

## **UNE TYPOLOGIE DES JEUX UTILISÉS PAR LES AÎNÉS**

**Rapport de recherche**  
***Vieillir bien : les jeux numériques peuvent-ils aider?***  
**CRSH-SAVOIR**  
**Décembre 2014**

**Rédaction :** Louise Sauvé, TÉLUQ, Université du Québec / SAVIE  
Samuel Venière, TÉLUQ, Université du Québec / SAVIE

**Collaboration :** Emmanuel Duplâa, Université d'Ottawa

Rapport publié sur le site Web du projet : [www.savie.qc.ca/aines](http://www.savie.qc.ca/aines)

Note : Dans ce document, le générique masculin est utilisé sans discrimination et uniquement dans le but d'alléger le texte.

© Tous droits réservés aux auteurs.

## Table des matières

INTRODUCTION.....	7
1. QUELQUES ÉLÉMENTS DE DÉFINITION .....	7
1.1. Distinction entre typologie, taxonomie et classification .....	8
1.2. Le jeu .....	9
1.3. Le jeu en ligne .....	10
1.4. Le Gameplay.....	10
1.5. Le jeu vidéo .....	11
2. LES CLASSIFICATIONS DE JEUX .....	12
2.1. Une classification fondé sur le caractère fondamental du jeu .....	12
2.2. Une classification selon le rôle du jeu .....	15
2.3. Une classification des jeux selon la théorie des jeux.....	16
2.4. Une classification selon le procédé ludique .....	18
2.5. Une classification fondée sur les règles du jeu (gameplay) et les types d'apprentissage.....	20
2.6. Une taxonomie des jeux vidéo.....	21
2.7. Une classification des jeux à partir de leur niveau d'abstraction .....	26
2.8. Une classification selon les éléments fondamentaux des jeux vidéo .....	27
2.9. La taxonomie fondée sur le type d'interactions.....	28
2.10. Une classification selon le secteur d'activité dans lequel s'inscrit le jeu .....	29
2.11. La classification par le matériel .....	31
2.12. Une classification fondée sur l'utilisation pédagogique.....	33
2.13. Une classification selon les règles des jeux .....	33
2.14. Une classification des jeux dans une perspective d'apprentissage .....	35
2.15. Une taxonomie des jeux de société par mécanisme.....	37
2.16. Une classification des jeux en ligne.....	40
2.17. Une analyse des classements recensés.....	41
2.18. En résumé.....	43
3. NOTRE TYPOLOGIE DE RÉFÉRENCE .....	44
3.1. Description des jeux .....	45
3.1.1. Tetris.....	46
3.1.2. Chuzzle.....	47
3.1.3. Bejeweled.....	48
3.1.4. Mah-jong.....	48

3.1.5.	Domino.....	49
3.1.6.	Scrabble.....	50
3.1.7.	Un quiz ou Jeu de questionnaire .....	52
3.1.8	Jeux d’objets cachés .....	53
3.1.9	KING.COM .....	54
3.1.11.	La roulette.....	54
3.1.13	Solitaire .....	55
3.1.14	Boggle .....	57
3.1.15	Poker.....	57
3.1.16	Dame de pique.....	58
3.1.17	Chain .....	59
3.1.18	Le jeu du 8.....	59
3.1.19	La Patience .....	60
3.1.20	Le Bridge.....	61
3.1.21	Bridge Baron .....	62
3.1.22	le jeu de 500 .....	62
3.1.23	Go Fish .....	63
3.1.24	Freecell .....	64
3.1.25	Backgammon.....	65
3.1.26	Dames.....	66
3.1.27	Rummy .....	67
3.1.28	Rami .....	69
3.1.29	Échecs.....	70
3.1.30	Double série.....	71
3.1.31	Jeu de pichenottes.....	72
3.1.32	Bingo .....	74
3.1.33	Dames chinoises.....	74
3.1.34	Wordox.....	76
3.1.35	Anagrammix.....	76
3.1.36	Mots coupés.....	77
3.1.37	Bubble Shooter .....	77
3.1.38	Sudoku.....	78
3.1.39	Mots fléchés / Mots croisés .....	79
3.1.40	Mots Mystère.....	79

3.1.42	CityVille (arcade).....	83
3.1.43	FarmVille .....	83
3.1.44	Démineur .....	85
3.1.45	Jeux de mémoire.....	86
3.1.46	Uno .....	86
3.1.47	Spider .....	87
3.1.48	Le Taboo .....	88
3.1.49	Le Shuffleboard.....	89
3.1.50	Pétanque .....	89
3.1.51	La Belote .....	93
3.1.52	Trivial Pursuit.....	94
3.1.53	Monopoly .....	95
3.1.54	Colons de catane.....	97
3.1.55	Yum.....	97
3.1.56	The Towers.....	98
3.1.57	Casse-tête .....	99
3.1.58	Un puzzle.....	99
3.1.59	Candy Crush.....	100
3.1.60	Courses de voitures .....	101
3.1.61	Le Golf .....	101
3.1.62	Les quilles .....	102
3.2	Le classement des jeux dans notre typologie.....	104
3.3.1	Jeux de pièces.....	104
3.3.2	Jeux de plateau .....	106
3.3.3	Jeux de cartes .....	112
3.3.4	Jeux de dés .....	114
3.3.5	Jeux inclassables .....	115
4	UNE ANALYSE DES JEUX DE NOS RÉPONDANTS .....	116
4.1	Description de notre population .....	116
4.2	Les jeux non digitaux .....	118
4.3	Les jeux digitaux .....	119
4.4	La répartition des répondants par catégories de jeux .....	121
4.5	Les types de jeux utilisés par les aînés .....	121
4.6	Les jeux individuels ou collectifs .....	122
5	DISCUSSION.....	123

5.1	Le choix des jeux par notre population cible.....	124
5.2	Retour sur la typologie de jeux.....	124
5.3	Un essai de validation de la typologie de jeux .....	126
5.4	Les jeux individuels vs les jeux collectifs .....	128
CONCLUSION .....		129
BIBLIOGRAPHIE .....		131
Annexe 1 - Description des jeux de dés .....		<b>Erreur ! Signet non défini.</b>

### **Liste des tableaux**

Tableau 1.	Les fonctions d'une typologie.....	8
Tableau 2.	Catégorisation de ressorts de jeu et de motivation selon Mariais (2010) .....	13
Tableau 3.	Classement des jeux selon Boutin (1999).....	17
Tableau 4.	Classement des jeux selon Garon (1980).....	19
Tableau 5.	Classement des jeux selon Prensky (2001) (traduction de Llanas et Constant) .....	20
Tableau 6.	Classification de jeux par catégories (Frété, 2002).....	22
Tableau 7.	Classification en fonction des compétences/techniques d'apprentissage/types de jeux (Frété, 2002).....	24
Tableau 8.	La classification des jeux selon Marshev et Popov (1983) .....	27
Tableau 9.	Une taxonomie des jeux sérieux selon Sawyer et Smith (2008) .....	30
Tableau 10.	La classification des jeux selon De Kerval (2009).....	31
Tableau 11.	Classification des jeux selon Alvarez et Djaouti (2010) .....	34
Tableau 12.	Classification en fonction des fonctions générales et spécifiques du jeu.....	35
Tableau 13.	Comparaison du classement de Piaget de Michelet .....	36
Tableau 14.	Classification des jeux à caractère arithmétique .....	37
Tableau 15.	Liste des jeux identifiés par les aînés .....	45
Tableau 16.	Jeux de pièces.....	105
Tableau 17.	Les jeux de plateau.....	108
Tableau 18.	Les jeux de cartes .....	112
Tableau 19.	Jeu de dés .....	114
Tableau 20.	Tableau 20. Jeux non classés .....	116
Tableau 21.	Répartition en % des répondants selon le sexe .....	116
Tableau 22.	Répartition en % des répondants selon leur mode de vie .....	117
Tableau 23.	Répartition en % des répondants selon leur niveau scolaire.....	117
Tableau 24.	Répartition en % des répondants sur leur situation de travail .....	117
Tableau 25.	Répartition des répondants selon qu'ils jouent ou non à des jeux.....	118
Tableau 26.	Jeux non digitaux (n= 289) relevés par rapport à ceux qui jouent (n=212) .....	119
Tableau 27.	Jeux digitaux (n=220) relevés en fonction des répondants qui y jouent (n=127) ..	120
Tableau 28.	Pourcentage des aînés jouant à différentes catégories de jeux (N=249) .....	121
Tableau 29.	Répartition du nombre de joueurs (n= 249) par sous-catégories de jeux .....	122
Tableau 30.	Répartition des répondants en fonction de l'aspect individuel et social des jeux .	123
Tableau 31.	Typologie des jeux.....	124

## INTRODUCTION

À la fin des années 70, les individus âgés de plus de 65 ans représentaient 8,2% de la population alors qu'en 2001 ce taux était plutôt de 13,3% (Institut de la statistique du Québec, 2003) et cette proportion va en grandissant. Au Canada, d'ici 2015, plus de 15 millions de canadiens âgés de plus de 50 ans seront prêts à prendre leur retraite (Statistique Canada, 2006) en étant plus jeunes, en meilleure santé, mieux éduqués et mieux nantis que les individus composant la génération précédente. Ce vieillissement de la population est un fait avéré qui soulève plusieurs défis.

À la suite d'une étude menée auprès d'un échantillon de 317 aînés (personnes 55 ans et plus) de la région de Québec concernant leurs habitudes de jeux, une majorité d'entre eux nous ont confié jouer régulièrement à des jeux numériques et non numériques. Ces jeux sont de tous les horizons : des jeux de société aux jeux de cartes en famille, en passant par les jeux internet comme *FarmVille*. En effet, dans la représentation typique des joueurs, les aînés sont souvent oubliés. Et pourtant, en 2012, 41% des Canadiens de plus de 55 ans jouaient à des jeux vidéo plusieurs fois par semaine, dont 32% à tous les jours (Entertainment Software Association of Canada, 2012). Selon le CEFRIO (2013<sup>1</sup>), c'est même 39 % des aînés de 65 ans et plus au Québec qui jouent à des jeux en ligne. Afin d'établir des statistiques pour étudier ce phénomène, nous avons cherché dans la littérature une typologie ou une classification de jeux qui nous permettrait de catégoriser les jeux utilisés par les aînés.

Avant de faire l'examen de ces typologies, classifications et taxonomies, nous avons défini dans la première partie, nos concepts à l'étude : taxonomie, typologie, classification, jeu, jeu en ligne, *gameplay*, jeu vidéo. Dans la deuxième partie, nous présentons différentes taxonomies, typologies et classifications de jeux que nous avons recensés. Dans la troisième partie, nous faisons état de la classification que nous avons retenue pour notre étude : celle de De Kerval (2009). Puis, nous décrivons les jeux identifiés par les répondants de l'étude afin de justifier, par leur description, la manière dont nous les avons classés dans la classification de De Kerval (2009), qui a été adaptée pour développer une typologie des jeux pour les fins de notre étude. Dans la quatrième partie, nous faisons d'abord l'analyse des jeux digitaux et non digitaux en fonction des catégories et sous-catégories de notre classement. Nous nous attardons également à examiner la répartition des jeux selon qu'ils sont joués par une ou plusieurs personnes. Finalement, dans la cinquième partie, nous discutons de nos résultats. Nous faisons quelques recommandations sur le plan méthodologique en conclusion.

## 1. QUELQUES ÉLÉMENTS DE DÉFINITION

Avant d'entamer la recension des études portant sur les différentes classifications de jeux rédigées à ce jour, il convient d'abord de définir précisément ce que l'on entend par typologie, taxonomie et classification. Ceci, à la fois, dans le but de les distinguer les uns des autres, mais

---

<sup>1</sup> CEFRIO, *Fiche générations numériques 2013 - Aînés (65 ans et plus)*, [http://www.cefrio.qc.ca/media/uploader/Fiche65ans\\_final.pdf](http://www.cefrio.qc.ca/media/uploader/Fiche65ans_final.pdf), consultée le 9 octobre 2014,

aussi pour mieux comprendre ce que chacun de ces termes implique. Par la suite, nous précisons ce que nous entendons par le jeu, le jeu en ligne, le *gameplay* et le jeu vidéo.

### 1.1. Distinction entre typologie, taxonomie et classification

Une typologie est un « système de description, de comparaison, de classification, voire d'interprétation ou d'explication des éléments d'un ensemble, à partir de critères jugés pertinents, qui permet de ramener d'une façon simplifiée à quelques types fondamentaux une multiplicité d'objets ou de phénomènes distinct » (Sauvé, 1992, dans Legendre, 2005 : 1416). Une typologie sert à réduire la diversité des éléments d'un ensemble en quelques types plus signifiants et, ainsi, à réduire la complexité d'un phénomène. Selon Legendre (1993), une typologie peut exercer une fonction *descriptive*, une fonction *interprétative* et (ou) une fonction *prédictive* (voir le tableau 1).

**Tableau 1.** Les fonctions d'une typologie

Fonction	Description
Descriptive	Mesurer le degré de déviation d'un cas réel par rapport au type de référence. Décrire, caractériser, classier, comparer, mesurer, diagnostiquer.
Interprétative	Révéler le ou les principes organisateurs d'une réalité, simplifier la réalité. En d'autres mots, réduire la diversité et la complexité des phénomènes à un niveau qui les rend accessibles à la compréhension.
Prédictive (heuristique)	Prédire le comportement d'un objet appartenant à un type particulier, prédire l'existence d'autres catégories.

La taxonomie se définit comme une étude théorique de la classification, de ses bases, de ses lois, de ses principes et de ses règles. La taxonomie ne s'intéressait à l'origine qu'à la classification des organismes vivants en bactériologie, en botanique et en zoologie mais son utilisation s'étend aujourd'hui à d'autres sciences, telles les sciences humaines et les sciences de l'information. (Office Québécoise de la langue française 2003<sup>2</sup>). En didactique, Legendre (2005 : 1320) illustre la définition de la taxonomie comme « une classification systématique et hiérarchisée d'objectifs d'habiletés, indépendante des objectifs de contenu, définis avec précision et agencés selon un continuum de complexité croissante de développement et selon une logique naturelle de cheminement de l'apprenant ».

La classification se définit comme l'action de ranger effectivement d'après un certain ordre. (Grand dictionnaire terminologique de l'Office Québécoise de la langue française). Pour Legendre (2005 :217), la classification est « l'action de distribuer systématiquement par classes, par catégories, un ensemble d'objets, de choses ou d'êtres vivants selon un ordre logique ou naturel. Seels (1997) souligne que les classifications résument une grande quantité de

<sup>2</sup> Grand dictionnaire terminologique de l'Office Québécoise de la langue française [En ligne], page consulté le 19 décembre 2006.



connaissances et permettent de faire des prédictions et des comparaisons auxquelles personne n'aurait pensé sans elles. Toute classification dans un domaine exprime une certaine vision de ce domaine, à un moment donné de l'histoire de son développement (Basque et Lundgren-Cayrol, 2002).

Selon Legendre, la classification se distingue de la taxonomie par le fait que cette dernière, en plus d'opérer une classification ordonnée d'objets, le fait sur une base hiérarchique (ou un continuum de complexité croissante). Dans le cadre de cette étude, nous retenons la notion de classification des jeux comme « l'action de distribuer systématiquement par catégories et sous-catégories, un ensemble de jeux digitaux ou non selon un ordre logique. Cette classification exprime une certaine vision du domaine des jeux qui se fonde sur la notion de *gameplay* que nous définirons au point 1.4.

## 1.2. Le jeu

Stolovitch (1983) retient quatre propriétés essentielles pour qualifier un jeu : création, conflit, contrôle et clôture. En d'autres termes, le jeu décrit une situation fictive (création) où les joueurs sont en position de conflit les uns par rapport aux autres ou tous ensemble contre d'autres forces, où des règles (contrôle) structurent les actions des joueurs et où ceux-ci poursuivent le but de gagner (clôture). Chamberland, Lavoie et Marquis (1995) définissent le jeu comme une « interaction des apprenants dans une activité à caractère artificiel, où ils sont soumis à des règles et dirigés vers l'atteinte d'un but ». Dempsey *et al.* (1996) affirment qu'un jeu est un ensemble d'activités conduites par des règles, présentant certains aspects artificiels, un but, des contraintes et des conséquences, et impliquant un ou plusieurs joueurs autour d'une compétition ou de l'entraînement des facultés mentales et de différentes habiletés.

Feinstein, Mann et Corsun (2002 : 409), se fondant sur Hsu (1989), décrivent le jeu comme « un ensemble d'interactions entre des joueurs dans un cadre imposé et contraint par un ensemble de règles et de procédures ». Squire *et al.* (2003), Castle (1998), Dempsey, Haynes, Lucassen et Casey (2002), Hostetter et Madison (2002), Saethang et Kee (1998), Facer *et al.* (2004), Garcia-Carbonell, Rising, Montero et Watts (2001) incluent tous la compétition, le défi ou la poursuite d'un but comme des caractéristiques essentielles du jeu. D'autres auteurs y ajoutent l'aspect fictif et fantaisiste du jeu (Dempsey, Haynes, Lucassen et Casey, 2002; Garris, Ahlers et Driskell, 2002).

Beaufils (2006) définit le jeu comme « une situation où des individus (les joueurs) sont conduits à faire des choix parmi un certain nombre d'actions possibles, et dans un cadre défini à l'avance (les règles du jeu), le résultat de ces choix constituant une issue du jeu, à laquelle est associée un gain, positif ou négatif, pour chacun des participants »<sup>3</sup>. Quant à Schuytema (2006), le jeu est une activité qui comprend une série d'actions et de décisions. Cette activité, régie par des règles, se déroule dans un contexte défini et est orienté vers un but. (Schuytema, 2006)<sup>4</sup>. Jesper (2003,

---

<sup>3</sup> Beaufils, B. (2006) *Intelligence artificielle & intelligence collective. Théorie des jeux*. Laboratoire d'Informatique Fondamentale de Lille. [En ligne] [http://www2.lifl.fr/~beaufils/mri/theorie\\_des\\_jeux.bruno-3.pdf](http://www2.lifl.fr/~beaufils/mri/theorie_des_jeux.bruno-3.pdf). (Page consultée le 24/03/2010).

<sup>4</sup> Traduction libre de Schuytema, 2006 : "A game is a play activity comprised of a series of actions and decisions, constrained by rules and the game world, moving to an end condition". (p. 6)

citant Salen et Zimmerman, 2003) décrit le jeu comme un système où les joueurs s'engagent dans un conflit artificiel défini par des règles et qui donne un résultat quantifiable.<sup>5</sup>

McNamara, Tanner Jackson et Graesser (2010) considèrent que tous les jeux ont des règles qui régissent les actions du joueur et ont une fin. Beaucoup de jeux incorporent un pointage, une compétition, des paliers de difficulté (jeux vidéo) qui accordent des privilèges. Enfin plusieurs jeux (vidéo) sont fantaisistes ou s'appuient sur un scénario narratif.

Enfin, Sauvé, Renaud et Kaufman (2010), dans une étude de ces définitions, définissent le jeu par leurs attributs essentiels, soient le ou les joueurs, le conflit, les règles, le but prédéterminé du jeu, le caractère artificiel.

