

L'ÈRE DU JEU

Rencontre avec des passionnés de jeux de société

Vous les avez peut-être déjà accueillis chez vous le temps d'un atelier ou croisés un dimanche au Moderne. Vous avez peut-être fait un saut à leur local de la rue Pierre-Sciobéret ou échangé quelques mots sur un marché. Si vous leur parlez du groupe ABBA, ils vous réciteront le catalogue de jeux pour enfant de l'éditeur HABA. Si, comme tout le monde, vous évoquez le Corona virus, ils vous proposeront, enjoués, une partie de Pandémie à la brasserie du Fou du Roi à Pringy.

Eux, ce sont Joëlle, Alexandra et Alain, trois passionnés de jeux de société. En février 2019, ils se sont donné pour mission de réunir autour d'une table familles, amis ou collègues, que les écrans ont parfois tendance à éloigner, afin de jouer. Ils fondent alors « L'ÈRE DU JEU ». Leur concept : « Que les gens puissent tester avant d'acheter. » Et il y en a des jeux à tester ! De ceux pour les plus petits à ceux pour adultes, novices ou passionnés, c'est plus de 500 articles qui abondent de leurs étagères.



Les trois passionnés de jeux de société. (Photos : David Rochat)

Si, pour des questions de durée, les ateliers à domicile sont plus adaptés à la présentation de jeux « enfants », les sessions « jeux » organisées une fois par mois au Moderne et à la Brasserie du Fou du Roi permettent de s'initier à des jeux plus exigeants que les explications de nos animateurs rendent toujours abordables. « Hormis notre site, on ne fait quasiment aucune pub », reconnaît Alexandra. Et Alain de poursuivre : « Si au début les gens venaient par hasard, cela devient pour certains un rendez-vous planifié. »

Et lorsque l'on revient vers leur premier public, les enfants, difficile de contenir Joëlle citant alors René Château : « Le jeu est le premier travail de l'enfant. » Notre enseignante de primaire se fait alors médecin du jeu, prescrivant sans modération ses remèdes sous forme de boîtes en carton : « Mémoire, concentration, motricité, ou encore apprentissage de la défaite » sont autant de facultés que le jeu permet de développer. Alors, pourquoi s'en priver ?

Qu'est-ce qui a été le déclencheur ?

Joëlle : J'ai commencé par présenter des jeux comme animatrice dans une autre société. Quand les activités de cette dernière ont pris fin, je n'ai pas pu arrêter. Alexandra et Alain, passionnés depuis longtemps par les jeux de société, ont ensuite emboîté le pas.

A quoi jouiez-vous étant petites ?

Alexandra et Joëlle : On a toujours beaucoup joué en famille. Papa fabriquait même ses propres « Trivial Pursuit » avec des questions adaptées à notre âge. Sinon, c'était Monopoly, Uno, Hôtel, Coco Crasy, Dix de Chute...

Est-ce que les jeux ont changé depuis ?

Alexandra : Les « vieux » jeux étaient beaucoup plus basés sur le hasard.

Alain : Les jeux dits « modernes » commencent en 1995 avec Catane, suivis ensuite par des jeux comme Carcassonne. Ces jeux ont amené de nouvelles mécaniques, de nouvelles façons de jouer, notamment avec pour certains des aspects coopératifs exploités de plus en plus en entreprise (team building). Aujourd'hui, plus de 3'000 nouveaux jeux sont édités chaque année !

Vivons-nous l'ère du jeu ?

Alain : Les jeux vidéo avaient pris tout le marché dans les années 90. Ces dernières années, l'apparition des smartphones et des tablettes a gentiment conduit à une saturation vis-à-vis des écrans. Aujourd'hui, les gens apprécient de se déconnecter.

Joëlle : Cela permet de réunir les générations.

A quoi ressembleront les jeux de demain ?

Alain : Les futurs jeux mixeront de plus en plus électronique et plateau, avec un aspect narratif renforcé. Nous aurons alors des jeux « hybrides », entre le jeu de société et le jeu vidéo.

