



JEUX SUR JE

Expo - expérience

du 2 avril 2003 au 4 janvier 2004
à la Cité des sciences et de l'industrie

Un espace d'exposition transformé en salle de jeux, des visiteurs métamorphosés en joueurs... telle est la proposition insolite de l'exposition "Jeux sur Je".
Chacune des quinze tables de l'exposition est consacrée à un jeu de société choisi non pour ses qualités esthétiques ou historiques, mais pour les atouts et compétences qu'il sollicite. Car le sujet de l'exposition n'est pas le jeu mais le joueur : ses capacités à créer, à innover, à mettre en place une stratégie, à gérer une crise, à coopérer avec les autres pour arriver au terme de la partie.

Les quinze jeux de société sélectionnés sont des jeux familiers. Ils s'appellent Taboo, Visionary, Confusion, Quarto, Amnesia... et sont regroupés en cinq familles :

- **Communication et interaction** qui privilégie la transmission, le partage, l'écoute.
- **Stratégie et tactique** qui impose de savoir diagnostiquer une situation pour décider d'une ligne de conduite.
- **Création et innovation** où règnent l'invention, l'improvisation, l'association d'idées.
- **En équipe et coopération** qui sollicite la capacité des joueurs à arrêter des stratégies communes, à dialoguer, à se coordonner, à prendre des risques ensemble.
- **Réactivité et gestion de crises** où il faut, en situation de stress, réagir vite mais avec discernement.

Chaque famille de jeux propose un mobilier et des postures différentes : les tables basses de *Stratégie et tactique* favorisent la concentration, les tables-comptoirs de *Réactivité et gestion de crises* l'action, les larges tables "familiales" la *Création et l'innovation*... Le design des jeux a été modifié et leurs éléments, cartes, plateaux, damiers, sabliers... agrandis. Rebaptisés pour l'exposition, ils se nomment désormais "diagnostiquer", "improviser", "dialoguer"... du verbe d'action qui les caractérisent.

Des médiateurs sont présents dans l'exposition pour faciliter la compréhension des règles, réguler et arbitrer les parties si nécessaire. Plusieurs fois par jour, l'atelier "Faites vos je" favorise le questionnement des visiteurs sur leurs atouts et compétences et "Sortez le grand jeu" propose un coup de projecteur social et culturel sur un ou deux jeux célèbres. En fin d'exposition, un **Petit salon** invite les joueurs à analyser leur parcours, à réaliser un bilan ludique de leurs atouts à l'aide d'un questionnaire proposé au dos du guide de l'exposition.

Sommaire

- Parcours de l'exposition p. 2
Générique p. 8
Informations pratiques p. 8

"Jeux sur Je" est le fruit d'une rencontre entre des muséologues et des experts : formateurs, spécialistes en ressources humaines, ludologues et créateurs de jeux. Partant du constat qu'un jeu est une transposition de la vie en société, une activité humaine régie par des règles et des usages, ils se sont intéressés à la manière dont les joueurs interagissent, échangent, se confrontent, développant ainsi de manière consciente ou non, des façons d'être et de faire, proches de leurs modes opératoires dans la vie quotidienne. Un propos mis en scène par une exposition dont le visiteur-acteur est le héros !

Information presse : Paloma BERTRAND 01 40 05 73 61, 01 40 05 75 00

Information du public : 01 40 05 80 00, www.cite-sciences.fr

*Le nom des jeux présentés dans ce dossier ne figure pas dans l'exposition.
Seuls les verbes d'action qui les caractérisent sont affichés au-dessus de chaque table.*

Famille **Communication et interaction**

Ce qui est essentiel dans la communication c'est ce qui est compris et non ce qui a été émis.

Quels sont les moyens pour se faire comprendre, négocier ou convaincre ?

Avoir une écoute attentive, interpréter les gestes et expressions de l'autre, transmettre un message de façon précise, savoir ajuster son discours sont autant de qualités fondamentales dans la communication.

De l'assistante sociale au commercial, du publicitaire à l'enseignant, la plupart des métiers d'aujourd'hui doivent mettre en œuvre cette capacité d'écoute et d'empathie.