### **1.3. Le jeu en ligne**

Un jeu en ligne est un jeu qui comprend tous les attributs du jeu auquel s'ajoute la nécessité d'une connexion à un réseau. Il s'agit non seulement des jeux sur Internet, mais également des jeux en ligne via des consoles, téléphones portables ou des réseaux.

- Les jeux de console : La Xbox 360 permet aux joueurs non seulement de se mesurer les uns aux autres, mais également de communiquer de vive voix via un casque d'écoute muni d'un micro. La PlayStation3 et les consoles portables les plus récentes (DS de Nintendo et PSP de Sony) permettent à plusieurs joueurs de jouer ensemble via une connexion WiFi et des consoles telles que la PlayStation4 de Sony et la Wii de Nintendo offre des possibilités complètes de jeu en ligne via Internet.
- Un jeu mobile est un jeu vidéo utilisé sur téléphone portable, smartphone, assistant numérique personnel (PDA) ou ordinateur portable. Les jeux mobiles ont recours aux technologies de communication de l'appareil telles que les messages texte (SMS). Les jeux téléchargés sur téléphones portables via le réseau radio de l'opérateur sont toutefois plus répandus et les joueurs utilisent ensuite une série de technologies de jeu de l'appareil. Les réseaux P2P n'ont pas recours à des serveurs, mais permettent une utilisation multi-joueurs à partir de la largeur de bande et des ordinateurs.

Cette définition de jeu en ligne n'inclut pas les jeux qui ne nécessitent aucune connexion active à un réseau, mais utilisent uniquement Internet pour afficher des scores, télécharger des jeux ou échanger des données<sup>6</sup>.

### **1.4. Le *Gameplay***

Frété (2002) remarque que l'anglais distingue entre les termes « play » et « game » alors que le français utilise le terme « jeu » pour toutes les occurrences de ce concept. Elle donne en exemple Winnicot (1975) qui décrit les jeux de type « play » qui sont des jeux non structurés par des règles qui permettent une activité créatrice, tels que la pâte à modeler, le lego) par opposition aux jeux de type « game » qui sont des jeux régis par des règles de fonctionnement, tels que les jeux de

---

<sup>5</sup> A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome. (Salen, Katie; Zimmerman, Eric. 2003, p.96)

<sup>6</sup> Tiré de <http://www.pegionline.eu/fr/index/id/44/> le 19 avril 2014

société. « Le terme *gameplay*, qui réunit les deux notions en un seul mot, est utilisé en informatique pour désigner la qualité d'un jeu en fonction de sa facilité de contrôle, de l'originalité des actions à effectuer, de la cohérence des menus, de la fluidité des mouvements et de leur précision. Le français traduit cette notion par le terme « jouabilité », ou par l'expression « plaisir de jouer ». » (p.14)

À partir de cette définition simplifiée, plusieurs aspects du *gameplay* peuvent être précisés. Le premier, la « jouabilité », désigne le panel d'actions offertes au joueur dans l'interface du jeu. Plus les actions possibles sont variées, plus grande peut être leur combinaison et plus le *gameplay* devient riche. Le joueur pourra apprécier la liberté qui lui est laissée, et en fonction du type de jeu, prendre plaisir à résoudre les énigmes que le jeu lui pose en disposant d'une large marge d'action en son sein. Un jeu ayant un *gameplay* riche et à difficulté croissante a de fortes chances d'intéresser le joueur sur une période plus longue.

Par ailleurs, il est possible que certaines actions n'aient pas été prévues par l'éditeur du jeu, mais que l'architecture du jeu les rende possibles. Ce *gameplay* est dit émergent, et le plaisir ressenti par le joueur est d'autant plus grand que ces actions lui permettent d'explorer de nouvelles facettes du jeu.

### **1.5. Le jeu vidéo**

Les caractéristiques communes aux jeux vidéo sont la représentation dans le jeu, l'interactivité, le conflit et la sécurité (Crawford, 1984) et le support.

Frété (2002) caractérise le jeu par l'amusement, les surprises, des règles, un but, la compétition, la possibilité de « gagner ». Pour devenir un jeu vidéo, il faut y adjoindre un danger, des ennemis, des urgences, des buts : ces éléments et défis sont inclus dans le jeu au départ ou ils soient instigués par le joueur lui-même ou par un intervenant extérieur. À ces éléments de jeu, Frété (2002) ajoute la représentation dans un jeu qu'elle définit comme un système formel fermé qui représente subjectivement un sous-ensemble de la réalité. Le jeu est fermé car il se suffit à lui-même et comporte un système de référence interne autonome. Un bon jeu doit donc envisager une réponse à toutes les possibilités qu'il génère. Le jeu est formel car ses règles sont explicites, et c'est un système car il comporte un certain nombre d'éléments qui interagissent les uns avec les autres.

L'interactivité est un facteur clé du jeu qui implique une participation active de la part du joueur. Elle introduit un élément social dans le jeu en créant un ou plusieurs adversaires, même illusoires, par rapport au(x)quel(s) les joueurs peuvent se situer et se construire. En programmation, l'interactivité est considérée comme l'échange, dans les deux sens, entre humains et machines

Le conflit est fondamental dans le sens où, pour que le joueur puisse chercher à atteindre son but, il faut que des obstacles soient placés sur son chemin afin de lui compliquer la tâche et de le rendre actif. Et il n'y a pas d'interaction sans réponse active de la part du joueur et du programme. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle beaucoup de jeux sont violents. Et puisque ce conflit implique un danger, un risque, dont les conséquences sont indésirables, le jeu vidéo

permet de se mettre en danger et de prendre des risques sans avoir à en subir les conséquences. Les jeux permettent en effet de faire des expériences en toute sécurité.

Enfin, un jeu vidéo s'appuie sur support : machines dans les salles de jeu ou consoles telles que Playstation, Nintendo, Atari, Wii, PC.

## **2. LES CLASSIFICATIONS DE JEUX**

Dans le domaine des jeux, un grand nombre de classifications, taxonomies et typologies plus ou moins scientifiques, ont été proposées. Classement selon les règles (gameplay), les fins éducatives, le type d'interaction dans le jeu, une composante majeure du jeu, le degré de motivation suscité par le jeu en sont des exemples. Malheureusement, plusieurs de ces taxonomies n'ont pas été validées, ni explicités.

Boutin (1999) constate que le « domaine des activités ludiques est lié à une multitude de significations et sa complexité conduisant chaque discipline à étudier une facette particulière, intéressante pour certains jeux mais sans fondements pour d'autres. L'évolution permanente des structures de jeux est une raison supplémentaire pour classer les jeux selon leurs critères fondamentaux et non à partir de leurs singularités (p. 123) ».

Llanas et Constant (2012) ont étudié quatre classifications qui se fondent en partie ou dans son entièreté sur les aspects pédagogiques du jeu sérieux. Elles constatent que ces classements présentent à la fois des avantages et des limites. Elles recommandent une classification qui tient compte à la fois du contexte d'utilisation du jeu selon ses caractéristiques intrinsèques, des programmes, disciplines et niveaux d'études dans lesquels les jeux s'inscrivent et des thèmes abordés par les jeux.

Dans cette partie, nous nous sommes attachés à faire une recension théorique et chronologique des études portant sur le classement des jeux. Ce faisant, nous espérons donner un aperçu assez complet de la recherche qui a été effectuée dans ce domaine au fil des ans, tout en nous permettant de relever les avantages des uns, mais aussi les carences des autres.

### **2.1. Une classification fondé sur le caractère fondamental du jeu**

La classification de Caillois (1958) s'appuie sur le caractère fondamental du jeu qui pousse le joueur à s'y adonner et le positionne dans une attitude de jeu spécifique. Avec ce principe, il dégage quatre catégories :

- *Agôn* : jeux fondés sur la compétition (ex. le football, les échecs, etc.). S'y regroupent tous jeux qui apparaissent comme une compétition, c'est-à-dire comme un combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales, susceptibles de donner une valeur précise et incontestable au vainqueur. Il s'agit donc chaque fois d'une rivalité s'exerçant dans des limites définies et sans aucun secours extérieur, de telle façon que le gagnant apparaisse comme le meilleur dans une certaine catégorie d'exploits. Le ressort du jeu demeure, pour chaque concurrent, le désir de démontrer sa supériorité dans un domaine donné.

- *Alea* : jeux dans lesquels le joueur est soumis au hasard (ex. les jeux de dés, roulette, Loteries, etc.). Nous retrouvons tous jeux fondés, à l'exact opposé de l'agôn, sur une décision qui ne dépend pas du joueur et sur laquelle il ne saurait avoir la moindre prise, et où il s'agit par conséquent de gagner bien moins sur un adversaire que sur le destin. Pour mieux dire, le destin est ici le seul artisan de la victoire et celle-ci, quand il y a rivalité, signifie exclusivement que le vainqueur a été plus favorisé par le sort que le vaincu.
- *Mimicry* : jeux dans lesquels les joueurs endossent des rôles (ex. jouer à la poupée). Tout jeu qui suppose l'acceptation temporaire, sinon d'une illusion, du moins d'un univers clos, conventionnel, et à certains égards, fictif. Le jeu peut consister, non pas à déployer une activité ou à subir un destin dans un milieu imaginaire, mais à devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence. Le jeu repose sur l'imitation, ou l'incarnation d'un personnage. Le joueur joue à croire, à se faire croire ou à faire croire aux autres qu'il est un autre que lui-même. Il oublie, déguise, dépouille passagèrement sa personnalité pour en feindre une autre.
- *Ilinx* : jeux reposant sur la poursuite du vertige (ex. la balançoire, les manèges, etc.). Ce sont les jeux qui reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire, pour un instant, la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Dans tous les cas, il s'agit d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou, surtout, d'étourdissement, qui anéantit la réalité avec une souveraine brusquerie.

Jean-Marie Lhôte (1986), dans son dictionnaire des jeux de société, reprend une classification des jeux inspirée des recherches de Roger Caillois (1958) fondée sur l'esprit du jeu considéré en lui-même, sur l'énergie qui l'anime. De cette façon, il dégage quatre catégories devenues classiques : compétition, hasard, simulacre et vertige. Néanmoins, la difficulté d'effectuer une taxonomie des jeux tient au fait que les jeux sont rarement « purs ». Lhôte ajoute que pour être complète, la classification doit prendre en compte également le temps des jeux et aussi leur espace.

Mariais (2010) reprend la classification des jeux de Caillois et la complète comme l'illustre le tableau 2. Il prend en compte les aspects éducatifs du jeu par l'introduction de la collaboration ou la coopération avec la catégorie « Agir collectivement » et de la rétroaction sur les activités et de la personnalisation de l'environnement du jeu et du personnage avec la catégorie « Être reconnu ».

**Tableau 2.** Catégorisation de ressorts de jeu et de motivation selon Mariais (2010)

Ressorts	Caractéristiques	Mécanismes
<b>Ressorts de jeux</b>		
<b>Être en compétition (Agôn)</b>	Modalités de la compétition	<i>La compétition est :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entre équipes</li> <li>• Entre individus</li> </ul>
	Type de victoire	<i>La victoire repose sur :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un classement des participants (points gagnés, éléments collectionnés)</li> <li>• La réussite d'une épreuve, d'une mission</li> </ul>

Ressorts	Caractéristiques	Mécanismes
<b>Jouer un rôle</b> <i>(Mimicry)</i>	Proximité du scénario narratif avec le contexte professionnel	<i>Le scénario narratif est :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proche du contexte professionnel réel</li> <li>• Transposé dans un contexte différent du contexte professionnel réel</li> </ul>
	Degré de fiction du scénario narratif	<i>Le scénario narratif est :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Très réaliste/réaliste</li> <li>• fictionnel/très fictionnel</li> </ul>
	Proximité avec le rôle réel	<i>Le participant joue un rôle :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identique à son rôle professionnel réel</li> <li>• Différent de son rôle professionnel réel</li> </ul>
	Pouvoirs spéciaux associés à un rôle	<i>Les rôles :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ont tous des pouvoirs similaires</li> <li>• Offrent parfois des pouvoirs spécifiques (ex. un espion peut accéder à des informations sans être vu)</li> </ul>
	Choix des rôles	<i>Les rôles sont :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Choisis librement</li> <li>• Imposés</li> </ul>
	Permanence des rôles	<i>Le rôle joué par un participant</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Est le même sur l'intégralité du scénario</li> <li>• Change au cours du scénario</li> </ul>
<b>Être soumis au hasard</b> <i>(Alea)</i>	Effet de l'intervention du hasard	<i>L'intervention du hasard a un effet :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Positif</li> <li>• Négatif</li> <li>• déstabilisant</li> </ul>
	Sujets auxquels s'appliquent les effets	<i>Les effets du hasard s'applique à :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un participant spécifique</li> <li>• Un groupe</li> <li>• Tous les participants</li> </ul>
<b>Gérer une situation de crise</b> <i>(Ilinx)</i>	Qualification de la situation de crise	<i>Le participant est confronté à :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Une crise mineure (existence(s) de procédure de gestion de crise)</li> <li>• Une crise majeure (on est hors des procédures usuelles)</li> </ul>

**Autres ressorts de motivation**

<b>Agir collectivement</b>	Type de l'activité collective	<i>Les activités sont :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Collaboratives</li> <li>• Coopératives</li> </ul>
	Modalités	<i>La collaboration ou coopération a lieu :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Au sein d'un groupe</li> <li>• Entre tous les groupes</li> <li>• Entre tous les participants</li> </ul>
<b>Être reconnu</b>	Type de partage d'informations	<i>La reconnaissance se fait à travers le partage :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Des productions des participants</li> <li>• Des résultats des participants (scores, notes)</li> </ul>
	Personnalisation	<i>Les participants ont la possibilité de personnaliser :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leur environnement de jeu</li> <li>• Leur personnage</li> </ul>

Ressorts	Caractéristiques	Mécanismes
	Rétroactions/notifications	<i>Le scénario prévoit :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Des rétroactions sur les activités</li> <li>• Des notifications sur l'évolution de l'environnement (ex. activités des autres participants)</li> </ul>

Tous ces classements s'appuient sur une des composantes du jeu (compétition, hasard, rôle ou vertige) que les auteurs jugent suffisamment discriminantes. Toutefois plusieurs jeux peuvent à la fois offrir une compétition entre les joueurs tout en y introduisant du hasard et en proposant aux joueurs de prendre un rôle, ce qui rend difficile leur classement dans ces classifications.

## 2.2. Une classification selon le rôle du jeu

Herz, J. C. (1997), en plus de faire l'histoire populaire et critique du divertissement électronique dans son ouvrage *Joystick Nation : How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, And Rewired Our Minds*, examine les jeux et le rôle qu'ils ont venus à jouer dans un monde de plus en plus virtuel. L'auteure propose un système de classification des jeux vidéo qui présente les grandes catégories suivantes :

- **Jeux d'action** : Ces jeux peuvent être redistribués en sous-catégories telles que jeux de tirs, jeux de plateforme (nommés ainsi car le personnage du joueur doit se déplacer entre les plateformes à l'écran) et autres types de jeux qui reposent sur l'action.
- **Jeux d'aventures** : dans la plupart des jeux d'aventures, le joueur doit résoudre un ensemble de casse-têtes de logique (sans contrainte de temps) afin de progresser à travers les univers virtuels du jeu.
- **Jeux de combat** : ces jeux impliquent de combattre des personnages contrôlés par l'intelligence artificielle du jeu, ou ceux contrôlés par d'autres joueurs.
- **Casse-têtes** : comme Tetris.
- **Jeux de rôle** : jeux où les joueurs contrôlent les caractéristiques de certains personnages ou créatures, comme un elfe ou un sorcier.
- **Simulations** : jeux où le joueur doit réussir un défi posé dans une situation simplifiée de la réalité. Par exemple, étant maire d'une ville, le joueur devra contrôler les finances, construire des infrastructures, etc.
- **Jeux de sports** : les jeux pour la formation des équipes de Soccer (*Football Manager games*), jeux de hockey, de baseball, etc.
- **Jeux de stratégies** : jeux dans lesquels le joueur doit, par exemple, contrôler des armées dans le cadre de batailles ou conflits historiques

Même avec cette taxonomie, l'auteur admet qu'il y a des exclusions : chaque année, un certain nombre de jeux vidéo mis sur le marché viendront défier cette catégorisation. De plus, certains jeux se retrouvent dans plusieurs catégories à la fois : par exemple, les jeux pour la formation des équipes de Soccer (*Football Manager games*), où le joueur achète, vend et positionne ses joueurs, se retrouve, avec raison, dans les catégories de simulation, stratégies et jeux de sports.

### 2.3. Une classification des jeux selon la théorie des jeux

Boutin (1999)<sup>7</sup> s'appuie sur les travaux de John von Neumann permettant de classer les jeux à partir de leurs traits fondamentaux. Il définit d'abord les quatre éléments essentiels des jeux.

- **Habileté physique et intellectuelle** - « Les jeux où intervient l'habileté physique – comme les jeux de balle » – et « Les jeux où intervient l'habileté intellectuelle comme aux échecs ». « Jeux où entre le mouvement » et de « Jeux où n'entrent que le nombre et la situation ».
- **Aspect combinatoire (réflexion/raison)** : La formule « aspect combinatoire » utilisée par Michel Boutin (voir ci-dessous) est bien adaptée aux « jeux de pions ». Cependant, elle recouvre un concept qui concerne tous les jeux. Quand l'aspect combinatoire (appelé aussi, « raison », « réflexion », etc.) est la seule composante apparaissant dans les jeux, nous évoquons des « jeux déterminés ». En d'autres mots, ce sont les jeux de « pure raison », « d'habileté » de « pure réflexion ». Par un calcul judicieux, le joueur informé est certain de pouvoir gagner (ou tout au moins de ne pas perdre), il s'agit d'une situation de stricte combinatoire, théoriquement maîtrisable de façon totale par le calcul. Pratiquement, ce calcul de stratégie se traduit par un algorithme, c'est-à-dire une séquence ordonnée d'opérations finalisées aboutissant au résultat voulu. Dans cette hypothèse, la stratégie du joueur devient équivalente à un programme et peut se mettre en machine. »
- **Hasard** - lorsqu'intervient un générateur de hasard dont les résultats ne sont connus que pendant le déroulement du jeu. Concrètement, nous utilisons par exemple des dés, une roulette, un tirage de carte depuis un paquet dont l'ordre est inconnu, un mot tiré au hasard dans un dictionnaire, etc. Si le résultat d'un tirage aléatoire est dévoilé avant le début de la partie — ou de chaque manche quand le jeu se joue en manches successives — nous ne pouvons pas nous référer au hasard. Par exemple, Rasende Roboter n'est pas un jeu de hasard puisque le tirage au sort de l'objectif intervient au début de chaque manche et non pendant le déroulement de celle-ci. Autre exemple, un tirage au sort pour déterminer qui joue avec les pièces blanches aux échecs n'en fait pas un jeu de hasard. Ce n'est pas du hasard si nous sommes en présence d'incertitude sur la décision de l'adversaire.. Cette incertitude peut provenir de deux mécanismes distincts : soit la décision préalable est cachée, soit les choix sont simultanés. Ce qui semble être du hasard est en fait une incertitude basée sur une information imparfaite. Si le hasard existe bien dans le poker, c'est du fait de la distribution aléatoire des cartes et non de l'incertitude dans laquelle se trouve confronté un joueur qui se demande si son adversaire use ou non de bluff. Un joueur est parfois considéré comme un « générateur de hasard » lorsque son attitude au cours du jeu ne répond à aucun raisonnement compréhensible aux autres joueurs. C'est notamment le cas de certains joueurs débutants ou de joueurs prêtant peu d'attention au jeu. La partie devient alors chaotique, l'incertitude étant totale. Mais il ne s'agit cependant pas de hasard au sens strict du terme.
- **Information** : Un jeu est dit à « information complète et parfaite » quand tous les joueurs disposent à tout moment des mêmes informations pour effectuer leurs choix (motivations des joueurs, possibilités de choix des joueurs, et coups passés). Ces informations peuvent parfois

---

<sup>7</sup> Extrait de Wikipédia, [http://fr.wikipedia.org/wiki/Classification\\_des\\_jeux](http://fr.wikipedia.org/wiki/Classification_des_jeux), page consultée le 7 avril 2014.



nécessiter de la mémoire : par exemple dans certains jeux, tous les joueurs reçoivent au départ un paquet de cartes connues mais ils doivent mémoriser les cartes jouées et donc celles qui restent en main. En revanche, un jeu, où les participants déterminent simultanément une action, conduit à des situations où l'information est imparfaite : par exemple, élaborer un coup sans connaître les décisions des autres joueurs. La notion d'information complète, parfaite ou non est fondamentale dans l'élaboration des stratégies et joue un rôle capital dans le comportement des joueurs : les adeptes du poker n'ont pas le même profil que les joueurs d'échecs. La théorie des jeux distingue information complète et information parfaite.