Enfin, que me conseilleriez-vous si je devais offrir un jeu à Michel Blein qui fêtera bientôt ces 90 ans ?

Joëlle, Alexandra et Alain :
Just One. Accessible à tous. Facile et rapide.



Joëlle, à la question « Faut-il faire jouer ses enfants ? », ta réponse serait :

- A) ~~é~~mapédagogique : « Le jeu permet de développer l'enfant. »
- B) pragmatique : « Un jeu pour les gouverner tous et dans les ténèbres du sous-sol les isoler. »
- C) commerciale : « Les enfants d'aujourd'hui sont les clients de demain. »

Réponse A de Joëlle.

Alexandra, pour toi, l'escape room ultime, c'est :

- A) Réunion parents d'élèves : bloquée avec les parents de Gédéon qui ne comprennent toujours pas après 90 minutes d'explication pourquoi il a perdu $\frac{1}{4}$ de points à la question 5 de l'éval. d'histoire.
- B) Cuisine de belle-maman : alors que tu viens rapercher en vitesse les enfants en fin de journée avant de pousser Cristalline à son cours de danse, belle-maman te séquestre dans la cuisine en t'expliquant comment tu devrais éduquer tes enfants.
- C) Salle d'attente du médecin : 2 h que tu attends avec pour seules lectures *Martine à la plage* et le dernier numéro de *La Vie Brocoise*.

Réponse A d'Alexandra.

Alain, tu viens de perdre lamentablement face à ta compagne après une partie de 3 heures et 48 minutes. Et c'est là qu'elle t'achève de façon :

- a) Analytique : « Je pense que ton erreur a été de déplacer ton chameau sur l'oasis bleue lors du 8^e tour, alors que le sultan était seul. »
- b) Triomphante : « Ah ah ah ah ah ah (rire strident) ! VICTOOOIIIIIRE ! »
- c) Condescendante : « Ne perds pas espoir ! Je sais bien que c'est ta 7^e défaite d'affilée, mais je suis sûre que la prochaine partie sera la bonne. »

Réponse C d'Alain, précisant au passage que la réponse A n'est pas possible, Alexandra ne sachant jamais vraiment comment elle gagne.

Pour clôturer ma visite dans leurs locaux, je leur ai laissé carte blanche pour vous présenter un jeu qui leur tient chacun à cœur (note des intéressés : l'âge est purement indicatif).

Saute-nuages

Dès 2 ans, le jeu propose un très beau matériel en 3D. Il permet de faire « travailler » plusieurs compétences : apprentissage des couleurs, lecture des chiffres jusqu'à trois sur les dés, motricité fine pour former l'arc-en-ciel, coopération – on gagne ensemble, on perd ensemble !



Detective Club

Dès 8 ans pour 4-8 inventeurs d'histoires. Le jeu éblouit avec les magnifiques illustrations de ses cartes où une multitude de dessins abstraits laissent place à l'imagination. Avec ses aspects stressants et bluffants, le jeu offre des moments de franches rigolades. Il se joue de manière différente entre enfants ou entre adultes (ndlr : lorsque vous emportez le jeu avec vous à un atelier, n'oubliez pas de retirer la feuille avec le dernier mot utilisé, surtout si celui-ci a un caractère sexuel).



LA VIE BROCOISE

Andor

Dès 10 ans, plongez-vous dans ce monde médiéval fantastique afin d'accomplir de multiples quêtes aux quatre coins du pays d'Andor ! Ici, pas besoin de lire les règles. Celles-ci s'apprennent au cours du jeu, au fur et à mesure des cinq scénarios que propose le jeu.



Atelier jeux animé par Joëlle.

Merci pour votre accueil et votre engouement communicatif pour les jeux de société. Je clôturerai l'article par un extrait (à peine adapté) de La Cigale et la Fourmi :

- *Muit et jour à tout venant
Je surfais, ne vous déplaie.*
- *Vous surfiez ? J'en suis fort aise.
Eh bien ! Jouez maintenant.*

David Rochat