Visionary **fait appel à une parole claire et précise pour guider uniquement par la voix, d'autres joueurs "aveugles". Avec Taboo, il faut faire découvrir un mot sans pouvoir utiliser le vocabulaire le plus adapté pour le présenter. Pour jouer à Flash, l'originalité n'est pas de mise, il faut privilégier le sens commun pour gagner.**

Visionary **transmettre**

C'est en "aveugle" que l'on joue au Visionary, un bandeau noué autour des yeux. Un partenaire - un autre joueur - doit guider par la voix le joueur "aveugle" pour l'aider à construire, à partir de pièces de formes différentes, une structure architecturale donnée.

Le partenaire doit communiquer avec précision, clarté et assurance, jongler entre des informations globales et d'autres plus fragmentaires. Pour comprendre le discours, le joueur "aveugle" doit de son côté faire preuve d'abnégation, laisser le partenaire le diriger, suivre avec confiance ses instructions, l'écouter, s'adapter.

Flash **partager**

Halte à l'originalité ! Le but du jeu n'est pas d'innover mais de trouver un maximum de références communes à l'ensemble des joueurs. Tous ont un même objectif : à partir d'un mot donné par le jeu, il faut trouver et rédiger le plus grand nombre de noms communs, noms propres, adjectifs, verbes, proverbes, expressions évoqués par ce mot. Plus un joueur aura de noms et d'expressions identiques à ceux des autres joueurs plus il marquera de points.

L'empathie et la capacité à imaginer des dénominations communes avec autrui sont au cœur de ce jeu. Lorsque l'on communique, on exprime de façon consciente ou inconsciente ses valeurs, ses croyances, ses préférences culturelles. Plus elles sont en accord avec celles de l'interlocuteur, plus le message est entendu. L'objectif de ce jeu est bien d'identifier l'univers de référence que l'on pense partager avec l'autre.

Taboo **écouter**

Un joueur doit faire deviner aux autres une série de cinq mots en un temps très court, mais certains noms et expressions proches de l'univers des mots qu'il doit faire découvrir lui sont interdits. Comment faire deviner "peignoir" quand on ne peut dire les mots "bain, serviette, vêtement, essuyer et douche" ?

Ce jeu sollicite les capacités de chacun à se faire comprendre en associant originalité, clarté et rapidité.

Famille **Stratégie et tactique**

La stratégie qui relève initialement du domaine militaire s'est étendue à bien d'autres secteurs. Il s'agit de définir des actions et de choisir des moyens pour atteindre un objectif. Un grand stratège doit manœuvrer en tenant compte des conflits d'intérêts et de l'environnement en évolution.

Ses compétences :

- **savoir diagnostiquer avec précision une situation,**
- **savoir anticiper pour parer à l'inattendu,**
- **savoir se positionner pour atteindre sa cible.**

Un chef de chantier, un dirigeant d'entreprise, un maire de municipalité sont au cœur du processus de décision qui nécessite une réflexion stratégique.

Amnesia est un jeu d'investigation qui nécessite de mettre en place une stratégie pour arriver au plus vite au terme de son enquête. Quarto demande de prendre en compte l'intérêt de l'adversaire pour mieux servir le sien et Balanx d'anticiper le mouvement de billes posées sur un plateau à bascule.

Amnesia **diagnostiquer**

Amnesia est un jeu d'investigation qui associe logique et imagination. Chaque joueur doit découvrir le nom d'une célébrité qui lui a été attribué. Pour cela, il questionne les autres joueurs qui ne peuvent lui répondre que par oui ou non. Le premier des joueurs qui a trouvé, a gagné.

Perspicacité, déduction, mémorisation sont bien sûr nécessaires mais, pour avancer le plus rapidement possible dans l'enquête, la stratégie est de mise : celle des questions "en entonnoir" - questions générales d'abord puis de plus en plus précises - pour obtenir les informations indispensables à un bon diagnostic.

Quarto **se positionner**

Quarto est un jeu tactique qui nécessite une attention constante. Le but est, comme au "Morpion", de réussir un alignement de 4 pièces présentant le même caractère : creuses ou pleines, rondes ou carrées, hautes ou petites, en bois clair ou foncé. Mais deux règles donnent au Quarto tout son piment. La première est que toutes les pièces appartiennent aux deux adversaires et peuvent donc, quel que soit le joueur qui les a posées, être utilisées par chacun d'eux. La seconde est que le joueur ne choisit pas la pièce qu'il va jouer, il doit impérativement utiliser celle que son adversaire lui aura désignée.