Le tableau 3 illustre comment Boutin a classé les jeux selon les caractéristiques essentielles. Toutefois, rien ne nous permet de bien comprendre comment l'auteur combine les quatre éléments du jeu puisque seuls les jeux de pur hasard ont une information complète ou non ce qui diffère des autres types de jeu qui semblent avoir les mêmes éléments essentiels du jeu. De plus, à la lecture des exemples de jeux cités par l'auteur, nous constatons que cette classification ne prend pas en compte les jeux numériques de l'époque.

**Tableau 3.** Classement des jeux selon Boutin (1999)

Caractéristiques essentielles	Types de jeu	Exemple de jeux
Les jeux déterminés à information complète	habileté physique - aspect combinatoire - hasard - information complète	Jeux de stratégie combinatoire abstraits (échecs, dames, jeu du moulin, etc.).
Les jeux déterminés à information incomplète	habileté physique - aspect combinatoire - hasard - information complète	Stratego, Diplomacy, Mastermind, Les Dragons du Mékong, etc.
Les jeux mixtes à information complète	habileté physique - aspect combinatoire - hasard - information complète	Jeu des petits chevaux, Ludo, Carcassonne, Nouveaux Mondes, Full Métal Planète, etc.
Les jeux mixtes à information incomplète	habileté physique - aspect combinatoire - hasard - information complète	Bridge, belote, tarot, poker, barbu, dominos, Scrabble, Intrigues à Venise, Cluedo, Labyrinthe
Les jeux de pur hasard	habileté physique - aspect combinatoire - hasard - information complète ou non	Jeu de l'Oie, Serpents et Échelles

## 2.4. Une classification selon le procédé ludique

Le système ESAR, mis au point par Denise Garon (1980) demeure encore aujourd'hui matière de référence en ce qui concerne le classement des activités ludiques. Ce système classe les activités ludiques en quatre catégories, déterminées en fonction des habiletés et compétences requises par le jeu. Ce système s'inspire, entre autres, des travaux de Piaget :

- Jouets pour les jeux d'exercice : objets utilisés dans des activités sensorielles et motrices, pour le plaisir d'obtenir des effets ou des résultats immédiats
- Jouets pour les jeux symboliques : objets ludiques qui permettent au joueur de reproduire ou d'inventer des actions, des situations, des événements, des scènes selon son imagination et en s'inspirant de la connaissance et de la compréhension qu'il a de la réalité.
- Jeux d'assemblage : éléments de jeu que l'on réunit en vue de réaliser un nouvel ensemble
- Jeux de règles : les jeux de règles comportent un ensemble de conventions et d'obligations supposant l'adhésion des joueurs.

Le Système ESAR (acronyme qui représente les quatre catégories de classement : Exercice, Symboliques, Assemblages, Règles) est un outil de recherche scientifique inspiré, entre autres, des travaux de Piaget. Ce modèle présente les étapes chronologiques du développement de l'enfant jusqu'à l'âge adulte organisées en six grandes facettes : les 4 types de jeux ESAR (permet de distinguer les différentes expressions ludiques), les habiletés cognitives, les habiletés fonctionnelles, les habiletés sociales, les habiletés langagières et les conduites affectives<sup>8</sup>. Les 5 facettes liées à la facette principale du modèle ESAR, portant sur le développement, ajoutent les unes après les autres, les dimensions psychologiques du développement de la personne qui joue.

Ce système se compose de descripteurs psychopédagogiques permettant l'analyse psychologique, l'indexation, la classification et le classement d'objets ludiques. Il permet également d'appliquer une méthodologie organisationnelle pour assurer la gestion quotidienne d'une ludothèque, et son aménagement, à toutes les étapes de la chaîne ludique, de l'acquisition à la diffusion, en passant par l'observation.

Le tableau 4 présente chaque catégorie de la classification ainsi que des sous-catégories, organisées selon des procédés ludiques spécifiques :

---

<sup>8</sup> Système ESAR, *ESAR, c'est quoi? La classification ESAR*, Cégep de Ste-Foy, page consultée le 26 septembre 2014, <http://www.systeme-esar.org/index.php?id=23697>

**Tableau 4. Classement des jeux selon Garon (1980)**

Sous-catégories	Description	Exemples
<b>Jouets pour jeux d'exercice</b>		
Jouets d'éveil sensoriel	Jouets utilisés dans des activités sensorielles, sonores, visuelles, tactiles, kinésiques, répétées pour le plaisir d'obtenir des résultats et des effets immédiats.	Tapis de découverte, Bâton de pluie, instruments de musique, hochets.
Jouets de motricité	Jouets utilisés dans des activités motrices répétées et impliquant le corps dans sa globalité	Porteurs divers, jeux à tirer, ballons, tunnels.
Jouets de manipulation	Jouets utilisés dans des activités motrices répétées et impliquant les fonctions motrices de la main : saisir, serrer, taper, enfiler, lacer, vider, remplir	Voitures à « remonter », xylophone, circuit tape-balle, cube multi-activité.
<b>Jouets pour les jeux symboliques</b>		
Jouets de rôle	Jouets utilisés pour imiter de façon plus ou moins vraisemblable des personnes, des animaux, des situations, des événements. Ces objets sont proportionnels à la taille du joueur, ce qui place ce dernier en situation d'acteur	Déguisements, dinette, atelier de bricolage, cuisine.
Jouets de mise en scène	Figurines et accessoires utilisés pour la production de scènes spécifiques. Ils placent le joueur en situation de metteur en scène.	Figurines, animaux de ferme, Playmobil, Garages.
Jouets de représentation	Jouets utilisés pour représenter des objets, des personnages, des situations, des événements, par le dessin, le modelage	pâte à modeler, jeux d'activités manuelles.
<b>Jeux d'assemblage</b>		
Jeux de construction	Éléments de jeux que l'on réunit en vue de réaliser un ensemble en 3 dimensions, en utilisant différentes techniques, telles que la superposition, le « clipage », le visage.	Kapla, Lego, Geomag, Manéticos, Cubes divers.
Jeux d'agencement	Éléments de jeu que l'on réunit en vue de réaliser un ensemble en 2 dimensions, en utilisant diverses techniques telles que juxtaposition, enfilage...	Coloredo, jeux de perles, puzzles.
Jeux d'expérimentation	Éléments de jeux que l'on réunit pour expérimenter des phénomènes chimiques ou physiques.	
Jeux de fabrication	Éléments de jeu isolés que l'on réunit pour des productions de type culinaire, artisanal ou artistique	atelier de poterie, atelier de cuisine.
<b>Jeux de règles</b>		
Jeux d'association	dont le procédé ludique consiste à réunir, rapprocher, comparer des éléments selon des critères prédéfinis	Loto, Dominos, Memory, Jungle Speed, Uno.
Jeux de parcours	effectuer des déplacements selon des circuits, des trajets, des itinéraires.	Jeu de l'Oie, Monopoly, Labyrinthe.
Jeux d'expression	manifester sa pensée par toute forme d'expression. L'expression correspond alors à une recherche ou à une invention pour les joueurs	Pictionnary, Kaleïdos, Dessinez c'est gagné.
Jeux de combinaison	établir des relations entre des éléments isolés dans le but de reproduire un ensemble donné, ou de déterminer un nouvel ensemble	Scrabble, Qui est-ce, Master Mind, Quarto, Halli-Galli
Jeux d'adresse et de sport	utiliser ses qualités physiques ou sportives, après avoir analysé la situation	Jenga, Twister, Grenouille, Fléchettes, billard hollandais, quilles.
Jeux de réflexion et de stratégie	analyser une situation avant d'agir, faire des choix tactiques, mettre en œuvre un plan d'action	Risk, Awele, échecs, dames, pente, abalone, wargames
Jeux de hasard	au cours desquels le joueur prend des décisions ou accomplit des actions de façon plus ou moins aléatoire	Fermez la boîte, le verger, jeu de cochons, la roulette
Jeux de questions	trouver des réponses à des questions explicitement	Trivial poursuite, le Petit Bac...

Sous-catégories	Description	Exemples
réponses	formulées dans les grands domaines de connaissance	

Cette classification regroupe deux types d'activités ludiques : les jouets et les jeux. Pour les fins de notre étude, nous nous sommes attardés sur les deux dernières catégories du classement de l'auteure : les jeux d'assemblage et les jeux de règles. Dans les jeux de règles, l'auteure s'appuie sur une des actions majeures du joueur pour gagner la partie pour classer le jeu : faire des associations, effectuer un parcours, trouver des réponses, utiliser une forme d'expression pour faire deviner. Quant aux jeux d'assemblage, regroupement à notre avis le plus faible de la classification de l'auteure si nous nous appuyons sur notre définition de jeux. Certaines activités qu'elle considère comme étant des jeux n'en sont pas, notamment les jeux de fabrication. Quant aux jeux d'expérimentation, le manque d'exemple ne nous permet pas de juger du bien fondé de cette sous-catégorie.

## 2.5. Une classification fondée sur les règles du jeu (*gameplay*) et les types d'apprentissage

Marc Prensky (2001) propose une classification qui s'appuie sur deux principes de classement : le *gameplay* ou les règles et le type d'apprentissage. Sa classification répond à la question : « Comment pouvons-nous combiner les jeux et l'apprentissage ? ».

Prensky identifie les contenus d'apprentissage véhiculés par les jeux vidéo ainsi que les types d'apprentissages qui soutiennent l'acquisition de ces contenus. Les jeux vidéo mettent en action l'apprenant dans différentes activités d'apprentissage, notamment l'entraînement continu; l'apprentissage par l'action, par l'échec, par objectifs, par tâches; l'apprentissage guidé, autodirigé, constructiviste; l'apprentissage par le rôle, l'entraînement à une tâche spécifique, tel qu'indiqué dans le tableau 5. Il fait le lien entre les activités d'apprentissage et la manière dont le *gameplay* du jeu soutient ces apprentissages pour établir les catégories de jeux vidéo : les jeux d'action, les jeux d'aventure, les jeux de combats, jeux à puzzles, la simulation, les jeux de rôles, les jeux de sports, les jeux de stratégie. Prensky précise que le *gameplay* est un facteur motivationnels important et que les joueurs ont des attentes par rapport au *gameplay* du jeu qui, si elles se sont pas rejointes, nuiront au jeu en réduisant l'intérêt du joueur jusqu'au désintéressement. Les règles doivent satisfaire ces attentes.

**Tableau 5.** Classement des jeux selon Prensky (2001) (traduction de Llanas et Constant)

Contenu	Exemples	Types et activités d'apprentissage	Styles de jeu envisageable
<b>Faits</b>	Lois, politiques, spécifications de produits	Questions, mémorisations, association, formation	Jeu de compétition, jeu de type mémoire, mnémonique, jeux d'action, jeux de sport
<b>Capacités</b>	Entretiens, enseigner la vente, faire fonctionner une machine, diriger un projet	Imitation, réactions/remarques, entraînement ( <i>coaching</i> ), entraînement continu, hausse de la difficulté.	Jeux à univers persistant, jeux de rôles, jeux d'aventure, jeux d'investigation
<b>Jugement</b>	Prise de décision, gérer un emploi du temps, éthiques, engagement/embauche	Suivi de cas, poser des questions, faire des choix (entraînement), réactions/remarques,	Jeux de rôles, jeux d'investigation, interaction avec d'autres joueurs, jeux de stratégies, jeux

Contenu	Exemples	Types et activités d'apprentissage	Styles de jeu envisageable
		entraînement ( <i>coaching</i> )	d'aventures
<b>Comportement</b>	Superviser, exercice de contrôle de soi, donner des exemples	Imitations, réactions/remarques, entraînement ( <i>coaching</i> ), s'entraîner	Jeux de rôles
<b>Théories</b>	Logique marketing, comment apprenons-nous?	Logique, expérimentation, techniques d'interrogation	Simulation de vie sans finalité, jeux de construction, <i>business games</i>
<b>Raisonnement</b>	Pensée stratégique et tactique, qualité d'analyse	Problèmes, exemples	Puzzles
<b>Processus</b>	Audit, stratégie de création	Analyse de système et déconstruction, s'entraîner	Jeux de stratégies, jeux d'aventures, simulations
<b>Procédures</b>	Réunion, guichetier de banque et filières juridiques	Imitations, s'entraîner	Jeux chronométrés, jeux de réflexes
<b>Créativité</b>	Invention, conception	Jouer, mémorisation	Puzzles, jeux de création
<b>Vocabulaire</b>	Acronymes, langues étrangères, jargon commercial ou professionnel	Imitations, entraînement continu, immersion	Jeux de rôles, jeux de réflexes, jeux de type de mémoire
<b>Systèmes</b>	Santé, marchés, raffineries	Comprendre les principes, tâches graduées, jouer dans des micromondes	simulations
<b>Observation</b>	Humeurs, morale, manque d'organisation, problèmes	Observer, réactions/remarques	Jeux de concentration, jeux d'aventures
<b>Communication</b>	Langage approprié, gérer son temps, participation	Imitations, s'entraîner	Jeux de rôles, jeux de réflexes

La classification de Prensky est intéressante puisqu'elle intègre les spécificités du jeu vidéo et les met en relation avec les types d'apprentissage. Llanas et Constant (2012) critiquent ce classement, qui ne prend pas assez en compte les objectifs pédagogiques de l'enseignant, ni les connaissances, compétences, niveaux, disciplines, points de programme que l'enseignant est susceptible de viser.

## 2.6. Une taxonomie des jeux vidéo

Selon Frété (2002), une classification par catégories est arbitraire et artificielle dans la mesure où les jeux vidéo sont de plus en plus des mélanges de genres. Toutefois, elle distingue trois grandes catégories de jeux vidéo :

- les jeux d'adresse et d'action : ce sont des jeux qui impliquent que le joueur incarne un personnage et se batte avec différentes armes contre un grand nombre d'adversaires;
- les jeux de stratégie et jeux de rôles mettent le joueur en rapport avec l'espace-temps : ce sont des jeux, souvent basés sur une logique guerrière, qui exigent de la part du joueur des actions ingénieuses pour atteindre un but prédéfini et des jeux d'aventures, de quêtes dans lesquels le joueur contrôle un personnage chargé de partir à la découverte d'un lieu inconnu, souvent situé dans un monde imaginaire, peuplé de personnages étranges. Il doit rassembler des objets qu'il utilisera au moment opportun pour trouver des solutions,

résoudre des énigmes, faire des choix. Les univers dans lesquels se déroulent ces jeux sont très variables et peuvent être aussi bien médiévaux que futuristes.

- les jeux hybrides entre action et stratégie : ces jeux ont pour point commun de mêler les dangers que comportent les jeux d'action –à savoir, la fin du jeu si le sujet est incapable de réagir à temps – sans pour autant n'être basés que sur ce principe et en ajoutant des éléments de réflexion, en incitant le joueur à faire preuve également de bon sens.

L'auteure propose une catégorisation qui divise les jeux en trois catégories comme l'illustre le tableau 6. Chaque catégorie présente un certain nombre de sous-catégories, se décomposant elles-mêmes parfois en sous-catégories, et pour lesquelles un certain nombre de points évalue globalement l'intérêt pédagogique.

