages,

C'est pourquoi Il est aussi appelé jeu de rôle sur papier. Dans le milieu du jeu, les joueurs sont appelés « les Rôlistes ».



Connaissez-vous « Donjon et Dragons » ?
Il est l'un des tous premiers jeux de rôle connu du grand public, créé dans les années 70-80.

Pourtant, le jeu de rôle reste quelque peu confidentiel, communautaire, voire même jugé à tort comme, obscur...

Aujourd'hui, nous retrouvons plusieurs dérivés de cette catégorie de jeu : numérique, vidéo, bandes dessinées, films, séries...

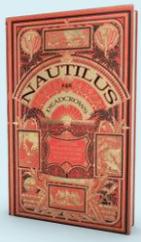
Ce jeu démontre clairement que les activités ludiques et littéraires font la paire :

Ce jeu de société contient l'objet « Livre » qui immerge le joueur-lecteur dans un univers imaginaire à tel point que certaines personnes achètent le jeu juste pour le plaisir de lire.

D'autres jeux de rôles :



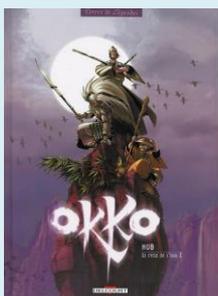
Oreste est un jeu de rôles de Science-Fiction (actuellement sur Ulule) qui plonge les joueurs en plein XXIIème siècle. Après avoir été attaqués par une race extra-terrestre obscure et malveillante, les Humains découvrent l'Alliance, qui n'est pas moins que LA station spatiale qui rassemble toutes les civilisations de l'Univers et qui gère l'organisation des Mondes alignés.



Nautilus propose une grande campagne de jeu de rôles qui « rajeunit » et rend hommage à l'œuvre de ce visionnaire qu'était Jules Verne. La devise du Capitaine misanthrope, "Mobilis In Mobile", a été mise en scène de sorte que les joueurs prennent les rôles de ce vaisseau extraordinaire, parcourent les océans et vivent la grande aventure !

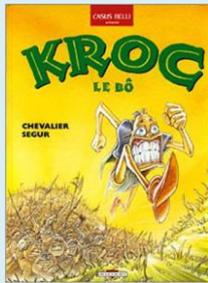
Quelques exemples de dérivés des Jeux de Rôle:

Certaines Bandes dessinées ont été inspirées des Jeux de Rôle :



**OKKO – Le cycle de l'eau – de HUB
Inspiré du jeu « Le livre des cinq anneaux »**

Okko, le rônin sans maître, est à la tête d'un petit groupe de chasseurs de démons et arpente ainsi les terres de l'empire du Pajan. Il est accompagné de Noburo, singulier géant qui cache son identité derrière un masque rouge, et du moine Noshin, bonze fantasque et grand amateur de saké. Ce dernier a la faculté d'invoquer les forces de la nature et de communiquer avec elles.



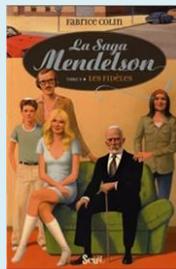
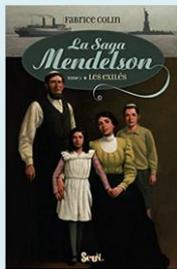
Kroc le Bô de Bruno Chevalier et Thierry Ségur
Parodie du Jeu de Rôle Donjons et Dragons

Kroc, le goblin gaffeur, fait souffler un vent de panique dans le monde riant des donjons et des dragons, où il n'attire que désastres et cataclysmes. Créée pour la revue Casus Belli, la bible des amateurs de jeux de rôles.

En France, certains auteurs de romans du genre Fantasy sont des joueurs ou créateurs de Jeu de rôles, notamment Fabrice COLIN.

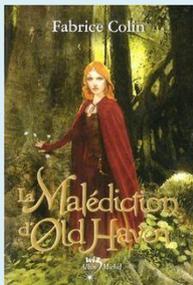
Il a publié plusieurs romans et des bandes dessinées destinés aux adultes et à la Jeunesse ; son écriture se tourne de plus en plus vers le polar.

La Saga Mendelson – Tome I, II, III - de Fabrice COLIN
Disponible à la Bibliothèque Emile Zola (Secteur Ado)



Isaac Mendelson est horloger. Avec sa femme Batsheva et ses deux enfants David et Leah, ils mènent une existence paisible à Odessa. Mais en 1905 éclate la mutinerie du Potemkine, bientôt suivie d'un terrible pogrom. Isaac et les siens n'échappent que de justesse à la mort. Dès lors, ils n'ont d'autres recours que de prendre la route pour rejoindre Vienne...

La Malédiction D'Old Haven de Fabrice Collin
Disponible à la Bibliothèque Emile Zola (Secteur Ado)



1723, Gotham. Mary Wickford, jeune orpheline à la beauté flamboyante, quitte le couvent et les sœurs qui l'ont recueillie dix-sept ans plus tôt. En route vers l'est, la jeune fille s'arrête dans le vieux village d'Old Haven où règne une atmosphère lourde de secrets. Sans jamais être venue, elle connaît ces paysages de brumes et de ténèbres... C'est ici que fut brûlée vive, jadis, une sorcière du nom de Lisbeth Wickford...