Les principales qualités mises en œuvre par les grands stratèges se retrouvent dans ce jeu. Il est ici indispensable d'être attentif à la position de l'adversaire, de comprendre sa stratégie, de l'empêcher de réussir sa manœuvre et de développer en parallèle sa propre stratégie. Une attitude qui amène à prendre en compte l'intérêt de l'autre pour mieux servir le sien.

Balanx **anticiper**

Balanx se joue à 2. Des billes noires et blanches reposent sur un plan incliné. Le but du jeu est d'aller placer les billes de sa couleur dans l'angle opposé, de conquérir ainsi le territoire de l'adversaire. La complexité réside dans le fait qu'après chaque déplacement, le plateau bascule, les billes roulent et leur position est modifiée. Un mouvement qu'il faut anticiper sans perdre de vue sa stratégie et celle de l'adversaire.

Ce jeu nécessite une adaptation constante aux mouvements du plateau et aux déplacements de l'adversaire. Il demande du calme et de la concentration pour comprendre la stratégie de l'autre joueur, développer la sienne, et anticiper les modifications.

Famille **Création et innovation**

La créativité est l'art de générer des idées nouvelles face à une question ou un problème donné.

Innover suppose d'être capable :

- **d'improviser en respectant des règles établies,**
- **d'associer des images, des objets, de différentes origines pour en créer d'autres,**
- **d'inventer des réponses originales en fonction d'un but précis.**

Le clown improvise, l'instituteur associe, l'ingénieur invente.

Improvisade **demande à un joueur de raconter sans préparation la suite d'une histoire et d'inclure dans ce récit trois mots imposés par le jeu sans que les autres les découvrent. En jouant à Brainway il faut imaginer le plus grand nombre de solutions à un problème donné. Avec le Dictionnaire, il s'agit de faire jeu égal avec les dictionnaires officiels et d'inventer sa propre définition d'un mot inconnu.**

Improvisade **improviser**

Un joueur choisit une phrase, un début d'histoire comme : "C'est la fête. Invité à un bal costumé vous êtes la seule personne à arriver déguisée". Un second en prend connaissance et tire au hasard 3 mots qui restent cachés aux autres joueurs. Après quelques secondes de réflexion, il se lance alors dans une improvisation, imaginant et racontant la suite de l'histoire qui lui a été donnée. Son but : glisser au fil de son improvisation les 3 mots imposés, ("robinet, accusé et épouvantail" par exemple) sans que les autres arrivent à les identifier.

L'art d'improviser est un acte de création qui se fait dans un environnement précis en tenant compte des règles qui définissent toute activité sociale, culturelle ou éducative.

Dans le cadre imposé par le jeu, le conteur va être amené à construire un discours convaincant sur le champ et sans préparation.

Les autres joueurs chargés de retrouver les mots cachés doivent, eux, faire appel à leurs capacités de concentration et d'écoute en prêtant attention au choix des mots, à la construction des phrases, pour trouver la faille, les points d'achoppement du discours...

Brainway **associer**

Le but du jeu est d'apporter le plus de solutions à un problème donné. Une question est posée à tous les joueurs, une image, une matière donnent des pistes pour y répondre. Le temps d'un sablier, chaque joueur doit imaginer et rédiger un maximum de solutions.

L'objectif de ce jeu est de résoudre des problèmes en créant des associations d'idées originales. Ici, l'image présentée va entrer en résonance avec les expériences passées et permettre de faire naître de nouvelles idées. C'est donc bien une capacité à diverger et à converger qui est le moteur de la créativité.

Dictionnaire **inventer**

Un mot inconnu est tiré au sort. Chaque joueur doit imaginer et rédiger, en un temps donné, une définition de ce mot aussi convaincante que possible. Une fois le temps écoulé, le meneur de jeu rassemble les différentes propositions, y glisse la définition donnée par le dictionnaire, et lit à haute voix l'ensemble des versions. Aux joueurs de retrouver parmi celles-ci la version originale.

Ce jeu met en œuvre la capacité à imaginer le sens d'un mot en s'inspirant de sa sonorité, l'aptitude à se confronter à la nouveauté, à construire un discours et à le rédiger.

L'on invente toujours pour répondre à un besoin, à une nécessité.