**Tableau 6. Classification de jeux par catégories<sup>9</sup> (Frété, 2002)**

<b>1. Jeux d'adresse et d'action</b>			
<b>Sous-catégories</b>	<b>2<sup>e</sup> Sous-catégories</b>	<b>Caractéristiques</b>	<b>Exemples de jeux</b>
		Jeux en temps réel, graphisme particulier, obstacles à vaincre en faisant preuve de dextérité	
<b>Sports</b>		Adaptation de sports classiques ou variantes de ces sports	
	<b>Adaptation de sports</b>	Hockey, Golf, athlétisme, football, etc.	World Wide soccer (1994)
	<b>Course de compétition</b>	Objectif : gagner une course ou couvrir plus de terrain qu'un adversaire	Stret Race (1999)
	<b>Courses à obstacles</b>	Objectif : traverser un chemin difficile et parsemé d'obstacles. Mouvement plutôt linéaire.	Frogger (1980)
	<b>Jeux de table</b>	Billiard, Flipper, Ping-pong	Pong (1972)
<b>Combat</b>		Confrontation directe et violente au cours de laquelle il s'agit de se positionner correctement afin d'éviter d'être touché par le ou les adversaires.	
	<b>Lutte</b> (Beat'em up / Fighting)	Combats d'un à un avec adversaires de force égale.	Mortal Kombat (1996), Tekken (1997), Street Fighter 3 (2000), The Last Blades
	<b>Massacre</b> (Shoot'em up / Shooters)	On tire sur de multiples adversaires ou objets potentiellement nuisibles.	The Space Invaders (1979), Galaxians (1979), Berzerk (1983)
	<b>Horreur</b> (Doom-like)	Jeux de combat en 3-D où il faut tirer sur des adversaires pour éviter d'être détruit	Doom (1994), Tom Raider (1997), Half-Life (1999), Soldier of Fortune (2001)
<b>Plate-forme</b>		Déplacement au travers d'une série de niveaux ou de plateaux en plateaux dans un mouvement ascendant.	Mario Bros (1993), Super Mario 64 (1995), Donkey Kong (1981), Sonic (1991), Tony Hawk Pro Skater 3 (2002)
<b>Labyrinthe</b>		Navigation au sein d'un labyrinthe. Peut impliquer d'échapper à des « méchants ».	Maze Craze (1978), Pac-Man (1980), Tunnel Runner (1983), Gubble (1998),
<b>Film interactif</b>		Clips vidéo reliés entre eux. Le joueur doit prendre des « décisions » au bon	Dragon's Lair (1983)

<sup>9</sup> Tiré du mémoire de Catherine Frété, *Le potentiel du jeu vidéo pour l'éducation*, 2002, Annexe 2 : Taxonomie des jeux vidéo, <http://tecfa.unige.ch/perso/frete/memoire/taxo/taxo.html#adresse>, page consultée le 7 mai 2014.

	moment pour pouvoir accéder à la séquence suivante.	
--	---	--

<b>2. Jeux de stratégies et jeux de rôle</b>			
<b>Sous-catégories</b>	<b>2<sup>e</sup> Sous-catégories</b>	<b>Caractéristiques</b>	<b>Exemples de jeux</b>
		<b>Nécessité de réfléchir et de faire preuve d'esprit stratégique pour résoudre des énigmes et avancer dans le jeu. Les compétences motrices ne sont pas nécessaires au succès.</b>	
<i>Aventure, fiction interactive, quête</i>		Souvent situés dans un « monde » fantastique que l'on explore dans une quête dont les objectifs sont fixés au départ et qui doivent être atteints en plusieurs étapes.	
	<b>Aventures textuelles</b>	On résout des énigmes en tapant des commandes sous forme de texte pour se déplacer.	Zork (1977), The Hobbit (1980)
	<b>Jeux de rôles</b>	Inspirés de «Donjons et Dragons». On peut développer les caractéristiques de son personnage grâce auquel on résout des énigmes en suivant un parcours émaillé de découvertes et d'embûches.	Darkstone, Exodus (1983), Baldur's Gate (1999), Diablo 2 (1999), Legend of Zelda : Majora's Mks (2000), Shenmue (2000)
	<b>Mondes persistants</b> (jeux massivement multijoueurs)	Jeux de rôles en ligne dans lesquels on retrouve son personnage tel qu'on l'avait laissé en se déconnectant et qui réunissent des joueurs du monde entier dans une même partie.	Everquest (2000), Star Wars Galaxies (2002)
	<b>Progression par tableaux</b> (slideshow)	On peut explorer son monde librement au sein d'une multitude de tableaux et séquences vidéo auxquels on accède en résolvant des énigmes et en faisant fonctionner des mécanismes assez complexes.	Myst (1995), Myst 3 : Exile (2003)
<i>Stratégie-construction</i>		Gérer la croissance démographique et économique d'un peuple en faisant preuve de finesse diplomatique.	Civilization 3 (2002)
<i>Jeux de guerre</i>		Adaptation de jeux de plateaux de ce type. (Voir jeux de stratégie en temps réel pour les plus récents)	Warcraft (2000), Dar Reign 2 (2000), Shogun : Total War (2000), Sudden Strike 2 (2002)
<i>Jeux de société</i>		Jeux qui s'inspirent ou sont adaptés de jeux de société existants ou de jeux similaires dans leur conception.	Echecs, Monopoly, Bataille navale, Scrabble, etc.
<i>Jeux éducatifs</i>		Jeux conçus pour enseigner. Leur objectif principal est d'apprendre. Ces jeux sont structurés avec des éléments tels que le pointage, les performances dans le temps (chronométrage) ou des directives données pour trouver les bonnes réponses.	

<b>3. Entre action et stratégie</b>			
<b>Sous-catégories</b>	<b>2<sup>e</sup> Sous-catégories</b>	<b>Caractéristiques</b>	<b>Exemples de jeux</b>
		<b>Jeux hybrides dans lesquels le joueur doit faire preuve à la fois de dextérité et de réflexion pour atteindre les objectifs fixés.</b>	
<i>Jeux d'aventures en temps réel</i>		Les objectifs ressemblent à ceux des jeux d'aventures mais le type de jeu évoque plutôt, à divers degrés, les jeux d'action. Navigation plus intuitive que pour les jeux de stratégie mais nécessité de faire preuve d'esprit tactique.	Deux Ex (2000), Hexen 2 (1998)
<i>Jeux de stratégie en temps réel</i>		Des compétences stratégiques sont nécessaires au succès mais le joueur doit néanmoins posséder de bons réflexes ou faire preuve d'intuition ou pour vaincre des ennemis.	Age of Empires 2 (1999)
<i>Simulations</i>		Gestion d'un modèle basé sur la réalité dont on peut modifier les paramètres.	
	<b>Entraînement</b>	Le but est de développer des compétences physiques telles que le pilotage (conduite, vol) dans une perspective d'entraînement potentiellement utile dans la vie réelle.	Flight Simulator (2002)
	<b>Management</b>	Le but est d'équilibrer l'utilisation de ressources pour construire ou étendre une communauté, une institution, une ville, tout en gérant des forces externes potentiellement nuisibles. Il faut faire preuve de plus de stratégie que d'action.	Sim City 2000, Sim, City 3000, Caesar 3 (1998)
	<b>Vie artificielle</b>	Croissance et maintien «en vie» de créatures qui peuvent mourir si on ne s'en occupe pas.	Aquazone (1998), The Sims (1999)

Frété propose également un classement de jeux en fonction des compétences, des techniques d'apprentissage et des types de jeux, présenté dans le tableau 7.

**Tableau 7.** Classification en fonction des compétences/techniques d'apprentissage/types de jeux (Frété, 2002)

<i>Compétences et stratégies</i>	<i>Exemples et disciplines</i>	<i>Activités et techniques d'apprentissage</i>	<i>Types de jeux</i>
<b>Compétences spatiales</b>	Perception spatiale Rotation mentale Visualisation spatiale Architecture	Simulations	Jeux de type « Tétris » Jeux de plate-forme Jeux d'adresse et d'action Jeux d'aventures Jeux de simulation



<i>Compétences et stratégies</i>	<i>Exemples et disciplines</i>	<i>Activités et techniques d'apprentissage</i>	<i>Types de jeux</i>
<i>Maîtriser des contenus</i>	Faits Concepts – théories Lois Histoire – géographie Vocabulaire	Questions-réponses Drill and practice Associations Systèmes behavioristes Apprentissage par découverte, par essais et erreurs	Jeux de type « Trivial pursuit » ou « Questions pour un Champion » Jeux de détectives Énigmes Jeux d'aventures
<i>Maîtriser des procédures</i>	Mécanique Informatique Savoir-faire technologique Automatismes Dextérité - pilotage	<i>Learning by doing</i> Systèmes behavioristes <i>Practice &amp; rétroaction</i>	Jeux de réflexes Jeux d'action
<i>Maîtriser des langages</i>	Langues étrangères Jargons Représentation	Systèmes behavioristes Immersion Simulations	Jeux de simulation Énigmes
<i>Maîtriser des structures et des systèmes</i>	Gestion – management Systèmes complexes Systèmes dynamiques Découverte par induction Résolution de problèmes Raisonnement – stratégie Relations de cause à effet	<i>Learning by doing</i> Exploration Micromondes	Énigmes Jeux de simulation Jeux de stratégie Jeux d'aventure Vie artificielle Management simulations
<i>Développer des attitudes</i>	Civisme Citoyenneté Coopération Esprit critique Créativité Autonomie Méta cognition	<i>Coaching</i> Jeux de rôles	Jeux de rôles Jeux de simulation Jeux en réseau
<i>Communiquer et coopérer</i>	Comprendre : les rôles d'émetteur et de récepteur les types de discours les situations de communication Savoir interpréter	Jeux de rôles Pratique et feedback <i>Coaching</i>	Jeux de rôles Jeux de simulation

<i>Compétences et stratégies</i>	<i>Exemples et disciplines</i>	<i>Activités et techniques d'apprentissage</i>	<i>Types de jeux</i>
<i>Prendre des décisions</i>	Mobiliser le savoir Analyser des situations Anticiper les résultats d'actions Définir des stratégies Organiser	<i>Coaching</i> Simulations	Jeux d'adresse et d'action Jeux de simulation Jeux de stratégie Jeux de stratégie en temps réel

À l'examen de cette classification, nous remarquons que certaines catégories de jeux sont définies par leur finalité (comme les jeux éducatifs), par l'action des joueurs ou les compétences qu'ils développent (comme les jeux d'adresses). Enfin, cette classification ne fait pas de distinction entre les jeux et les jeux de simulation.

## **2.7. Une classification des jeux à partir de leur niveau d'abstraction**

Demeure et Calvary (2002), traitent des jouets, du jeu vidéo et de la réalité mixte. Ils s'attardent particulièrement à l'étude des jeux numériques et à leur interaction Homme-Machine; en d'autres mots, la relation existant entre les joueurs et l'apport potentiel de la technologie dans le jeu. S'appuyant sur la définition de Dulfo (1994, p.2), ils définissent le jeu « comme une invention d'une liberté dans et par une légalité. Cette définition accorde un rôle central aux règles du jeu. Les règles engendrent un espace de liberté en donnant naissance au jeu. Elles sont en cela l'invention d'une liberté par une légalité ; mais conjointement canalisent le jeu. Elles deviennent alors l'invention d'une liberté dans une légalité ». Ils classifient les jeux à partir du niveau d'abstraction d'une règle et de son degré d'indépendance vis-à-vis des dispositifs matériels et logiciels impliqués dans les jeux (Demeure et Calvary 2002 : 91). Trois niveaux d'abstraction ont été retenus pour classer les jeux (Demeure et Calvary, 2002) :

- « les *jeux génériques* qui ne fixent, au plus, que des requis fonctionnels sur les jouets. Par exemple un jeu de pilotage de véhicules n'exige du jouet qu'une capacité de mobilité.
- les *jeux généraux* qui fixent un requis non fonctionnel sur les jouets ou une quantité, mais aucune mise en œuvre. Par exemple un jeu de course de cinq chars.
- les *jeux concrets* qui fixent, au moins, une installation et les règles qui lui sont liées. Par exemple : un jeu de course de cinq maquettes de chars.» (p.2)

Un jeu se définissant par ses règles, modéliser un jeu, c'est modéliser les entités et relations qui interviennent dans ses règles. Les auteurs identifient trois types d'entités, joueurs, jouets, équipements qu'ils définissent comme suit :

- « joueur : tout être doué de libre arbitre, capable de comprendre les règles et qui accepte librement de s'y plier. L'être humain en est un exemple, l'ordinateur un contre-exemple ;
- jouet : toute entité non joueur qui apparaît dans les règles générales ou génériques dont est issu le jeu. C'est le cas des véhicules mais pas des manettes;
- équipement: toute entité ni joueur, ni jouet, référencée dans les règles concrètes. Les manettes de jeu, télécommandes, souris et autres dispositifs d'interaction entrent dans cette catégorie. Les équipements sont propres aux règles concrètes.» (p.2)

Les auteurs<sup>10</sup> poursuivent avec le concept de modélisation d'un jeu ce qui veut dire de mettre en relation les entités qui interviennent dans les règles du jeu. Ils considèrent que les jeux vidéo sont susceptibles d'évoluer dans trois espaces : l'imaginaire, le logiciel et le matériel.

Dans cette classification des jeux vidéo, le critère de classement que sont les règles et leur degré d'abstraction manque de précision et s'avère difficile lors de l'analyse de jeux. Les exemples à l'appui de la classification ne permettent pas de comprendre ce qui distingue les jeux entre eux.

## 2.8. Une classification selon les éléments fondamentaux des jeux vidéo

Klabbers (2003) propose de combiner la théorie sociale de systèmes avec la théorie sémiotique pour classer les jeux vidéo. Cette combinaison permet d'offrir une structure et une compréhension des éléments fondamentaux des jeux. Chaque jeu possède des structures, des acteurs, des règles et des ressources ainsi qu'un langage particulier. Dans chaque jeu, les joueurs (acteurs) interagissent entre eux. Il classifie les jeux en fonction de deux niveaux de dirigisme :

- « *autotelic* » désigne la liberté que les joueurs ont d'agir selon leurs propres objectifs, ressources et motivations. Ils sont libres de l'autorité. Dans le propos *autotelic*, c'est l'interactivité qui est en jeu.
- « *allotelic* » désigne la dépendance face à l'autorité. Les joueurs sont « forcés » de raisonner selon les règles du jeu. Il faut noter que c'est l'acquisition qui est primordiale.

Klabbers (citant Marshev et Popov, 1983) spécifie son classement en distinguant trois points de vue du jeu : la syntaxe du jeu définit l'arrangement du jeu, la sémantique du jeu présente la façon dont le jeu est interprété et la pragmatique du jeu regroupe la méthodologie et les méthodes utilisées pour le design et la préparation. Ils sont présentés dans le tableau 8.

**Tableau 8.** La classification des jeux selon Marshev et Popov (1983)

	Syntaxe	Sémantique	Pragmatique
<i>Joueurs</i>	Les joueurs participent à un système social où ils jouent plusieurs rôles. Ils construisent l'organisation sociale. Les joueurs sont capables de mettre en œuvre les activités du jeu. Ils peuvent jouer de façon individuelle ou en équipe.	Le rôle est la clé en termes de sémantique dans le jeu. La sémantique donne un contexte pour interpréter l'espace du jeu. Le rôle offre une forme à la structure théorique. Les joueurs exécutent les rôles et s'expriment selon les règles.	Si le transfert de connaissances (en termes de concepts) est le but du jeu, les participants sont perçus comme de récipients. Si la connaissance est le résultat de la négociation entre les participants, l'apprentissage sera perçu comme la conséquence de l'interaction à l'intérieur du système.

<sup>10</sup> Alexandre Demeure et Gaëlle Calvaray, *Jeu et Réalité Mixte : Retours d'expérience* [En ligne], <http://iihm.imag.fr/publs/2002/IHM02.jeux.pdf>, page consultée le 17 octobre 2014.

	Syntaxe	Sémantique	Pragmatique
Règle	Ensemble de manipulations qui définissent la possibilité de bouger les pièces et de les changer de position.	Les règles coordonnent les relations entre les rôles. Un jeu est une représentation de la structure sociale du système. La coordination et la communication entre les rôles et les règles démontrent l'interactivité du jeu. Pendant le jeu, les pions sont localisés dans l'espace, cette localisation peut être définie par les règles. Les positions initiales ou intermédiaires sont évaluées pour faire des mouvements subséquents.	Le format du jeu définit la procédure pour mener le jeu. Les jeux peuvent être ouverts ( <i>free-form</i> ) ou fermés ( <i>rigid-rule games</i> ). Évaluation de la fonctionnalité du jeu et de la façon dont les participants ont joué au jeu.
Ressources	Ensemble des pions qui permettront aux participants de jouer. Ces pions symbolisent le monde réel ou imaginaire. L'espace du jeu est relié avec les pions à travers les règles. La configuration du jeu dépend du corps du jeu même.	Les pions sont la signification symbolique dans l'espace du jeu et ils font référence à la réalité représentée.	Se réfère au matériel, aux instructions, aux équipes, etc. Ce sont les joueurs qui reçoivent les instructions par rapport à l'usage du matériel.

Dans cette classification, la réalité fait partie prenante de la définition des auteurs puisqu'ils les intègrent comme discriminant dans leur classification. En regard de notre définition du jeu, cette classification tient compte des jeux et des jeux de simulation. Toutefois le manque d'exemples d'activités qui illustrent ces catégories ne nous permettent pas de juger de la pertinence de cette classification.

## 2.9. La taxonomie fondée sur le type d'interactions

Apperley (2006) propose de classer les jeux vidéo en quatre genres définis par le type d'interactions présent dans le jeu<sup>11</sup> : la simulation, la stratégie, l'action et le jeu de rôles.

**La simulation** incorpore un modèle de la réalité à des niveaux différents qui distinguent la simulation du jeu de simulation. Ainsi, le niveau de conformité peut varier entre une stricte adhérence à la réalité à la pure fantaisie (absence de simulation). La stricte adhérence à la réalité tue le jeu et trop de liberté avec la réalité tue la simulation. Le jeu de simulation est un genre

<sup>11</sup> L'auteur réfère à Wolf (2001) et explique: "I suggest that this understanding of genre be replaced with Wolf's (2001, p. 114) alternative taxonomy of genre, which concentrates on the types of interactions that are available in the game, as distinct from the visual iconography".

difficile à définir puisque le concepteur doit satisfaire des demandes contradictoires : adhérer au réel et amuser (*entertain*).

**La stratégie.** Les jeux de stratégies impliquent que le joueur connaisse les options disponibles et sache les évaluer correctement pour être capable de les utiliser adéquatement dans le contexte du jeu. Ce genre comprend deux sous-groupes :

- les jeux « *real time strategy* » (RTS) : les joueurs se font compétition en temps réel. Pendant qu'un joueur joue, les autres jouent également. Le joueur réagit constamment aux actions des autres joueurs le cas échéant. L'utilisation efficace du temps constitue un atout pour le joueur. Ce n'est pas le cas pour TBS. Dans les RTS, c'est la justesse ou la pertinence de l'intervention qui est l'élément crucial.
- les jeux « *turn-based strategy* » (TBS) : le joueur a tout son temps pour exécuter une action; par exemple, dans le jeu d'échecs. Lorsqu'un joueur joue, son adversaire est arrêté. Les jeux TBS sont marqués par des temps d'arrêt pour chaque joueur (le joueur est tantôt actif, tantôt observateur), ce qui n'est pas le cas des RTS.

**L'action :** Il existe deux types de jeux d'action :

- les jeux de type « *first-person shooter* » (FPS) : le joueur voit l'environnement du jeu à travers les yeux du personnage qu'il incarne. L'univers du jeu est limité à ce que voit le personnage.
- les jeux type « *third-person shooter* » (TPS), le joueur peut voir le personnage qui le représente et a une vue plus large de l'environnement du jeu. Il peut par exemple voir ce qui se passe en arrière (dans le dos) de son personnage.

**Le jeu de rôles ou d'aventure :** Il existe deux types de jeux :

- les jeux de rôles traditionnels : l'accent est mis sur le développement du personnage « *character development* ». Le personnage, durant la partie, subit des transformations
- les jeux de rôles de type « *Multiplayer Online Role Playing Games* » (MMORPG) : l'accent est mis sur l'acquisition de caractéristiques présentes dans le contexte du jeu.

Selon Frété (2002), classer les jeux vidéo par genre peut s'avérer utile pour une étude exploratoire. Toujours, elle considère que, dans un domaine qui reste en mouvement et que de nouvelles créations apparaissent, ce type de taxonomie est vouée à l'obsolescence puisque des chevauchements entre différents genres, des variantes et des inventions peuvent apparaître à l'infini et que de nouveaux genres se créent donc par ce biais. L'étude des genres diffère d'un média à un autre, et des critères tels que, par exemple, le rôle joué par le public dans sa manière de « recevoir » une œuvre sont à prendre en compte à des niveaux différents selon qu'il s'agisse par exemple de littérature, de cinématographie ou, comme c'est le cas ici, de jeux vidéo.

