

Des jeux pour apprendre

Bien raconter une histoire ou tout connaître sur les bébés: des nouveaux jeux de société romands proposent de s'instruire tout en passant un bon moment.



125 cartes à jouer – un jeu pour inventer des histoires à l'infini, Editions loisirs et pédagogie, 38 francs.

BabyIQ – le jeu sur les bébés, Helvetiq, 29 francs (+ frais d'envoi).

En vente à l'Echo Magazine. Tél. 022 593 03 03, Fax 022 593 03 19, vpc@echomagazine.ch

Deux boîtes de jeux ont atterri sur un bureau de l'*Echo Magazine*. A la fois ludiques et pédagogiques, elles pourraient animer les soirées qui s'allongent en famille. La première, intitulée *125 cartes à raconter*, comprend – comme son nom l'indique – des cartes illustrées servant à inventer des histoires. On y découvre une petite fille esquissée de dos, un homme à l'air songeur derrière ses lunettes, une sirène les bras levés, un couple de chauves-souris, une mer hérissée de rochers, un sabre,...

Le jeu s'adresse aux conteurs de 4 à 104 ans, mais son premier but est d'aider les petits enfants à structurer leur pensée et à s'exprimer oralement. Pour cela, des pédagogues de la Haute école pédagogique du canton de Vaud, à l'origine du projet, proposent d'inventer des histoires selon le schéma classique: un héros ou une héroïne doit se mettre en quête de quelque chose pour une raison qui reste à inventer. Dans son aventure, il ou elle va rencontrer des difficultés qu'il lui faudra surmonter.

BABYIQ Sans ouvrir la couche et en dehors de l'odeur, quel moyen efficace permet à un parent de déterminer si son enfant a besoin d'être changé ?

Le bébé pleure excessivement
L'indicateur jaune tourne au bleu
La couche est humide au toucher

La plupart des couches jetables ont une tige jaune à l'avant. Elle vire au bleu lorsque la couche est humide.

Des personnages secondaires vont surgir qui lui feront obstacle ou, au contraire, qui l'aideront dans sa quête. L'histoire doit se terminer sur une résolution, c'est-à-dire une situation meilleure ou pire que celle du début, mais différente.

PLACE AUX HISTOIRES!

Avant de jouer, les participants choisissent trois cartes avec des personnages: le héros (par exemple la petite fille de dos), un personnage qui se met en travers de sa route (la sirène) et un personnage qui lui vient en aide (les chauves-souris). Les joueurs tirent une quatrième carte représentant l'objet de la quête (le sabre), puis une cinquième symbolisant le lieu de l'action (la mer aux rochers). Ils se mettent d'accord sur le temps de préparation (environ cinq minutes) et de récit (trois à cinq minutes).

Ensuite, place aux histoires! Si les joueurs sont adultes, on peut complexifier le jeu en tirant plus de cartes

à intégrer dans le récit ou en les tirant au hasard. Seul regret: certaines cartes sont un peu ternes ou esquissées à la va-vite et le prix du jeu est conséquent (38 francs).

Le deuxième jeu vise à faire de vous un expert en bébés. *BabyIQ* fonctionne également avec des cartes, mais pour poser des questions. A quel âge l'enfant peut-il aller sur le pot? Combien de fois par semaine faut-il lui laver les cheveux? On y apprend qu'en Angleterre, les femmes enceintes sont autorisées à uriner n'importe où en public; que la taille de l'utérus est multipliée par 500 pendant la grossesse; ou que la fabrication des couches-culottes nécessite 47'000 tonnes de pétrole chaque année.

Le nombre de points récoltés n'est pas le même selon qu'on choisit de répondre directement à la question ou d'entendre les réponses à choix multiples. Les fausses réponses engendrent des malus. A la fin, celui qui a engrangé le plus de points remporte la partie. Et se voit parfaitement préparé pour attendre un heureux événement. ■ Christine Mo Costabella