Famille **En équipe et coopération**

Le travail d'équipe suppose la poursuite d'un objectif commun, le partage des valeurs et l'obéissance aux mêmes règles de fonctionnement. Coopérer c'est faire "avec" et pas "contre".

La performance collective dépend de :

- la capacité de chacun à entrer en relation avec l'autre, à dialoguer ;
- la faculté de se coordonner, d'élaborer des processus de travail pertinents ;
- la capacité d'adhérer à une vision partagée du projet.

Le fonctionnement d'une troupe de théâtre, d'une équipe hospitalière, d'un orchestre nécessite la cohésion du groupe et une cohérence dans le choix des actions.

Les jeux du Gruyère et Wat'n dat !? proposent à deux joueurs de collaborer et de s'entendre intuitivement – ils n'ont pas le droit de se parler – sur les moyens de réaliser leur objectif.

Le Tabaijana est une aventure périlleuse où chaque joueur, propriétaire d'une embarcation, doit affronter dangers et catastrophes naturelles sachant que tous doivent "survivre", passer la ligne d'arrivée ensemble pour gagner !

Tabaijana **dialoguer**

Autour d'un plateau proche de celui d'un jeu de l'oie, les joueurs ne doivent pas, pour une fois, s'affronter les uns aux autres mais collaborer pour franchir en commun la ligne d'arrivée. Les événements qui viennent perturber l'avancée de chaque joueur – des catastrophes naturelles – doivent être considérés par la communauté afin de décider d'une stratégie commune pour y faire face. Il y a des risques à prendre, les erreurs ou la malchance pénalisent l'ensemble des joueurs.

Un voyage en bateau – chaque pion est une embarcation – qui n'est pas de tout repos !

La capacité à prendre des risques calculés en équipe est au cœur de ce jeu. Une équipe se construit par le dialogue. Cela suppose écoute, langage clair, argumentation et capacité à ne pas ramener tout à soi. Pour atteindre l'objectif collectif, il est essentiel d'apprécier ensemble la situation, d'en évaluer les risques, de déterminer les priorités et d'agir en conséquence.

Gruyère **se coordonner**

L'élément principal de ce jeu est une longue planche verticale percée de trous. Le but pour les deux joueurs qui font équipe est de faire remonter délicatement une bille de bois le long du panneau, sans qu'elle tombe à travers les ouvertures. Pour cela, chaque joueur tient en main l'extrémité d'une ficelle au centre de laquelle reposent la bille et son support. Chaque mouvement de la ficelle déplace le support et la bille. Au-delà de l'habileté manuelle et de la précision nécessaire, les joueurs, qui n'ont pas le droit de se parler, doivent s'accorder intuitivement pour décider des gestes à faire, sentir la très légère tension imprimée par le mouvement du partenaire pour le suivre ou, délicatement, l'emmener dans une autre direction.

La coordination intuitive est le maître mot de la réussite.

Wat'n dat !? ("Qu'est-ce que c'est !?") **s'ajuster**

Deux joueurs doivent s'entendre pour arriver à faire deviner un mot aux personnes qui les entourent. Ils ont à leur disposition un plateau aimanté et des "magnets" géométriques : billes et baguettes. En plaçant à tour de rôle un aimant sur le plateau, ils devront construire une figure que les autres doivent reconnaître. Si l'objet est identifié avant la fin du sablier, les deux "artistes"

et celui qui a trouvé ont gagné. Toute la complexité du jeu vient de ce que les "dessinateurs" ne peuvent se concerter au préalable pour s'accorder sur la forme à représenter et qu'il leur est également interdit de communiquer pendant le jeu. Les résultats sont souvent surprenants quand, pour représenter un chat par exemple, l'un choisit deux billes pour réaliser une tête pendant que l'autre part sur une représentation de profil avec 4 pattes !

Les aptitudes sollicitées par ce jeu sont assez identiques à celles du jeu du Gruyère avec toutefois une complexité supplémentaire : plus les deux joueurs partageront le même univers visuel de référence, plus il leur sera facile de "s'accorder" sur la figure à représenter.

Famille **Réactivité et gestion de crises**

Une situation de crise se traduit par des tensions ressenties négativement, une perte des repères habituels, une confusion des rôles joués par chacun.

Comment réagir dans une situation lorsque le temps manque, que des obstacles inattendus surgissent et que les informations sont brouillées ?