## **2.10. Une taxonomie selon le secteur d'activité dans lequel s'inscrit le jeu**

Sawyer et Smith (2008) mettent en relation l'émergence des jeux sérieux et la constitution d'un marché. Les auteurs fondent également leur taxonomie sur l'ensemble des jeux vidéo (genres, plateformes, fonctions, Etc.), qu'ils présentent comme un tableau à double entrée: d'un côté des segments de marché (défense, éducation, etc.), de l'autre les fonctions de ces jeux sérieux (*advergames*, *games for training*, etc.) Le tableau 9 illustre cette taxonomie :

**Tableau 9.** Une taxonomie des jeux sérieux selon Sawyer et Smith (2008<sup>12</sup>)

	<i>Jeux pour la santé</i>	<i>Advergaming</i>	<i>Jeux pour la formation</i>	<i>Jeux pour l'éducation</i>	<i>Jeux pour la science et la recherche</i>	<i>Production</i>	<i>Jeux au travail</i>
<b>Gouvernement et ONGE</b>	Santé publique, éducation et intervention aux victimes	Jeux politiques	Formation d'employés	Informers le public	Collecte de données, planification	Planification stratégique et politique	Relations publiques, recherche d'opinion
<b>Défense</b>	Réinsertion et bien-être	Recrutement et propagande	Soldats, soutien à l'entraînement	Éducation à la maison	Jeux de guerre, planification	Planification militaire et recherche en armement	Commander et contrôler
<b>Soins de santé</b>	Cyber thérapie et <i>exergaming</i>	Politiques de santé publiques et campagnes de sensibilisations sociales	Jeux de formation pour professionnels de la santé	Jeux pour l'éducation des patients et la gestion des maladies	Visualisation et épidémiologie	Fabrication et conception biotechnique	Planification et logistique d'intervention en santé publique
<b>Marketing et communications</b>	Traitement publicitaire	Marketing publicitaire à l'aide de jeux, placement de produits	Utilisation de produits	Informations sur les produits	Recherche d'opinion	Machinima	Recherche d'opinion
<b>Éducation</b>	Informers à propos des maladies / risques	Jeux d'enjeux publics	Former les professeurs / former les compétences de la main-d'œuvre	Apprendre	Recrutement et science informatique	<i>P2P learning</i> , constructivisme documentaire ?	Enseignement, apprentissage à distance
<b>Entreprises</b>	Information sur la santé et bien-être des employés	Éducation et sensibilisation des consommateurs	Formation des employés	Éducation et certification continue	Publicité, visualisation	Planification stratégique	Commander et contrôler
<b>Industries</b>	Sécurité au travail	Ventes et recrutement	Formation des employés	Éducation de la main-d'œuvre	Optimisation des processus de simulation	Conception nano technologique et biotechnique	Commander et contrôler

Parallèlement à cette taxonomie plus générale, les auteurs ont développé des taxonomies spécifiques à chaque champ d'activité : santé, *advergaming* (jeux publicitaires), éducation, formation en entreprise, science et recherche, production et travail. Ils ont illustré chacune d'entre elles avec quelques exemples en lien avec les variables du champ d'intervention. Par exemple les jeux en éducation sont classés selon leur contenu (formel ou informel) et la clientèle cible (général, adulte, université, secondaire, élémentaire. Dans le cadre de notre étude, ce type

<sup>12</sup> Traduit de l'anglais par Samuel Venière, tiré de *Serious Games Taxonomy* de Sawyer et Smith, <http://www.dmill.com/presentations/serious-games-taxonomy-2008.pdf>, page consultée le 24 octobre 2014.

de typologie qui s'appuie sur le champ d'intervention et le marché rejoint ne nous permet pas de classer les jeux joués par les aînés qui sont uniquement des jeux de divertissement qu'ils sont numériques ou non.

## 2.11. La classification par le matériel

Les études sur la classification des jeux en fonction du matériel sont rares. Puisque les jeux vidéo n'impliquent généralement comme matériel qu'un système électronique ou informatique, c'est – à-dire une « plateforme de jeu » ([Office québécoise de la langue française](#)) comme une console de jeu et un téléviseur ou un ordinateur, la classification par le matériel du jeu réfère plus souvent qu'autrement aux jeux non numériques.

Ce type de classification a surtout été développé par des ludothécaires dans le but de structurer un fond ou une collection de jeux. En ce sens, De Kerval ([2009](#)) propose un classement des jeux par rapport au matériel qui les constituent.

*Tableau 10. La classification des jeux selon De Kerval (2009)*

Catégorie de jeux	Sous-catégorie	Description	Exemples
<b>Jeux de dés</b>		Jeux dans lesquels les dés sont le support principal.	<i>Yam, 421, Craps, Tuto, Pickomino</i>
<b>Jeux de pièces</b>		Une pièce est un élément indissociable et nécessaire à la pratique de ce jeu. Pour savoir si un jeu se classe dans cette catégorie, il suffit de se poser la question : puis-je jouer à ce jeu s'il manque un des éléments qui le compose? Si la réponse est non, il s'agit d'un jeu de pièces.	
	Agencement	Jeux dont les pièces s'agencent de façon bidimensionnelle les unes aux autres dans le but de constituer un tout.	<i>Casses-têtes</i>
	Construction	Jeux dont les pièces s'assemblent de façon tridimensionnelle dans le but de constituer un tout.	<i>Maquettes, Mecchano,</i>
	Adresse	Jeux où les pièces sont un élément moteur que les joueurs doivent manipuler avec adresse pour remporter la partie.	<i>Jeux de Puce, Jenga</i>
	Appariement	Jeux où les pièces ont des points en commun (images ou chiffres) les unes avec les autres, constituant le moteur du jeu.	<i>Lotos, Dominos, Memorys</i>
	Pièces hiérarchisées	Jeux où les pièces comportent des valeurs ou des capacités différentes qui leur confèrent une hiérarchie dans le jeu. Ces pièces sont souvent appelés « tuiles ».	<i>Mah-Jong, Rumikub,</i>
<b>Jeux de cartes</b>		Jeux dans lesquels les cartes à jouer constituent le support principal.	
	Cartes hiérarchisées	Jeux dans lesquels les cartes ont des valeurs ou des fonctions qui établissent une hiérarchie entre eux.	<i>Cartes traditionnelles, Uno, Belote, Rami</i>

Catégorie de jeux	Sous-catégorie	Description	Exemples
	Cartes d'appariement	Jeux où les cartes s'assemblent (le plus souvent par paires) en cours de partie par des liens communs.	<i>Mistigri, JungleSpeed</i>
	Cartes instructives	Jeux dont les cartes comportent des instructions que les joueurs doivent suivre en cours de partie.	<i>Trivial Poursuit, Jeux de mimes/gestes/dessins</i>
	Cartes actives	Jeux où les cartes ont des capacités spéciales indiquées sur leur face par un texte ou un symbole précisant les actions qu'elles permettent.	<i>Magic, Elixir</i>
<b>Jeux de plateau</b>		Jeux de société qui disposent d'une aire de jeu sous forme de plateau sur lequel se déroule l'action du jeu. Dans la plupart des cas, ces jeux comportent des pions qui effectuent le déplacement sur ce support.	
	Parcours	Jeux qui disposent d'un plateau sur lequel est représenté un parcours sur lequel se déplacent des pions principalement de façon linéaire	<i>Jeu de l'Oie, Formula Dé, Monza</i>
	Circuits	Jeux dont le plateau présente un circuit fermé que les pions parcourent que leur but soit d'arriver à un objectif.	<i>Monopoly, Pique Plume</i>
	Connexions	Jeux dans lesquels les pions se déplacent ou sont posées sur un plateau où figurent un diagramme de connexions. Les pions s'y déplacent en suivant les lignes entre les cases ou sont placés sur ces lignes afin d'établir des connexions entre les cases.	<i>Jeu du moulin, Alquerque, Les aventuriers du rail, Pandémie</i>
	Casés	Jeux dont le plateau est un maillage de cases géométriques identiques sur lesquels les pions sont disposés et se déplacent, comme les damiers ou plateaux de cases hexagonales.	<i>Dames, échecs</i>
	Territoriales	Jeux dont le plateau représente une carte sur lesquels les pions sont disposés et se déplacent sur des formes non géométriques représentant des régions	<i>Risk, Small World, Mare Nostrum, Civilisation</i>
	Aires	Jeux qui se jouent directement sur une table ou un décor sans qu'un plateau soit fourni dans le jeu lui-même.	<i>Jeu de bataille de figurines</i>
	Tableaux	Jeux dont le plateau sert à visualiser ou comptabiliser une situation sous forme de tableau récapitulatif, comme une grille.	<i>Roulette, Master Mind,</i>
	Inventaires	Jeux dont le plateau est un support mettant à disposition des joueurs des éléments qui sont disposés ou dessinés dessus, constituant une réserve dans laquelle les joueurs se servent au fur et à mesure de la partie.	<i>Kaléidos, le Verger, Puerto Rico, Agricola</i>



Cette classification par le matériel a l'avantage de suggérer une base objective sur laquelle nous pouvons catégoriser les jeux de différents types, par rapport à une classification fondée sur le but ou les interactions du joueur, qui peut résulter dans des dédoublements ou chevauchements entre catégories. Seule faiblesse, la catégorisation des jeux de dés qui n'a pas été développé par l'auteur.

## **2.12. Une classification fondée sur l'utilisation pédagogique**

Pivec et Moretti (2008) proposent une classification des jeux vidéo selon leur utilisation pédagogique : une approche radicalement opposée à celle de Sawyer et Smith (2008), car elle s'inscrit dans un contexte plus proche de la didactique. Il s'agit d'une classification par objectifs d'apprentissage, qui part du résultat attendu et voulu par l'enseignant, pour remonter vers le jeu.

L'objectif de Pivec et Moretti est de répondre aux attentes des enseignants selon un cadre pédagogique qu'ils ont eux-mêmes préparé. Ainsi, elles ont construit leur classification autour de six objectifs principaux :

- mémoire/répétition/retenir ;
- dextérité/diffusion/précision/compétences sensori-motrices ;
- appliquer des concepts/règles (adapter et transférer des connaissances dans un nouveau contexte ; utiliser des
- informations, des méthodes et des théories dans de nouvelles situations) ;
- prise de décision/stratégie et résolution de problèmes (analyse du savoir basé sur la résolution de problèmes,
- prédiction, projection de conclusions, choix, argumentation) ;
- interactions sociales/valeurs/cultures (comprendre l'environnement social et les autres) ;
- capacité d'apprentissage/autoévaluation/gain d'autonomie

Cette classification semble plus propice à l'évaluation du jeu qu'à guider son intégration dans la pratique enseignante. Llanas et Constant (2012) ajoutent qu'elle reste trop peu précise dans la qualification des jeux vidéo selon leur *gameplay*, sans apporter plus de précision sur leur contexte d'utilisation.

## **2.13. Une classification selon les règles des jeux**

Alvarez et Djaouti (2010)<sup>13</sup> classifient les jeux sérieux en s'appuyant sur un des attributs du jeu : les règles ou le *gameplay*. Ils définissent le *gameplay* comme « un ensemble de "règles de jeu" définissant des objectifs à accomplir associées à d'autres règles de jeu spécifiant des moyens et des contraintes pour atteindre ces objectifs ». Cette définition des règles rejoint celle de Sauv , Renaud et Kaufman (2010) qui identifient trois types de règles : procédure, contr le et cl ture.

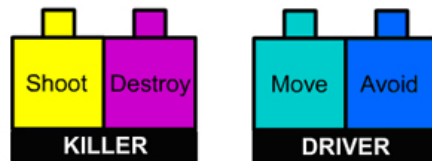
Alvarez et Djaouti (2010) font l'hypoth se qu'il y a un nombre restreint de r gles de base qui permettraient de classer l'ensemble des jeux vid o. Ils ont identifi  en 2007 dix r gles de base qu'ils qualifient de *briques GamePlay* :

---

<sup>13</sup> Se r f rer au site internet Serious Game Classification

1. **Éviter** (*Avoid*) : le joueur est pénalisé s'il touche un élément
2. **Gérer** (*Manage*) : une ressource du joueur est limitée
3. **Aléatoire** (*Random*) : Le joueur reçoit une valeur aléatoire
4. **Tirer** (*Shoot*) : le joueur peut tirer des éléments
5. **Créer** (*Create*) : le joueur peut créer de nouveaux éléments
6. **Détruire** (*Destroy*) : le joueur doit détruire un élément
7. **Faire correspondre** (*Match*) : le joueur doit « atteindre » une valeur ou une position donnée
8. **Écrire** (*Write*) : le joueur peut saisir une chaîne alphanumérique
9. **Déplacer** (*Move*) : le joueur peut déplacer un élément
10. **Sélectionner** (*Select*) : le joueur peut choisir un élément.

Chaque brique traduit un ensemble de règles présentes dans tout jeu vidéo. Chaque jeu possède une combinaison de ces briques. Pour classer les jeux, ils constatent la nécessité de regrouper les briques afin d'éviter la multiplicité des familles. Ce regroupement devient une méta-brique (Figure 1) et tout jeu ayant le même regroupement de briques devrait être classé sous une méta-brique. Ces méta-briques permettent donc de regrouper des familles de jeux obtenus via ces briques et, ainsi, établir une classification des jeux vidéo selon leurs règles. Ils ajoutent que les jeux aux méta-briques identiques, mais présentant des différences sur les autres briques, offrent en fait des variations du même *challenge*.



Les Méta-briques découvertes à ce jour

Le tableau 11 illustre un exemple de classement de trois jeux sous une méta-brique. A priori, le jeu de Pac-Man, le jeu de course et le jeu Street Fighter semblent différents les uns des autres. Ils font toutefois partie de la même famille puisque les trois jeux impliquent tous les mêmes règles de base soient : 1) déplacer un élément, 2) détruire des éléments, 3) en les touchant et 4) éviter des éléments.

**Tableau 11.** Classification des jeux selon Alvarez et Djaouti (2010)

Règle	Action dans Pac-Man	Action dans jeu de course	Action dans Street Fighter	Brique
1) Déplacer un élément	Déplacer un avatar	Déplacer une voiture	Déplacer un personnage	Move
2) Détruire un élément	Détruire des pastilles	Traverser des <i>checkpoints</i>	Frapper un adversaire	Destroy
3) ... En le touchant	Atteindre la pastille	Passer dans le <i>checkpoint</i>	Atteindre son adversaire	Match
4) Éviter un élément	Éviter les fantômes	Éviter les autres voitures	Éviter les coups de son adversaire	Avoid

À l'aide de ces briques de jeux, les auteurs s'attendaient de classer un corpus de 588 jeux dans un nombre réduit de famille, alors qu'ils ont plutôt répertorié 301 familles. Or, seulement 21 de ces familles contiennent quatre jeux ou plus. C'est en étudiant ces dernières familles qu'Alvarez et Djaouti ont relevé des agencements récurrents qu'ils ont déterminé comme des méta-briques, qui, elles, pouvaient réduire considérablement le nombre de familles pour le classement. Toutefois, les auteurs mentionnent qu'à ce jour, la liste des méta-briques restent à compléter.

#### 2.14. Une classification des jeux dans une perspective d'apprentissage

Benhammoud (2010) tente d'établir une classification de jeux en analysant les classifications existantes qui utilisent comme critère leur dimension pédagogique. Il souligne les travaux de Roger Caillois (1958) et ceux de Claparède (2010). Ce dernier classe les jeux en deux catégories (Tableau 12), sans toutefois préciser ce qu'il entend par fonctions générales et fonctions spéciales.

*Tableau 12. Classification en fonction des fonctions générales et spécifiques du jeu*

<b>Stimulation des fonctions générales</b>	<b>Stimulation des fonctions spéciales</b>
Les jeux sensoriels : qui donnent le plaisir d'éprouver des sensations	Les jeux de hasard : Qui stimulent le sentiment d'espérance afin de gagner
Les jeux moteurs : qui développent la force, l'adresse, l'agilité du mouvement et le langage.	Les jeux comiques et taquineries.
Les jeux psychiques : qui permettent de reconnaître, comparer, faire des associations, réfléchir et inventer, stimulant notre imagination et permettant de faire des combinaisons nouvelles, d'exprimer la fantaisie et provoquer la curiosité, ce sentiment qui suscite l'envie de comprendre.	Les jeux de lutte ; Exemple du jeu La bataille navale
Les jeux affectifs : qui provoquent des sentiments agréables ou désagréables (exemple: les jeux qui engendrent la peur).	Les jeux de chasse et de poursuite: Exemple: le jeu de cache-cache et la recherche du trésor.
Les jeux d'inhibition volontaire : Pour ce qui nous concerne, il faut éviter ces jeux car ils provoquent la timidité qui engendre l'inhibition de la parole.	Les jeux de collection : Exemple la collection des timbres postaux soit pour remplir les poches ou pour stimuler l'imagination
	Les jeux sociaux: Ce sont des jeux très anciens exemple: les sports collectifs.
	Les jeux familiaux : Les jeux de poupées, le scrabble est un jeu qu'on peut pratiquer en famille.
	Les jeux d'imitations: Exemple les jeux de rôles et le jeu théâtral.

Benhammoud (2010) cite ensuite les recherches de Piaget et de Michelet, cités dans Minet (2004), pour qui il existe trois types de jeux comme décrits dans le tableau 13. Pour Piaget, pédagogue de renom, le jeu est une activité essentielle à la construction de la fonction symbolique, de l'intelligence et des apprentissages scolaires. Son classement des jeux s'articulent ainsi de façon parallèle à la chronologie génétique des stades du développement de l'intelligence chez l'enfant: le jeu d'exercices correspond au niveau préverbal de l'enfant (essentiellement sensorimoteur, axé sur le plaisir) alors que le jeu symbolique correspond à la pensée verbale et l'intelligence représentative et, finalement, le jeu de règles correspond au stade de l'intelligence opératoire<sup>14</sup>. Quant à Michelet, aucune précision n'est apportée concernant les critères de sa classification.

**Tableau 13.** Comparaison du classement de Piaget de Michelet

<b>Types de jeux selon Piaget</b>	<b>Types de jeux selon Michelet</b>
Les jeux d'exercices avec le mouvement.	Les jeux à règles et les jeux à fantaisies.
Les jeux de fictions, symboliques et de représentations.	Les jeux d'expérimentations (là, il s'agit des jeux éducatifs).
Les jeux à règles (qui exigent les contraintes de la vie sociale).	Les jeux de structurations et de relations.

