

Zeitschrift: Générations : aînés
Herausgeber: Société coopérative générations
Band: 33 (2003)
Heft: 12

Artikel: Des jeux par milliers...
Autor: B.P. / N.R.
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-827635>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 29.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

■ Pour Noël, une avalanche de nouveaux jeux de société déferle sur les étals des boutiques spécialisées. Comment s'y retrouver? Comment ne pas tomber dans le piège du jeu attractif, mais finalement décevant?

Des jeux **par milliers...**



Alan Davidson présente le jeu du Verger pour les petits.

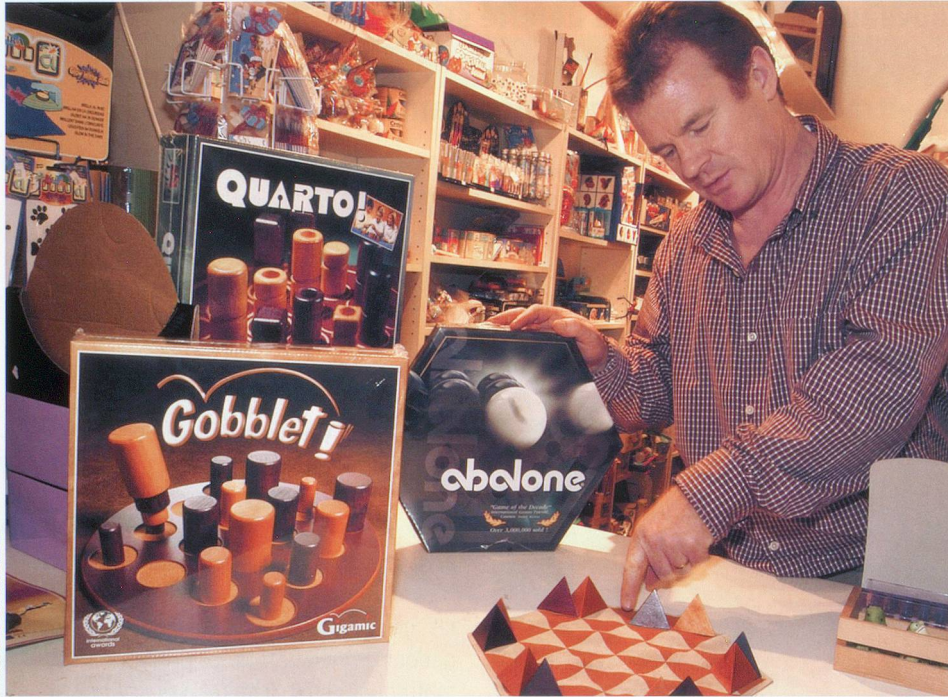
Alan Davidson est propriétaire d'un magasin de jouets à Lausanne. Il porte un regard critique et avisé sur l'industrie exponentielle du jeu. Dans sa jolie échoppe dont les murs ne sont pas extensibles, il doit opérer un choix drastique entre les nouveautés. Il évite soigneusement les gadgets éphémères et les produits soumis au matraquage publicitaire. Ses clients apprécient son expérience et viennent lui demander conseil, pour cibler leur achat. Les joueurs passionnés commentent aussi volontiers leurs derniers coups de foudre.

En matière de jeux de société, Alan Davidson constate que son public apprécie particulièrement les jeux en bois que l'on a envie de conserver et que l'on peut pratiquer avec les enfants. La série Gigamic est un bon exemple de ces jeux de stratégie pour deux personnes, faciles à comprendre, un peu comme un jeu de dames. Le Quarto est le plus connu de cette gamme, il s'agit d'aligner quatre pions en tenant compte de leur forme et de leur hauteur. Créé en 1986, le Quarto a remporté de nombreux prix et est en passe de devenir un classique. Le Gobblet et le Pylos travaillent aussi sur la mémoire. On peut y jouer dès 6 ans, la partie dure environ quinze minutes, ce qui est aussi une raison du succès des jeux Gigamic.

Initiation en douceur

Les petits aiment jouer, mais pas perdre... La firme Haba l'a bien compris en inventant différents jeux de plateau qui ne misent pas sur la compétition, mais sur la coopération. Pour les initier aux jeux de société et pour changer du Jeu de l'oie, essayez le Verger (dès 3 ans). Le principe est l'entraide: il faut rentrer le grain avant que les souris ne le grignotent, etc. Quant à l'Ecole des Fantômes, les adultes y trouveront aussi leur compte.

Dans les classiques que les enfants aiment toujours et pouvant surprendre les adultes, il y a toutes les variantes de lotos. Le Loto des odeurs ne se révèle pas aussi facile que



Photos J.-C. Curchod

Les adultes aiment offrir des jeux en bois que l'on a envie de conserver.

prévu: mettre un nom sur une fragrance requiert un bon nez et une certaine mémoire. Ce genre de jeu offre l'avantage de réunir tous les âges.

Les stratèges en culottes courtes, amateurs d'échecs, apprécient l'Abalone, dès 10 ans, et les adultes auront intérêt à s'y mettre... Il s'agit d'un jeu de capture dont les pions peu-

vent se déplacer dans toutes les directions sur un plateau hexagonal.

Si le Trivial Pursuit ou le Pictionary sont désormais en perte de vitesse, il reste toujours des indémodables, qui poussent les petits joueurs à provoquer les adultes dans leurs derniers retranchements. Le Scrabble ou le Mille Bornes ont ainsi la vie dure, tous âges confondus. Pour varier, essayez Cranium où chacun développe ses talents en matière de mime, de dessin ou de chanson. Bioviva exploite, lui, la veine de l'éducatif intelligent avec des thèmes sur la nature visant à développer la conscience écologique des petits et, pourquoï pas, de leurs aînés.