En pareilles circonstances, il est important de réagir rapidement en se gardant de toute précipitation. Il faut savoir prendre du recul et s'attacher à l'essentiel.

Savoir répondre à l'urgence tel est le lot quotidien du chirurgien devant sa table d'opération comme du journaliste à l'heure du bouclage.

Avec Confusion et Jungle speed, les nerfs des joueurs sont mis à rude épreuve. Dans les deux cas, il faut être le premier de tous les participants à prendre la bonne décision : observer, comprendre, déduire et réagir en quelques secondes. La partie de Tamsk est plus longue et impose aux joueurs de développer une stratégie de long terme et de jouer avec le temps. Ces trois jeux permettent de tester ses réactions au stress et accessoirement sa capacité à rester bon joueur !

Confusion

discerner

Trois dés, trois cartes, un lancé... la confusion est maximum : faut-il faire confiance aux couleurs, aux signes, aux textes, faut-il crier, se taire ou agir ? Dans tous les cas il faut être le premier à faire le bon choix et surtout ne pas se tromper : chaque erreur ou lenteur est pénalisée.

Toute action découle d'un ensemble d'informations visuelles, auditives, tactiles...

En situation de crise, ces informations se télescopent et de fait il y a confusion. Il est alors nécessaire de discerner les informations contradictoires pour adapter le geste à la situation.

Jungle speed

se maîtriser

La pratique de Jungle speed éprouve sensiblement la capacité des participants à résister à la tension générée par le jeu. Un totem, des cartes, le principe est simple : se débarrasser le plus rapidement de ses cartes et agir au bon moment en saisissant, avant les autres, le totem placé au centre de la table.

Une situation de forte stimulation où il faut savoir allier rapidité et prudence, adresse et vigilance comme dans les métiers de la restauration ou l'urgence médicale, ou lors d'un entretien d'embauche, d'un examen oral...

Tamsk

gérer son temps

Avec Tamsk le joueur est tiraillé entre deux envies : jouer vite – les six sabliers en action sur le plateau ne laissent aucun sursis – ou prendre le temps de la réflexion pour développer une stratégie et effectuer des déplacements judicieux. Naturellement, le mieux est d'allier les deux, utiliser le peu de temps disponible à bon escient.

Il faut faire le bon choix, abandonner certaines positions et en conserver d'autres, attribuer plus d'importance à un objectif qu'à un autre : en bref, hiérarchiser les actions à mener sous la contrainte du temps.

Générique de l'exposition

Commissaire de l'exposition : Orna Cohen, Cité des sciences et de l'industrie

Chef de projet : Maud Gouy, Cité des sciences et de l'industrie

Scénographie, design : Alexandre Chinon et Benoît Lamy, Design/concept

Graphisme : Christophe Billoret, Valérie Charlanne et Sophie Costamagna, Les inventeurs du réel

Conseil scientifique

Jacques Audebrand, formateur, consultant en Ingénierie pédagogique

Chantal Barthélémy Ruiz, professeur à l'université Paris nord - DESS en sciences du jeu, et formateur d'adultes par le jeu

Anne Cayla, ludologue, créatrice de jeux, conseil à Eveil et jeux, chargée de collection pour Tilsit

Gérard Foy, consultant expert, manager de projets de formation

Stéphane Hanczyk, formateur, consultant en Ingénierie pédagogique

Eric Lardinois, maître de conférences à la Polytechnique de Mons, responsable R&D

Innovation-Créativité-Ludopédagogie, Belgique

Avec l'apport de Gilles Brougère responsable du DESS en sciences du jeu, université Paris nord

Informations pratiques

Exposition Jeux sur Je

présentée du 2 avril 2003 au 4 janvier 2004

Cité des sciences et de l'industrie

30, avenue Corentin-Cariou

75019 Paris

Métro Porte de la Villette

Ouvert tous les jours sauf lundi, de 10h à 18h (jusqu'à 19h le dimanche)

Tarifs : 7,50 €, 5,50 € TR

L'exposition est présentée en trois langues : français, anglais et espagnol.

Information du public :

01 40 05 80 00, www.cite-sciences.fr

Information presse :

Paloma BERTRAND, p.bertrand@cite-sciences.fr

ligne directe 01 40 05 73 61

service de presse 01 40 05 75 00