À la suite de l'analyse des classifications référencées, Benhammoud (2010) constate la multitude et la grande variété des jeux et conclut qu'une classification exhaustive est vouée à l'échec. Il recommande d'ajouter d'autres catégorisations aux classements existants, notamment :

- Jeux d'ordinateurs
- Jeux vidéo
- Jeux télévisés
- Jeux en réseau
- Jeux sur le téléphone mobile

Il spécifie également une catégorie qu'il décrit comme les « jeux communicatifs et linguistiques », qu'il explique comme des jeux utilisés en classe pour apprendre ou perfectionner une langue. Il s'agit donc de jeux qui facilitent l'acquisition et l'apprentissage de la langue, qu'il décline en quelques sous-catégories :

- Jeux communicatifs : jeux dans lesquels il faut qu'il y ait interaction qui émane des élèves eux-mêmes, qui provoquent leur intuition et leur capacité logique, qui mettent en jeu leurs ressources personnelles; des jeux qui interprètent les sourires, les regards, et autres gestes (improvisation, dramatisation, etc.)
- Jeux de rôles : jeux qui renvoient à une activité communicative entre les élèves où les potentiels langagiers et comportementaux favorisent l'expression orale dans toutes ses dimensions. Mais il existe deux types de jeu de rôles :
  - Jeux de rôle guidés : l'apprenant est guidé par des contraintes et des consignes de jeu. Les intentions de communication sont attendues, parce qu'on fournit le matériel linguistique adéquat aux participants.

<sup>14</sup> Sylvie Jouët, psychologue scolaire, *Jeux symboliques*, [http://www.ia22.ac-  
rennes.fr/jahia/webdav/site/ia22/shared/maternelle/Groupe%20maternelle/jeux%20symboliques%20Sylvie%20Jouet  
.pdf](http://www.ia22.ac-rennes.fr/jahia/webdav/site/ia22/shared/maternelle/Groupe%20maternelle/jeux%20symboliques%20Sylvie%20Jouet.pdf), page consultée le 18 septembre 2014.

- Jeux de rôles ouverts : jeu qui entre dans le domaine de l'imprévisible, ici les apprenants sont dans une situation où les intentions de communication ne sont pas guidées ni par des matériaux linguistiques ni par un canevas de la totalité de la séquence et l'enseignant ne décide plus du sort du déroulement du scénario.
- Jeux de créativité : des jeux qui engagent la personnalité de l'élève à utiliser son imagination et sa créativité.
- Jeux culturels : des jeux faisant référence à la culture et connaissances de l'élève.

## 2.15. Une taxonomie des jeux de société par mécanisme

Selon Christen (2011), il n'existe pas de taxonomie unique dans les jeux de société, toutes celles ayant été soumises au fil du temps attachant une part de subjectivité propre à leur auteur. Ce dernier propose une taxonomie qui s'appuie sur les mécanismes utilisés dans le jeu, sans toutefois définir de catégorie étanche, soulignant que de plus en plus de jeux combinent plusieurs mécanismes. Il précise que ces mécanismes concernent « autant les objectifs à atteindre (rejoindre l'arrivée le premier, connecter deux points d'un plateau, conquérir un territoire), que la manière de les réaliser (en répondant à des questions, en remportant des enchères, en programmant ses actions) ». Examinons comment s'articule cette taxonomie :

- **Jeux à caractère arithmétique** : Du grec *arithmêtikê*, qui veut dire « en rapport avec le nombre (arithmos) », « arithmétique », cette famille correspond aux jeux « de nombre et de situation » de Leibniz. Ils sont les plus accessibles et les plus fondamentaux, chaque joueur ayant au départ la même chance de gagner puisque la résolution du jeu ne dépend que du déroulement de la partie. Leur issue se solde toujours par un seul gagnant. Toutes les règles sont intégralement fondées sur des principes mathématiques et logiques. Le tableau 14 présente les sous-catégories identifiées dans les jeux à caractère arithmétique.

**Tableau 14.** Classification des jeux à caractère arithmétique

Catégories	Sous-catégories	Description	Exemple
<b>Enchères</b>	Jeux dont le défi consiste à obtenir des gains en surpassant, à court ou à long terme, les propositions ou les actions émises par ses adversaires		
	Enchères anglaises	Enchères classiques que l'on retrouve dans la plupart des jeux utilisant le mécanisme des enchères, où il ne suffit aux joueurs que d'affirmer ouvertement leur désir de surenchérir sur un prix précédemment annoncé.	High Society, L'Encanteur, Caramba (Schacht), Filou, For sale
	Enchères cachées	Enchères à information incomplète. Les pouvoirs d'achats des joueurs sont toujours dissimulés des adversaires. Le temps venu des appels d'offres, les mises sont choisies secrètement et révélées simultanément par tous les joueurs.	Stupide Vautour, Hoppla Lama

Catégories	Sous-catégories	Description	Exemple
	Enchères hollandaises	Enchères où le prix de l'offre est fixé au départ et diminue ensuite, jusqu'à ce qu'un joueur décide d'acheter au prix alors indiqué.	
	Enchères japonaises	Enchères où les joueurs doivent payer à tour de rôle pour maintenir leur participation aux enchères. Le gagnant de l'offre est le joueur qui se sera maintenu le plus longtemps alors que tous les autres auront arrêté de payer.	<i>Non Merci, Mogul</i>
	Enchères à un tour	Une variante des enchères anglaises, où les joueurs ne peuvent faire qu'une seule offre à tour de rôle et ne point surenchérir ultérieurement.	<i>Râ, Medici</i>
	Enchères de Vickrey <sup>15</sup>	Il s'agit d'une variante des jeux d'enchères cachées, laquelle a ceci de particulier que le meilleur enchérisseur paiera le montant de la deuxième plus haute enchère proposée	<i>Das letzte Paradies</i>
	Enchères à somme nulle	Les enchères en somme nulle ne sont pas un type d'enchères à part entière mais plutôt une caractéristique supplémentaire aux types d'enchères ci-haut. Elles se distinguent du fait que le montant déboursé pour l'offre est redistribué à un ou plusieurs autres joueurs.	<i>Boursicocotte, Serengeti, Die Weinhandler.</i>
	Enchères démocratisées	Ici aussi nous avons plutôt une caractéristique supplémentaire venant enrichir l'un des types d'enchères ci-haut mentionné. Alors qu'une mise en enchère normale récompense uniquement le plus offrant, les enchères démocratisées permettront aux autres enchérisseurs de faire un gain en fonction du montant qu'ils ont proposé respectivement.	<i>Dolce Vita, For Sale, Vom Kap bis Cairo</i>
<b>2. Connexions</b>	Jeux qui reposent sur un principe simple : il s'agit de relier entre eux des zones du plateau de jeu ou des éléments du matériel pour créer des itinéraires, des territoires communs, etc. Le principe peut être mis en application de différentes façons : les itinéraires ou zones devant être étendus de façon continue ou discontinue, avec des règles de poses plus ou moins contraignantes.		
<b>3. Conquêtes</b>	Jeux qui donnent à chaque joueur la même capacité de départ. Par la suite, les stratégies et choix tactiques vont permettre à chacun de prendre l'avantage, si les options de jeu retenues portent leur fruit. Les caractéristiques des jeux peuvent inclure le recours à un système de majorité, un affrontement direct entre les joueurs, une accumulation régulière de capacités spéciales, de points de victoire ou		

<sup>15</sup> Elles tiennent leur nom de leur défunt inventeur, William Vickrey, récipiendaire du prix Nobel d'économie en 1996. Les enchères de Vickrey sont celles qui furent adoptées pour le célèbre site eBay.

Catégories	Sous-catégories	Description	Exemple
		l'obtention de récompenses intermédiaires. Les objectifs sont généralement connus de chacun, la possibilité d'atteindre les objectifs sont multiples et les décisions sont parfois difficiles à prendre ou dépendent grandement de ce que vos voisins décident de joueur.	
<b>4. Parcours</b>		Jeux dont le but est d'atteindre une destination le premier, le plus vite	<i>Course des tortues / Big points / Galloping pigs / Heriss'Olympik</i>
<b>5. Programmation</b>		Jeux dont les joueurs préparent leurs actions simultanément et les révèlent en même temps ou au fur et à mesure. C'est une manière de ne pas faire appel au hasard pour introduire de l'incertitude dans le jeu. En fonction des choix des joueurs, une stratégie mûrement réfléchie pourra se révéler totalement inefficace. L'intuition et le bluff font partie intégrante des jeux de programmation.	<i>Karibik, Piranha Pedro, Key Largo</i>

- **Jeux à caractère dialectique :** La famille des jeux dialectiques, du grec *dialegesthai*, « converser », et *dialegein*, « trier », « distinguer », se rapporte à ces jeux qui sont apparus à partir de la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle, ceux que les Anglais appelaient « parlor games », où la communication et les échanges étaient au centre du divertissement. Les jeux dialectiques reposent sur des aspects qualitatifs, cognitifs et expérientiels, ce qui peut conduire à avoir plusieurs gagnants, le jeu n'étant pas à somme nulle. Ils sont également dépendant du niveau des joueurs et de leur préalables, les acquis du joueur sont mis en avant, face à sa capacité à raisonner (mémoire, facilité à chanter, à improviser, etc.).
- **Les jeux de connaissances :** Il faut distinguer les connaissances des participants avant le jeu et celles que l'on acquiert durant le jeu. En premier lieu, la culture générale ou particulière des participants, ou leurs capacités à effectuer des associations d'idées, à faire preuve d'imagination. Elle est parfois canalisée par des contraintes (tirages de lettres, modes de réponse...) ou équilibrée par la mise en valeur des connaissances établies pendant le jeu et la combinaison de la mémoire et des facultés de déduction (ou d'intuition).
- **Jeux à caractère dynamique :** Les jeux dynamiques visent à instaurer un rapport physique entre les joueurs, « dunamos » est le terme grec pour « force ». Les règles sont d'ordinaire simples. La raison ou la réflexion ne sont pas sollicitées, au contraire de l'habileté physique ou de la rapidité de décision et d'exécution. Leibniz distinguait déjà des jeux « où entre le mouvement », où l'espace et le temps interviennent pour distinguer les capacités spontanées des joueurs.
- **Rapidité :** jeux d'exécutions ou d'actions simultanées. Ce mécanisme est souvent utilisé pour donner du rythme à un jeu qui sans cela serait assez basique. Chaque joueur a la même opération à effectuer que ses voisins, et en même temps qu'eux. Le premier à réaliser l'action correctement l'emporte. La rapidité est fréquemment associée à l'observation, ce qui permet de ne pas avantager forcément le plus prompt... mais celui qui a réalisé l'action adéquate le premier. Exemple : Flix Mix, Pippo, Turbo Taxi, Crazy Circus
- **Dextérité/Adresse :** jeux d'action avec dimension physique. L'adresse peut se matérialiser de plusieurs manières différentes : déplacer un objet en le poussant ou en lui soufflant dessus, poser d'un objet sur une construction branlante ou l'en enlever, lancer un objet vers une cible,

déplacer un objet en le contrôlant avec un ustensile. Les jeux d'adresse (ou de dextérité) sont souvent considérés comme très simples, voire simplistes alors qu'ils s'accompagnent généralement des règles très précises. On peut citer des jeux traditionnels comme les jeux de palets ou les jeux de boules, jeux d'adresse par excellence, dont les règles de tournois sont devenues particulièrement alambiquées au fil du temps. Exemple : Monstermaler, Rattlesnake, A vos Marques, Catch Catch, Fou volant, Burg Ritter

Dans cette classification, Christen propose une taxonomie des jeux de société qui s'appuie uniquement sur les actions des joueurs et les mécanismes utilisés dans le jeu sans lien apparent avec le matériel de jeu.

## 2.16. Une classification des jeux en ligne

Pan European Game Information - PEGI Online (2014) classe les jeux en ligne par types. Il propose quatre principaux types de jeux (<http://www.pegionline.eu/fr/index/id/47/>) :

- **Mini-jeux / Jeux par navigateur** : Il s'agit de versions en ligne des jeux classiques d'arcade, de plateau ou numériques. Ils sont généralement gratuits et souvent disponibles sur des sites web et portails de jeux dans un cadre publicitaire. Ces jeux sont essentiellement destinés à un seul joueur et n'impliquent aucun monde virtuel descriptif. Spacewar, PacMan, de même que les jeux de carte tels que le Solitaire et Blackjack sont des exemples très répandus et constituent la majeure partie des jeux en ligne.
- **Jeux vidéo publicitaires** : Les jeux vidéo publicitaires sont destinés à promouvoir un produit spécifique, une société ou un projet politique. Ces jeux caractérisent généralement de façon bien visible le produit d'une société et seront utilisés en ligne sur le site web de la société ou mis à disposition pour être téléchargés. Ils sont étroitement liés à des campagnes marketing virales, les jeux s'efforçant de diffuser le produit et la connaissance de la société par le bouche à oreille, les e-mails et les blogs.
- **Jeux en réseau** : Ces jeux sont généralement utilisés en ligne avec un PC, mais de plus en plus de joueurs ont recours à des consoles de jeu avec une connexion Internet. Leur succès a augmenté avec l'accès Internet forfaitaire et une technologie à large bande que l'on peut aisément se procurer. Ils couvrent la majorité des types de jeux, mais il s'agit principalement de jeux de combat tactique tels que les jeux de tir subjectif dans le cadre desquels le joueur voit l'environnement à travers les yeux du personnage. Ces jeux se jouent à deux ou en équipes. Call of Duty est l'un des jeux les plus populaires de cette catégorie. Les jeux de stratégie en temps réel ayant recours à des plans tactiques sont un développement informatisé des jeux de guerre traditionnels, alors que les jeux en réseau multi-joueurs sont également très répandus dans différents domaines sportifs tels que la course automobile et le football.
- **Jeux massivement multi-joueurs** : Les jeux massivement multi-joueurs diffèrent des autres jeux en ligne : (1) par le nombre important de joueurs qui participent simultanément à un même jeu et (2) par la nature persistante des jeux (ils continuent indépendamment du fait qu'un joueur spécifique participe ou non). Ces jeux offrent un vaste univers en trois dimensions peuplé de milliers de joueurs. Le jeu *World of Warcraft* de Blizzard



Entertainment/Vivendi compte plus de 6 millions d'abonnés (1 million en Europe et plus de 1,5 million en Chine). *Everquest*, longtemps réputé leader sur le marché, a environ 500 000 abonnés, et *Ultima Online* en compte 250 000. Cette catégorie est dominée par les jeux de rôle où les participants endossent les rôles de personnages fictifs et créent ou suivent ensemble une histoire. Leur approche ludique est généralement moins directive et ils se distinguent par les aspects sociaux et collectifs mis à disposition par le biais de ce service. Ces jeux sont connus sous le nom de jeux de rôle massivement multi-joueurs (MMORPG).

PEGI Online constate que « les styles et types de jeux changent rapidement et il est de ce fait difficile de procéder à une énumération précise » (page Web). Malheureusement, les auteurs ne justifient pas les critères à l'appui de leur regroupement. C'est la catégorie des jeux vidéo publicitaires qui est la moins définie. Quant aux autres catégories, leur analyse nous permet d'identifier un des critères de classement de l'auteur qui discrimine les trois catégories : le nombre de joueurs. Les jeux sont regroupés selon qu'il n'y a un joueur comme dans les mini-jeux et les jeux publicitaires à un nombre important de joueurs dans les jeux massivement multi-joueurs et un nombre plus restreint dans les jeux en réseau.

## **2.17. Une analyse des classements recensés**

Cette recension n'a pas pour prétention d'effectuer un relevé exhaustif de la littérature scientifique concernant le classement des jeux qu'ils sont identifiés comme jeux vidéo, jeux de société, jeux sérieux, jeux de simulation et activités ludiques. Cela dit, en faisant ainsi l'analyse de plus d'une quinzaine d'études, nous pensons être en mesure de donner un panorama représentatif de la recherche dans le domaine du jeu et des différents classements, taxonomies et typologies dont ils font l'objet. Cette recension nous a, entre autres, permis d'établir des liens entre les différentes classifications, mais aussi de faire ressortir les forces et faiblesses de chacune pour justifier la classification que nous avons retenue pour notre étude.

D'abord, plusieurs classifications reposent sur une des caractéristiques fondamentales du jeu jugée discriminante telles que celle de Caillois (1958), qui structure son classement sur quatre attributs du jeu : compétition, hasard, rôle ou vertige ; en d'autres mots, l'élément fondamental du jeu qui pousse le joueur à s'y adonner. Reprise par Lhôte (1986) et augmentée Mariais (2010) en y intégrant l'aspect motivationnel, ces classements cherchent à cerner les ressorts de motivation des jeux, et ce qui stimule les joueurs. De l'aveu des auteurs eux-mêmes, la difficulté d'effectuer une taxonomie des jeux tient au fait que les jeux sont rarement « purs ». Lhôte conclut également que pour être complète, la classification devrait prendre en compte le temps des jeux et aussi leur espace. Pour notre part, une classification fondée sur des critères subjectifs telle que la motivation et sur une des composantes du jeu sujette à interprétation ouvre la porte au classement d'un même jeu dans plus d'une catégorie. Par exemple, plusieurs jeux (*The Elder Scroll's Online*, *World of Warcraft*, *Lords of the Ring Online*, *Warhammer Online*, et tout autre MMORPG<sup>16</sup>) peuvent à la fois offrir une compétition entre les joueurs tout en y introduisant du

---

<sup>16</sup> MMORPG est l'acronyme de l'expression anglaise « *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* », signifiant, en Français, « Jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs ». Dans ces environnements virtuels où des centaines de joueurs peuvent se réunir, le joueur incarne un personnage doté d'une personnalité et d'habilités particulières. Il évolue parfois en collaboration avec les autres joueurs, parfois en compétition. Source : <http://www.jeuxonline.info/lexique/mot/MMORPG>, page consultée le 9 octobre 2014.

hasard et en proposant aux joueurs d'incarner un rôle, ce qui rend difficile le classement de ces jeux.

De nombreuses classifications s'intéressent également à l'aspect pédagogique du jeu. C'est notamment le cas des taxonomies de Garon (1980), qui a développé le système ESAR, et celle de Prensky (2001), qui cherche à savoir comment combiner le jeu et l'apprentissage. Les forces de ces classifications reposent sur le fait que Garon s'est inspiré des travaux de Piaget pour fonder un classement calqué sur les stades de développements. Quant à Prensky, qui s'intéresse aussi aux aspects motivationnels du jeu et rejoignant ainsi quelque peu Lhôte et Mariais, sa classification est très complète et comporte de nombreux exemples de jeux. Toutefois, Llanas et Constant (2012) critiquent ce classement, qui ne prend pas assez en compte les objectifs pédagogiques de l'enseignant, ni les connaissances, compétences, niveaux, disciplines, points de programme que l'enseignant est susceptible de viser. Il y a également les classements de Pivec et Moretti (2008) et Benhammoud (2010) qui s'appuient sur l'utilisation ou la dimension pédagogique du jeu vidéo. Or, la classification de Pivec et Moretti semble plus propice à l'évaluation du jeu qu'à guider son intégration dans la pratique enseignante. Llanas et Constant (2012) ajoutent qu'elle reste trop peu précise dans la qualification des jeux vidéo selon leur *gameplay*, sans apporter plus de précision sur leur contexte d'utilisation. Benhammoud, quant à lui, constate, à la fin de son étude, la multitude et la grande variété des jeux et conclut qu'une classification exhaustive est vouée à l'échec. Compte tenu que toutes ces classifications sont fondées sur l'utilisation ou les dimensions pédagogiques du jeu, ce qui permet aux enseignants de faire des choix plus judicieux des jeux, et que ces dimensions peuvent se retrouver dans plusieurs jeux ce qui conduit inévitablement au classement d'un même jeu dans plus d'une catégorie, nous n'avons pas retenu les critères pédagogiques comme critère de classement.