La découverte des cartes

Avant d'initier vos petits-enfants au jass, acceptez donc une partie de Uno ou de Halli Galli, que ce soit en version junior ou non. Il va falloir tenir le rythme que les petits aiment infernal... Les adolescents préfèrent le Ligretto, basé aussi sur la rapidité.

Un nouveau public de joueurs s'est développé autour de jeux originaux. Ce sont les étudiants et autres grands adolescents qui consacrent des soirées entières à de longs jeux de cartes comme Camelot, Mort ou Vif,

PUBLICITÉ



D.R.

Dr Jean Martin, ancien médecin cantonal vaudois

« La valeur d'une vie tient à la qualité des relations qu'on établit avec autrui, à tout âge. »



Viellir, un art de vivre

Pro Senectute, secrétariat romand, Simplon 23, 1800 Vevey 1,
tél. 021 925 70 10, fax 021 923 50 30, internet: www.pro-senectute.ch

ou Elixir. Ces cartes de la marque Asmodée donnent dans l'esthétique médiévale ou de bande dessinée.

Alan Davidson rencontre parmi sa clientèle beaucoup de fans des jeux anciens qui ont gardé leur imagerie d'époque comme les Echelles, le Jeu de l'oie ou le Nain Jaune. Apparu au 18^e siècle, le Nain Jaune, dont on ignore l'origine, est un grand classique des jeux d'élimination qui réunit grands et petits.

Les grandes firmes de jeux cherchent aujourd'hui à occuper le marché par tous les moyens, sortant souvent des produits médio-

crés ou des dérivés peu intéressants de série télévisée ou de cinéma (Harry Potter et ses avatars ne marqueront pas l'histoire...). C'est que dès le début de l'adolescence, les jeunes consacrent de plus en plus leur temps et leurs économies aux jeux vidéo, consoles et ordinateurs. Avant qu'ils ne soient perdus pour eux, les marques de jeux essaient donc de leur vendre un maximum de nouveautés. Et pourtant, lorsque des adultes, peu avarés de leur temps comme le sont des grands-parents, proposent une partie, qui résiste?

B. P.



Le jeu développe la concentration et l'anticipation.

La passion du Scrabble

Dès qu'elle a touché au Scrabble, il y a 25 ans, Cécile Winkelmann s'est passionnée pour ce jeu de lettres. Elle a très vite rejoint le club créé à Bassecourt (JU), participant bientôt aux concours avec d'honorables résultats. Guidée par l'amour du français et des mots, cette grande lectrice apprécie l'esprit de compétition qui règne autour d'un plateau: «J'aime me mesurer, savoir où j'en suis. Je peux dire que je me débrouille encore pas mal, mais c'est vrai que c'est aussi une question de dispositions. Les hommes, surtout avec leur esprit mathématique, sont généralement meilleurs, et ce n'est pas une

question d'âge ou d'expérience. Il y a de très jeunes garçons formidables.»

Actuellement, Cécile Winkelmann, la soixantaine, est trop occupée pour pouvoir suivre encore le circuit des concours, mais elle rejoint un noyau dur du club un soir par semaine, à la fois pour en découdre – l'esprit de compétition, toujours! – et pour rire et passer de bons moments. «Je ne peux pas vivre sans mes amis, c'est comme une petite famille.» Les rencontre-t-elle ailleurs qu'au scrabble? «Oh oui, et c'est pour jouer... au jass!»

N. R.

Témoignage

Autour d'un passionné

Marcello Di Salvo est un authentique mordu de bridge. Dentiste aujourd'hui à la retraite, il cultive cette passion depuis plus de cinquante ans. «Le bridge, c'est comme les cerises, déclare-t-il avec son charmant petit accent transalpin, quand on commence, on ne peut plus s'arrêter.» Installé à Lausanne depuis peu, il propose des cours au Centre Pierre-Mercier. Six élèves ont commencé cette initiation avec Maître Marcello. «Une de mes amies me parlait tellement de ce jeu, commente l'une de ces néophytes. Je sais que c'est compliqué, mais je pense que l'exercice sera profitable à ma mémoire.» Marcello approuve: «C'est vrai que les règles du jeu sont ardues. Je ne triche pas avec mes élèves, je les préviens qu'avant deux ans, il ne leur sera pas possible de jouer sans moniteur. Mais quand le virus vous gagne, je crois que c'est le seul jeu qui vous fait vraiment oublier tous vos soucis!» Avant de lancer un groupe à Lausanne, Marcello Di Salvo a entraîné une équipe à la Jonction à Genève. Et trente-cinq joueurs sont ainsi sortis de ses classes.

Pour le professeur Di Salvo, le bridge est un vrai révélateur de l'âme humaine. Il a découvert ce jeu durant son service militaire et n'a cessé d'observer les joueurs et leurs comportements. «La nature humaine se dévoile: certains sont mesquins, d'autres généreux. Il n'y a rien de mieux que le bridge pour connaître quelqu'un. Sa réputation de jeu snob est absurde, l'argent n'entre plus en ligne de compte», explique-t-il. Maître Marcello pense que l'on devrait enseigner le bridge aux adolescents, parce qu'il agit comme un stimulant intellectuel. Et puis, quand on joue, on ne peut pas faire de bêtises! Mercredi matin, les élèves et leur professeur entament un nouveau cours au Centre Pierre-Mercier. Polycopié en main, avec patience, Marcello va leur inculquer un peu de sa science.

B. P.

»» Centre Pierre-Mercier, Lausanne, tél. 021 323 04 23.