Nowhere Island de Fabrice Colin
Roman graphique
Disponible à la Bibliothèque Emile Zola (Secteur Adulte)

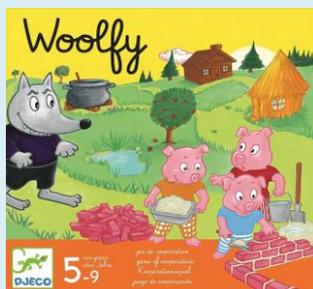


Printemps 1932, Hawaii. William Haskins termine le tournage de Nowhere Island dans des conditions mystérieuses et tragiques. Quelques mois plus tard, une jeune actrice se donne la mort en se jetant du H de Hollywoodland. Elle s'appelle Peg Entwistle et elle n'a pas participé au film, du moins pas consciemment.

Il était une fois un Livre ...Un Jeu

Si les jeux ont pu insuffler l'écriture de romans fantastiques et policiers, l'inverse existe aussi.

Le légendaire Sherlock Homes a donné suite au jeu « Détective Conseil », mais d'autres ont pris le pas comme les trois petits cochons avec le jeu « Woolfy » qui représente l'histoire avec les trois maisons, la marmite, les cochons et le loup.



Le but du jeu est de construire la maison en brique avant que le loup ne mange les cochons. Ce type de jeu permet aux enfants de revivre le conte en assimilant plus facilement les règles et en jouant en coopération.



De plus, les pions sont des figurines et ressemblent à des jouets ce qui suscite l'envie de jouer chez l'enfant.

Petite devinette : une sorcière vêtue de vert, cheveux blancs et nez crochu... c'est bien sûr Cornebidouille.

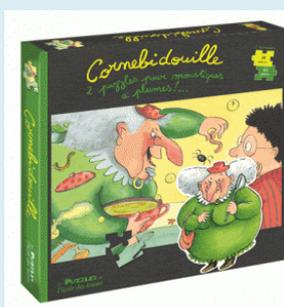
Cette fameuse sorcière a été inventée par Magali BONNIOL (illustratrice) et Pierre BERTRAND (auteur) en 2003. S'en suivent un grand succès auprès de la jeunesse et plusieurs séries d'albums.

Albums disponibles à la Bibliothèque Emile Zola (Secteur juniors)

Aujourd'hui, L'auteur a même créé des histoires de Cornebidouille en version Audio. Et, évidemment, pour le plaisir des enfants, voici quelques jeux :



Puzzles pour moustiques à plumes !





Jeu de cartes La mistigrouille de Cornebidouille

Mélangez 100 grammes de crottes de sanglier, deux cafards bien moelleux, une larme de bave de crapaud et vous obtiendrez une belle soupe préparée par Cornebidouille : la Mistigrouille ! Faites tourner ...

D'autres exemples de Jeux dérivés de Livres :



Tu bluffes, Chien Pourri ! D'après l'univers de Colas GUTMAN et Marc BOUTAVANT

Un jeu de rapidité et de reconnaissance visuelle dans lequel il faut être le premier à accueillir cinq invités dans sa maison sans tomber sur le loup.

Ce jeu est issu de la collection de petits romans « Chien pourri ! » qui racontent les péripéties d'un chien drôle et attachant.

Romans premières lectures disponibles à la Bibliothèque Emile Zola (Secteur jeunesse)

En clair, il existe autant de jeux que d'albums... Certes, la recrudescence de ces produits ludiques n'est qu'un moyen, généralement, pécuniaire et publicitaire pour les sociétés d'éditions.

Plus il est possible d'offrir des dérivés autour de leur héros préférés à ce jeune public plus cela rapporte, parfois même au détriment de la qualité et de la valeur du Jeu.

C'est le point négatif de ce système de consommation.

Ceci dit, d'un point de vue positif, cela ouvre un double accès pour les enfants : soit à la lecture, soit au jeu, les deux permettant la réflexion, l'imagination et l'apprentissage d'un ou de plusieurs savoirs.

Le mot de la fin

Quoique nous disions, quoique nous pensions, Le livre et le Jeu font partie intégrante du patrimoine culturel ; derrière chaque œuvre, il y a des artistes, des auteurs et des créateurs. L'un et l'autre ont toute leur place dans le monde de l'art.

Qui est plus indispensable ? Qui est le plus riche ? Ni le Jeu, ni le Livre, juste les deux.

Comment comparer le Soleil et La Lune ? Les deux s'assemblent sans éclipser l'Un l'Autre.

Soif de source :

<https://www.donjondudragon.fr/component/search/?searchword=donjon%20et%20dragon&searchphrase=all&Itemid=124>

<https://ludovox.fr/top-jeux-de-roles-2019/>

https://fr.wikipedia.org/wiki/Fabrice_Colin

https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_r%C3%B4le_sur_table#%C5%92uvres_autour_des_jeux_de_r%C3%B4le

<https://journals.openedition.org/sdj/777>

<https://lesenjeux.univ-grenoble-alpes.fr/2018/varia/07-dynamique-et-enjeux-du-marche-des-adaptations-de-jeux-video-en-livres/>

https://fr.wikipedia.org/wiki/Litt%C3%A9rature_d%27enfance_et_de_jeunesse

https://fr.wikipedia.org/wiki/Chanson_enfantine

<https://livres-jeux.fr/>

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Livre-jeu>