Nous retrouvons également le problème de dédoublement ou de chevauchement de catégories dans les travaux d'Apperley. Il classe les jeux en quatre genres qu'il définit par le type d'interactions présents dans le jeu. Selon Frété (2002), classer les jeux vidéo par l'interaction peut s'avérer utile pour une étude exploratoire, mais elle considère que ce type de taxonomie est vouée à l'obsolescence puisque des chevauchements entre différents genres peuvent apparaître à l'infini et que de nouveaux genres se créent par ce biais. C'est aussi le cas chez Herz, qui classe les jeux par leur genre, et qui admet qu'il y a des exclusions et que, chaque année, un certain nombre de jeux mis sur le marché viendront inévitablement défier cette catégorisation. Dans sa classification, certains jeux se retrouvent dans plusieurs catégories à la fois.

Christen (2011) tente de pallier ce problème en stipulant qu'il n'existe pas de taxonomie unique dans les jeux de société, toutes celles ayant été soumises au fil du temps attachant une part de subjectivité propre à leur auteur. Ce dernier propose donc une taxonomie qui s'appuie sur les mécanismes utilisés dans le jeu, sans toutefois définir de catégorie étanche, soulignant que de plus en plus de jeux combinent plusieurs mécanismes. Cette théorie a le mérite de prendre en compte la réalité de la multiplicité des jeux et de l'intégrer et donc d'avoir une plus grande flexibilité. Or, cela implique aussi des dédoublements de jeux avoués et assumés, ce que nous tentons justement d'éviter.

D'autres classifications sont très théoriques, ou trop précises pour servir de base à notre propre classification. C'est le cas, entre autres, des taxonomies de Demeure et Calvary (2002), de Sawyer et Smith (2008) et de Klabbers (2003). Dans le premier cas, la classification se fait selon

le niveau d'abstraction du jeu. Cette réflexion théorique à l'avantage de sortir des sentiers battus, en s'intéressant au lien homme-machine et à l'apport de la technologie dans cette relation. Quant Sawyer et Smith, leur classification est très spécialisée, et concerne exclusivement les domaines d'activités professionnels dans lequel les jeux sont utilisés, ce qui ne rejoint pas nos objectifs de recherche. Ensuite, les recherches de Klabbers sont intéressantes sur le plan théorique, mais l'absence d'exemples de jeux ne nous permet pas de juger de la pertinence d'une telle classification. Finalement, le classement des jeux en ligne de PEGI Online qui se fonde surtout sur le type de relations existant entre le jeu et les joueurs à l'aide des applications Web offre une nouvelle avenue qui tient compte de la popularité des réseaux sociaux. Mais encore ici, ce classement est trop spécifique pour servir une typologie à vocation plus universelle.

Frété (2002), suggère une taxonomie des jeux vidéo très complète ainsi qu'une sous-catégorisation très élaborée, avec de nombreux exemples de jeux. Toutefois, son classement se concentre essentiellement sur les jeux vidéo et les jeux de société ne combinent qu'une sous-catégorie. Comme beaucoup de jeux dans notre échantillon relève de ce que Frété entend par jeux de société, cette taxonomie est moins adaptée à la réalité étudiée dans cette recherche, c'est-à-dire le phénomène du jeu digital ou non chez les aînés.

Boutin (1999) appuie sa classification sur la théorie des jeux et des traits fondamentaux qui les constituent. Son modèle a eu un certain succès dans les sphères de recherche. C'est notamment cette classification qui fait l'objet de la plupart des jeux répertoriés sur le site de Wikipédia. Toutefois, rien n'indique comment l'auteur combine ces facteurs pour définir ses catégories. Il est donc difficile de comprendre la méthodologie de la recherche et de l'analyser en conséquence.

Enfin, De Kerval (2009) propose une classification fondée sur le matériel du jeu : planche, carte, dés et pièces. Compte tenu que nous cherchions une classification qui nous permettrait d'éviter les chevauchements de jeux dans plusieurs catégories, problème récurrent de la plupart des classifications répertoriées, le classement de De Kerval nous est apparu comme un point de départ intéressant pour une classification plus objective des jeux tout en réduisant l'interprétation possible des critères à la base de ce classement et le chevauchement dans plusieurs catégories. Certaines lacunes sont toutefois constatées. Tout d'abord la classification est mal adaptée à la réalité du jeu numérique, ayant été conçue essentiellement pour classer des jeux de société dans une ludothèque. Également, certaines catégories sont similaires, alors que d'autres ne sont pas assez exclusives. Pourtant, la grande force de cette classification est qu'elle offre une solution au problème de dédoublement des jeux en prenant pour base le matériel du jeu. En prenant cette variable, nous sommes en mesure de classer les jeux dans des catégories discriminantes qui laissent très peu de place à l'interprétation ou la subjectivité.

## **2.18 En résumé**

Ce travail de recension a été effectué dans le but d'étudier le type de jeux utilisés par les aînés. Nous avons ainsi cherché dans la littérature scientifique une typologie ou une classification des jeux qui nous permettrait de catégoriser les jeux utilisés par notre échantillon d'aînés (55 ans et plus). Notre recherche de la classification la plus appropriée nous a amené à faire quelques constats :

- la difficulté à repérer les critères qui ont servi aux auteurs pour classer les jeux dans leur typologie ou taxonomie;
- le classement d'un même jeu dans plusieurs catégories du classement sans justification;
- la description d'une typologie sans application pratique : présentation de critères de classement mais aucun classement de jeux proposé par le ou les auteurs;
- l'absence de critères discriminatoires dans des catégories jugées trop inclusives (par exemple, une catégorie nommée *jeux de stratégies*);
- des classements qui s'appliquent à des domaines trop spécialisés et qui ne peuvent servir au classement des jeux utilisés par l'utilisateur occasionnel (exemple : classification de jeux en santé, typologie pour *advergames*, etc.);
- la multiplicité des classifications, typologies et taxonomies développées dans la recherche témoigne d'une absence de consensus véritable sur les critères de classifications;
- l'absence de classifications pouvant regrouper à la fois les jeux numériques et non-numériques.

### 3. NOTRE TYPOLOGIE DE RÉFÉRENCE

Dans notre analyse, nous nous appuyerons sur le classement par le matériel afin de regrouper les jeux numériques ou non numériques joués par les aînés. Notre démarche s'appuie sur le raisonnement de Boutin (1999), qui stipule que « l'évolution permanente des structures de jeux est une raison supplémentaire pour classer les jeux selon leurs critères fondamentaux et non à partir de leurs singularités ». Un de ces critères fondamentaux nous semble être le matériel utilisé dans le jeu : un principe neutre, qui laisse peu de place à l'interprétation et la subjectivité. Ce faisant, nous voulons produire une typologie « cloisonnée », c'est-à-dire avec des éléments discriminatoires, et éviter toute possibilité de chevauchement ou de dédoublement de jeux, qui viendrait ainsi invalider le travail de classement. La raison de ce choix rejoint, en quelques sortes, l'idée de Frété (2002), qui considère qu'une classification par genre est vouée à l'obsolescence étant donné que le domaine du jeu vidéo, en évolution constante, mène vers des chevauchements inévitables entre genres et des variantes peuvent ainsi apparaître à l'infini.

À l'instar de Christen (2011), nous pensons que des classifications de ce type peuvent mener vers des interprétations subjectives des genres, d'où la multitude de classifications ou taxonomies dont la recherche fait part. Par ailleurs, nous constatons que des catégories de genres sont souvent trop générales, mal définies ou insuffisamment discriminatoires. Par exemple, la catégorie *jeu de stratégies* de la classification de Frété; quel jeu ne comporte pas une part de stratégie? Cette catégorie est trop inclusive.

Une typologie par matériel, fondée sur les composantes du jeu, semble une façon efficace d'éviter toute ambiguïté et de classer chaque jeu dans une seule catégorie de façon discriminante. Rappelons qu'une typologie est un « système de description, de comparaison, de classification, voire d'interprétation ou d'explication des éléments d'un ensemble, à partir de critères jugés pertinents, qui permet de ramener d'une façon simplifiée à quelques types fondamentaux une multiplicité d'objets ou de phénomènes distinct » (Sauvé, 1992, dans Legendre, 2005 : 1416). Une typologie sert à réduire la diversité des éléments d'un ensemble en quelques types plus signifiants et, ainsi, à réduire la complexité d'un phénomène. Notre intention

n'est pas de classer dans un certain ordre les jeux comme dans le cas d'une classification ni de les hiérarchiser comme dans une taxonomie mais plutôt de regrouper des jeux qui ont des composantes similaires sur le plan du matériel de jeu. La classification par matériel de De Kerval (2009) nous semble donc un point de départ pertinent pour établir notre typologie de jeux tant digitaux que non digitaux joués par les aînés, avec ses quatre catégories de jeux que nous établissons ainsi :

- **Jeux de dés** : Jeux dans lesquels les dés sont le support principal.
- **Jeux de pièces** : Jeux dans lequel les pièces sont le support principal. Ces pièces étant un élément indissociable et nécessaire à la pratique du jeu.
- **Jeux de cartes** : Jeux dans lesquels les cartes à jouer constituent le support principal.
- **Jeux de plateau** : Jeux qui disposent d'une aire de jeu sous forme de plateau sur lequel se déroule l'action du jeu. Dans la plupart des cas, ces jeux comportent des pions, des cartes et des pièces qui effectuent le déplacement sur ce support.

Tout en utilisant le classement de De Kerval sur le plan du matériel qui permet de distinguer les quatre grandes catégories de jeux, nous avons adapté certaines de ces sous-catégories afin de les rendre plus discriminantes. Lors de notre classement, il nous est apparu que la justification de certaines sous-catégories ne tenait pas compte du matériel de jeu mais plutôt de leurs aspects (bidimensionnel vs tridimensionnel) comme dans le cas des sous-catégories d'agencement et de construction des jeux de pièces.

### 3.1. Description des jeux

Le tableau 15 présente l'inventaire des jeux digitaux au nombre de 43 et non digitaux, au nombre de 30, identifiés par les joueurs (n=249) de notre échantillon (n= 317) d'aînés incluant les jeux trop génériques tels que jeux de cartes, jeux de société ou les jeux identifiés par leur support (tablette, ordinateur, etc.) au nombre de 20.

*Tableau 15. Liste des jeux identifiés par les aînés*

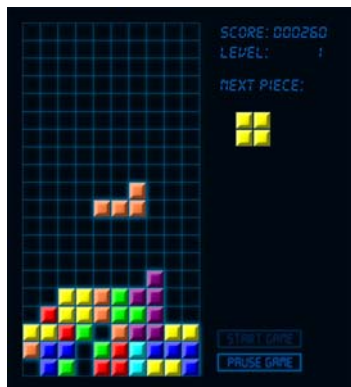
Jeux numériques	Jeux non numériques	Jeux non classés
-----------------	---------------------	------------------

Jeu du 500, Bridge/ Bridge Baron, Patience/Solitaire/Spider Solitaire/Towers, Poker, Freecell, Dame de Pique, Jeu de questionnaire/ Quiz, Go Fish, Jeux de mémoire, Jeu du 8, Mah-Jong/Mah-Jong Titans, Casses-têtes/Puzzle, Candy Crush, Tétris, Chuzzle, BubbleShooter, Slot Bonanza, Bejewelled, Chains, Backgammon, Mots Mystère, Sudoku, Mots croisés, Mots fléchés, Mots coupés, Anagrammix, Démineur, Roulette, Cityville/FarmVille, Objets trouvés, Objets cachés, Jeu de boules, Golf, Quilles, Courses de voitures, Boggle, Scrabble/Scrabble Duplicata/Scrabble Club, Échecs, Dames, Dames chinoises, Wordox,	Mot croisés, Scrabble, Quilles, Jeu de 500, Jeux de patience/Solitaire, Rummy, Rami, Uno, Bridge, Belote, Charlemagne, Trivial poursuit, Taboo, Jeux de pichenottes, Mah-jong, Domino, Casse-tête, Yum, Monopoly, Mots cachés, Mots fléchés, Sudoku, Bingo, Shuffleboard, Double série, Colon de Catane, Pétanque, Échecs, Domino, Jeux de mémoire	Jeux de cartes, Jeux de société, Jeux de résolution de problèmes, Non précisé, Farmae (espagnol de Ferme), Divers jeux pour enfants, Arts, Aucun, Guerre de clones, Didactiques Jeux de stratégie, Jeux de logique, Nintendo, Casino Jeux de rôle, Jeux Ipad, Jeux d'adresse, Sports, Jeux avec des fruits, jeux Kings.com
<b>Total : 43</b>	<b>Total : 30</b>	<b>Total : 20</b>

Afin de mieux comprendre notre classement, nous ferons une brève description des jeux digitaux ou non en excluant les jeux non classés.

### 3.1.1. *Tetris*

Tetris est un jeu vidéo de puzzle conçu en 1984 par Alekseï Pajitnov. Bâti sur des règles simples et exigeant intelligence et adresse, il est l'un des jeux vidéo les plus populaires au monde. Ses versions sont innombrables, y compris en 3D, et cette multiplicité se décline sur tous les types d'ordinateurs. Il est considéré comme un des grands classiques de l'histoire des jeux vidéo aux côtés de Pong, Space Invaders ou encore Pac-Man.



Les pièces de couleur (parfois il n'y a pas de couleur, et ce sont les motifs sur les pièces qui changent) et de formes différentes descendent du haut de l'écran. Le joueur ne peut pas ralentir ou empêcher cette chute mais peut l'accélérer ou décider à quel angle de rotation (0°, 90°, 180°, 270°) et à quel emplacement latéral l'objet peut atterrir. Lorsqu'une ligne horizontale est complétée sans vide, elle disparaît et les blocs supérieurs tombent. Si le joueur ne parvient pas à faire disparaître les lignes assez vite et que l'écran se remplit jusqu'en haut, il est submergé et la partie est finie. Le jeu ne se termine donc jamais par la victoire du joueur. Avant de perdre, le joueur doit tenter de compléter un maximum de lignes. Faire une seule ligne ne rapporte que 40 points, alors qu'en

faire 2 en rapporte 100, 3 lignes rapportent 300 et 4 lignes (le maximum) en rapportent 1200. Le nombre de points est augmenté à chaque niveau selon l'équation  $f(p, n) = p(n+1)$  où  $p$  est le nombre de points au niveau 0 et  $n$  le niveau.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Tetris>

Source de l'image : <http://pelfusion.com/9-premium-flash-game-development-tutorials-with-source-code/>

### 3.1.2. Chuzzle

Dans le jeu *Chuzzle*, l'objectif est d'aligner trois boules de poils ou plus pour les faire disparaître de l'écran. Chuzzle est un jeu vidéo d'appariement de tuiles, créé par Raptisoft et publié par PopCap Games. Il est nommé d'après les *fuzzballs*, ou boules de poils, multicolores, qui constituent les pièces du jeu. Il s'agit d'un *casual game*; un petit jeu disponible sur internet et dont les parties sont très courtes.



#### Déroulement

Au départ, une carte de 6 x 6a avec des *fuzzballs* multicolores est présentée au joueur. Les *fuzzballs* sont dans l'ordre, ce qui supprime les assemblages et permet aux nouveaux *Chuzzles* de choisir sur la carte. Les mouvements sont effectués en faisant glisser les lignes et les colonnes. Les lignes et les colonnes « s'enveloppent » lorsqu'elles sont traînées hors de la grille; les *Chuzzles* sur la gauche réapparaissent sur la droite, celles d'en haut réapparaissent en bas, et vice versa. Cette « enveloppe » de la grille peut être une source de difficulté parce que certains mouvements peuvent exiger que le joueur traîne les *Chuzzles* du bord jusqu'au milieu. Les yeux de *Chuzzles* éliminés sont expédiés dans un flacon, à gauche de la carte. Quand le flacon est rempli jusqu'au goulot, le niveau est terminé et des points bonis sont attribués, 1000X le numéro du niveau en difficulté *Casual*, et 2000X le numéro du niveau en difficulté expert. La gravité du jeu tire les *Chuzzles* vers le bas; les nouvelles boules apparaissent en haut. Différents trophées sont attribués au joueur pour certaines réalisations dans le jeu. Exemples: le trophée "*Chuzzbomber*", est décerné pour exploser 1000 super *Chuzzles*, et "*Speed Master*", décerné pour la compensation 2 niveaux de vitesse sans obtention d'un verrou.

Source: <http://en.wikipedia.org/wiki/Chuzzle>. Traduction de Samuel Venière.

Source de l'image: <http://cdn.ghstatic.com/images/screens/200340/1/3.jpg>



### 3.1.3. Bejeweled

**Bejeweled** est un jeu vidéo sur navigateur web développé par PopCap Games et sorti en 2001. Il a par la suite été adapté à de nombreuses plateformes. Les suites Bejeweled 2 et Bejeweled 3 ont suivi. Jeux d'échange (séries primées Bejeweled aux populaires jeux Cradle of Rome). Échange des pierres précieuses et d'autres objets du même genre pour former des groupes de 3 éléments ou plus dans le jeu d'échange.



Source: <http://fr.wikipedia.org/wiki/Bejeweled>

Source de l'image:

[http://www.terrage.com/downloadable/puzzle/bejeweled\\_deluxe\\_for\\_macintosh/](http://www.terrage.com/downloadable/puzzle/bejeweled_deluxe_for_macintosh/)

### 3.1.4. Mah-jong

Le mah-jong est un jeu de société d'origine chinoise qui se joue à quatre joueurs, avec des pièces appelées tuiles. Associant tactique, stratégie, calcul et psychologie, ainsi qu'une part plus ou moins importante de chance selon la règle jouée, le mah-jong est un jeu d'argent très populaire en Asie orientale et dans la plupart des communautés chinoises et japonaises du monde.



Le thème du jeu s'apparente au rami par certains aspects et à certaines variétés de poker par d'autres, toutefois le mah-jong est beaucoup plus riche dans les possibilités qu'il offre par rapport à ces deux familles de jeux : chaque joueur, à son tour, prend une tuile, l'incorpore à sa main puis choisit une tuile de sa main à écarter. Identique dans presque



toutes les règles pratiquées, le but du jeu est de rassembler des tuiles identiques ou consécutives trois par trois, ainsi qu'une paire.

La composition et le déroulement du jeu varient peu, mais les règles, transmises principalement à l'oral, sont très variables d'une ville, d'une région et d'un pays à l'autre en Asie. En Occident, sa pratique a connu des modes, mais est restée privée jusqu'au début du XXI<sup>e</sup> siècle. En parallèle du jeu d'argent, une pratique de compétition s'est développée, d'abord au Japon, plus récemment en Chine et en Europe, avec des règles standard.

#### Matériel

Un jeu de mah-jong se compose de 144 tuiles, de dés, et quelquefois de jetons pour compter les points ou indiquer des phases de jeu. Une partie comporte plusieurs manches. De préférence, on jouera un nombre de manches multiple de 4. Les 144 tuiles sont retournées face cachée puis mélangées. Chaque joueur réalise alors une ligne de 18 tuiles et haute de 2 tuiles. Ces « murs » sont ensuite regroupés en carré de façon à former la muraille.

Chaque joueur pioche dans la muraille 13 tuiles qui formeront sa main de départ. Le but du jeu est d'être le premier joueur à former une combinaison de 14 tuiles appelée Mah-jong. Tour à tour, les joueurs piochent une 14<sup>e</sup> tuile dans la muraille et, si la main formée n'est pas un Mah-jong, jettent une tuile de leur choix. Selon certaines conditions, il est possible de récupérer la tuile qui vient d'être jetée afin de former une combinaison au lieu de piocher une tuile dans la muraille. Dans ce cas, les tuiles de la combinaison formée sont exposées devant le joueur.

Il est plus facile de réaliser une combinaison exposée puisqu'elle n'est pas due au hasard, en contrepartie cette combinaison ne peut plus être modifiée et l'on dévoile une partie de son jeu à ses adversaires. De plus, les combinaisons exposées diminuent généralement la valeur du jeu. Le Mah-jong est donc un judicieux mélange de hasard et de tactique.

Quant au jeu de Mah-Jong Titan, il s'agit simplement d'un jeu de Mah-Jong en version numérique.

Source : <http://en.wikipedia.org/wiki/Mahjong>

Source de l'image : Idem.

#### 3.1.5. Domino



Le jeu de dominos est un jeu de société d'origine chinoise, utilisant 28 pièces (dans le cas d'un jeu « double-six »), les dominos. Le nombre de joueurs est limité à cinq ou six.

## Règles du jeu

- Étaler les dominos sur la table, points cachés. Distribuer le même nombre de dominos à chaque joueur, en laissant un talon de quelques pièces.
- Le premier joueur pose son plus fort domino, son voisin pose à l'une des extrémités un domino dont l'une des parties a le même nombre de points.
- Chaque joueur joue à son tour et l'on constitue ainsi une chaîne dont les parties voisines ont le même nombre de points.
- Lorsqu'un joueur n'a pas de domino qui convient, il pioche en prenant une pièce du talon et passe son tour, c'est le suivant qui joue.
- Le vainqueur est celui qui a placé le dernier de tous ses dominos.
- Si un joueur a plus de 5 dominos de la même famille comme 5 des 5 la partie doit être recommencée.

Autre règle :

- Étaler les dominos sur la table, points cachés. Distribuer 10 dominos à chaque joueur.
- Celui qui a le double le plus fort commence et pose celui-ci, son voisin pose à l'une des extrémités un domino dont l'une des parties a le même nombre de points.
- Chaque joueur joue à son tour et l'on constitue ainsi une chaîne dont les parties voisines ont le même nombre de points.
- À la fin du jeu, celui qui totalise le moins de points est le gagnant. On a donc tout intérêt à se débarrasser en premier des dominos valant beaucoup de points.

Source : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Dominos\\_%28jeu%29](http://fr.wikipedia.org/wiki/Dominos_%28jeu%29)

Source de l'image : idem.

### 3.1.6. *Scrabble*

Le Scrabble (marque déposée) est un jeu de société et un jeu de lettres où l'objectif est de cumuler des points, sur la base de tirages aléatoires de lettres, en créant des mots sur une grille carrée, dont certaines cases sont primées.

- Plateau de jeu : Le plateau de jeu est une grille carrée de 15 sur 15 (soit 225 cases en tout), symétrique, dont certaines cases colorées, dites « cases multiplicatrices », valorisent la lettre ou le mot qui les recouvrent en multipliant sa valeur par deux ou par trois.
- Les jetons sont des supports de format carré, en bois ou en plastique, sur lesquels une lettre de l'alphabet est inscrite ainsi que sa valeur (sauf pour les jokers, ou lettres blanches, qui ne portent aucune inscription). Le revers n'est pas identifiable. Le nombre et la distribution des jetons varie selon la langue. Dans la version francophone, il y a 102 jetons, la lettre E est la plus fréquente (15 occurrences) et ne vaut qu'un point, tandis que les « lettres chères » J, K, Q, W, X, Y et Z sont uniques mais valent 8 (J et Q) ou 10 points (K, W, X, Y et Z).
- Chevalets de jeu

- Quatre chevalets ou supports de lettres permettent de disposer et de déplacer les sept lettres tirées de façon à ce que les autres joueurs ne puissent les voir.
- Les jetons sont placés dans un sac en tissu opaque en début de partie.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A															E
B															N
C															N
D		T										H			O
E		A									N	I			Y
F		X								M	U	A			I
G	A	I		P					J	O	C	I	S	T	E
H	C			P	A	R	A	D	E	R	A	S			Z
I	C			W				E		I	L		F		
J	O	H			N					O				L	M
K	T	E			E			O					E		I
L		U		L	E	K		D		B	I	Q	U	E	T
M	F	R	A	I	S	A	G	E					V		R
N		T						E	N	G	O	U	E	R	A
O	R	E	E	L	U	T	E	S			U	N	S		L

Chaque joueur tire sept lettres et pose à tour de rôle une ou plusieurs lettres de manière à former de nouveaux mots sur la grille, horizontalement ou verticalement. Il n'est pas admis de poser un mot en diagonale. Le premier mot doit faire au moins deux lettres et recouvrir la case centrale (souvent matérialisée par une étoile) et les mots suivants doivent s'appuyer sur des mots déjà placés, à la manière des mots croisés. Le score d'un coup est calculé en additionnant la valeur de toutes les lettres des nouveaux mots formés (y compris celles déjà posées sur la grille). Si une nouvelle lettre posée recouvre une case « lettre compte double » (bleu clair) ou « lettre compte triple » (bleu foncé), sa valeur est multipliée par 2 ou par 3 ; si

cette case fait partie de 2 nouveaux mots formés, horizontalement et verticalement, elle compte double ou triple dans les deux sens. Si une case « mot compte double » (rose) ou « mot compte triple » (rouge) a été recouverte, la valeur du mot entier est doublée ou triplée. Si en recouvrant cette case, cela forme deux mots horizontalement et verticalement, la valeur des deux mots est multipliée par 2 ou par 3. Les cases multiplicatrices ne servent plus une fois recouvertes.

Placer ses 7 lettres sur la grille apporte une prime de 50 points. Ce genre de coup est appelé « scrabble » en français (en anglais, on dit bonus (Grande-Bretagne) ou bingo (États-Unis). Le joueur a fait un scrabble, a scrabblé.

Après avoir posé ses lettres et annoncé son score, le tour est terminé. Il est alors possible de demander à vérifier la présence d'un mot joué dans un dictionnaire de référence, convenu entre les joueurs. Si un mot contesté n'est pas valable, le joueur reprend ses lettres et marque zéro point pour le coup. Il est possible de passer son tour ou de changer de une à toutes ses lettres en perdant son tour. La partie s'achève quand le sac est vide et qu'un joueur place ses dernières lettres sur la grille. Il ajoute à son score la valeur des lettres restant à ses adversaires, qui dans le même temps, doivent déduire de leur score la valeur des lettres qui leur restent. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points à la fin de la partie.

Scrabble Club est un site en ligne pour affronter d'autres joueurs au jeu de Scrabble. Le Scrabble Duplicata, quant à lui, est une variante du Scrabble qui se joue seul. L'objectif de ce dernier est de faire un plus grand score à chaque coup, selon les lettres sur le chevalet et l'organisation de la grille.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Scrabble>

Source image : Idem.

### 3.1.7. Un quiz ou Jeu de questionnaire



Le quiz est un jeu qui consiste en un questionnaire permettant de tester des connaissances générales ou spécifiques ou des compétences. Un quiz se pratique seul ou à plusieurs, suivant des procédures plus ou moins élaborées. Il peut se présenter sous formes de questionnaire à choix multiples ou de questionnaire simple, mais la différence majeure avec un autre test de connaissances ou de personnalité est qu'on attend du participant une réponse non développée d'un ou deux mots.

Le quiz est le principe de nombreux jeux de société ou de jeux radiophoniques ou télévisés. Lorsqu'il ne s'agit pas d'un jeu, on parle plutôt de "questionnaire" ou de "test" que de quiz. Voici quelques exemples :

- Jeux radiophoniques : Quitte ou double, (Radio Luxembourg puis Radio Monte-Carlo); Le jeu des 1000 euros, (France Inter) (anciennement 100 000 francs par jour, 1 000 francs par jour puis le jeu des mille francs); Reine d'un Jour (Jean Nohain, 1948-1955); Les martins mènent la course (1949-1954?); Cent francs par seconde
- Jeux télévisés : Jeopardy!, (éphémère); Qui veut gagner des millions, (TF1) (Who Wants to be a Millionaire), Le maillon faible, (TF1) (The Weakest Link), Question pour un champion, (France 3)
- Jeux vidéo (Beaucoup de jeux vidéo sont fondés sur des quiz, certains ont innové en rajoutant des points que l'on gagne en répondant le premier, ou en ajoutant un animateur qui donne une touche d'humour au quiz) : Buzz!, Quiz Magic Academy (Japon Uniquement) et You Don't Know Jack.

Sur le Web, ce jeu est aussi identifié comme un jeu de questionnaire.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Quiz>

Source image; <http://www.amazon.com/Patch-Products-Inc-7363-Buzzword/dp/B000096QN1>

### Slot Bonanza



Jeu vidéo de machines à sous, interface avec des graphismes, des musiques et des effets sonores avec un prix à gagner. Il suffit d'appuyer sur spin pour que les colonnes défilent. Le joueur gagne lorsque des alignements d'images sont effectués entre les colonnes.

Source : Samuel Venière

Source de l'image :

<http://www.androidpit.de/de/android/market/apps/app/com.infiapps.slotbonanza/slot-bonanza-free-casino-slots>

### 3.1.8 Jeux d'objets cachés



Les jeux d'Objets cachés sont des jeux vidéo de réflexion dans lequel le joueur doit retrouver les objets d'une liste, cachés dans une scène. Ces jeux faciles à prendre en main sont qualifiés de *Casual game*<sup>17</sup>. Le jeu *Mystery Case Files : Huntsville*, édité le 14 novembre 2005 par Big Fish Games, est considéré comme le précurseur au genre. Son succès donnera d'ailleurs naissance à plusieurs jeux de la série *Mystery Case Files* où le thème reste le même : dans la peau d'un détective, le joueur a pour mission de trouver un maximum d'indices

pour résoudre l'enquête.

Certains jeux, tels que *Où est Charlie?*, permettent de trouver un personnage dans différents décors ou foules. D'autres vous invitent à prendre le personnage de Sherlock Holmes. Vous utilisez une loupe, la vision nocturne et d'autres outils pour trouver des indices. Certains défis sont des aventures de mystères à part entière, vous plongeant dans des histoires dignes de films. Voyagez dans le monde de Tahiti aux terres mystiques européennes en passant par l'océan. Vos talents de détectives seront mis à l'épreuve dans nos défis d'objets cachés.

La conception de ce type de jeu vidéo requiert généralement des coûts de production et distribution moindres pour les producteurs. Initialement destinés aux ordinateurs personnels ou bien comme jeu sur navigateur Web, ils deviennent populaires sur consoles et sur téléphones mobiles.

Source : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_d%27objets\\_cach%C3%A9s](http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_d%27objets_cach%C3%A9s)  
<http://www.jeuxjeuxjeux.fr/jeux/cherche+et+trouve>

Source de l'image : <http://theoliane.blogspot.ca/2013/05/un-beau-jeu-dobjets-caches.html>

---

<sup>17</sup> Le *casual game* (littéralement « jeu occasionnel ») est un jeu vidéo qui se caractérise généralement par une faible courbe de difficulté du jeu et des règles de jeu simples.



### 3.1.9 KING.COM

King.com est un site web sur lequel on retrouve 180 jeux dans plus de 14 langues différentes, tels que Candy Crush Saga, Papa Pear Saga, Pet Rescue Saga et Bubble Witch Saga. Il s'agit d'une compagnie de divertissement sur ordinateur et spécialisée dans les applications mobiles, qui génère une fréquentation de 324 millions d'utilisateurs par mois, en moyenne.



Les programmeurs de King.com créent surtout des *casual games*, qui sont faciles à apprendre mais qui demeurent un défi à maîtriser. Leurs jeux sont synchronisés entre les plateformes, c'est-à-dire qu'une fois le compte personnel du joueur créé, celui-ci peut commencer sa partie sur l'ordinateur, par exemple, puis la continuer sur une tablette ou un téléphone intelligent plus tard, là où il s'était arrêté. Le joueur peut aussi synchroniser sa partie avec la version Facebook du même jeu, et partager

son score sur les réseaux sociaux.

Leurs jeux sont offerts gratuitement, mais les utilisateurs peuvent acheter des produits en ligne qui sont reliés à leurs jeux, comme des objets ou des vies supplémentaires à utiliser dans leur jeu. L'entreprise King possède des studios à Stockholm, Barcelone, Berlin, Bucharest, Malmö et à Londres, ainsi que des bureaux à San Francisco et à Malte.

Jeux de King.com : Farm Heroes, PapaOpear, Candy Crush

Source: <https://king.com/fr/>

Source de l'image: idem.

### 3.1.11. La roulette



La roulette est un jeu de hasard dans lequel chaque joueur, assis autour d'une table de jeu, mise sur un ou plusieurs numéros, une couleur, la hauteur ou la parité du numéro qu'il espère être tiré. Le tirage du numéro s'effectue à l'aide d'une bille jetée dans un récipient circulaire tournant et muni d'encoches ayant des numéros de différentes couleurs. Ce jeu est surtout joué dans les casinos.

La roulette est un jeu très proche du jeu de la boule (appelée également petite roulette), qui se joue avec un plateau cylindrique fixe (mais qui fut aussi quelquefois mobile comme au casino de Dieppe) comprenant 9 numéros (de 1 à 9).

Le jeu de Roulette comprend une roulette, un tableau, une bille en ivoire et des plaques.

Un tableau qui contient une série de chiffres correspondant aux couleurs et aux numéros de la roulette et qui représentent les mises de chaque joueur.

La roulette est un plateau tournant (en laiton massif ou bronze marine finement usiné) inséré dans une cuvette en bois marqueté. La cuvette porte sur sa face interne des chicanes en laiton destinées à rendre plus imprévisible la chute de la bille. Le cylindre alterne systématiquement cases rouges et noires. Il minimise également au maximum le voisinage de deux nombres pair/impair et de deux manque/passe. Il existe deux types de roulette :

- Pour la roulette anglaise et française : 37 cases numérotées de 0 à 36 (faisant corps avec le plateau tournant) alternativement rouges et noires, à l'exception du zéro, vert.
- Pour la roulette américaine : 38 cases numérotées de 0 à 36 (faisant corps avec le plateau tournant) alternativement rouges et noires, à l'exception du zéro et du double zéro (00), vert.

Une bille en ivoire (aujourd'hui en résine ou en Téflon) que le croupier lance en sens inverse de la rotation de la roulette (le lancer de la boule, c'est ainsi qu'on l'appelle, alterne de même que la rotation du plateau après chaque numéro sorti) et qui va s'arrêter sur un numéro de la roulette.

Les plaques sont des jetons correspondant à une somme d'argent, que les joueurs achètent à la caisse du casino. Ils les déposent sur les cases de la table de jeu pour miser sur un numéro. S'ils gagnent, le croupier leur distribue leurs gains sous forme de plaques et jetons.

Source : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Roulette\\_\(jeu\\_de\\_hasard\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Roulette_(jeu_de_hasard))

Source de l'image : idem.

### 3.1.13 Solitaire



Le jeu se joue avec un paquet de 52 cartes. Le but du jeu est de faire quatre piles de cartes empilées en ordre décroissant et dans une alternance de couleurs. Les cartes sont disponibles dans 4 suites avec deux couleurs, pique (noir), les cœurs (rouge), les carreaux (rouge) et trèfles (noir). Une pile de carte constituant une suite comprend, de bas en haut, As, 2, 3, ..., 10, valet, dame et roi, dans une alternance de couleurs.

#### Règles

- Le joueur commence le jeu en déplaçant les cartes sur plusieurs piles du tableau, ou la table de jeu.

- Après que le joueur a joué, il y a 7 piles sur le tableau contenant 28 cartes. La première pile a une carte, la seconde 2, la troisième 3, et ainsi de suite jusqu'à la septième pile. Initialement, la première carte de chaque pile est retournée, face visible ; toutes les autres cartes sont face vers le bas. Les cartes restantes, qui ne font pas partie du tableau, sont placées dans le paquet de cartes.
- Au-dessus du tableau, il y a cinq cases vides; une case de distribution des cartes et quatre cases pour y conserver des cartes (empilées dans le bon ordre), soit une pour chaque couleur de cartes.
- Les suites et les piles (parfois appelés fondations) sont construits à partir des as aux rois. Ils sont construits à mesure que les cartes deviennent disponibles.
- Le but du jeu est de répartir les 52 cartes dans les piles ou les suites dans un nombre d'actions imparti (une action correspondant à un déplacement de carte).

Les différents mouvements que le joueur peut faire sont les suivantes : 1 ) prendre la première carte face vers le bas à partir du pont et la placer face vers le haut au-dessus de la pile de distribution 2 ) prendre la carte du dessus de la pile de distribution et la placer sur le dessus d'une pile de tableau 3 ) prendre la carte de du haut d'une pile du tableau, face visible, ou une séquence de cartes, (appelé *build*) à partir d'une pile de tableau et la placer (toujours dans l'ordre) sur le dessus d'une autre pile 4 ) prendre une carte du dessus d'une pile du tableau et la déplacer vers une suite 5 ) retourner une carte d'un dessus d'une pile qui sa face vers le bas 6 ) lorsque le paquet est vide, prendre le contenu complet de la pile de distribution , le retourner et l'utiliser comme un nouveau paquet. Les cartes qui peuvent être prélevés et placés pendant chaque mouvement sont soumises à certaines règles. Un mouvement ne peut être fait lorsque ces règles ne sont pas respectées. Lorsque le but du jeu est atteint ou lorsque le nombre d'action maximum permises est atteint, le jeu est terminé.

Les règles pour le déplacement des cartes sont les suivantes ; une carte ne peut être placée sur une pile que sur une carte dont la face est visible, qui a un rang supérieur et de couleur opposée. Une accumulation ne peut être placée que lorsque sa dernière carte correspond à une carte dont la face est visible, qui la précède. Les piles qui se vident lors de la partie ne peuvent accueillir que des rois. Une carte ne peut être placée sur une suite que si elle est en continuité avec cette suite et près de la prochaine carte supérieure ou si la pile est vide et la carte est un as.

Dans une autre version du jeu, trois cartes sont tirées simultanément à partir du paquet et placées, face visible, sur la pile de distribution. Dans ce cas, une seule des trois cartes du paquet peut être consultée, à moins que la carte qui se termine sur le haut de la pile de distribution peut être déplacée. Il existe quelques autres variantes de ce jeu.

Source : Description of the game of Solitaire

([http://www.win.tue.nl/2IM22/Downloads/Description of the game of Solitaire.doc](http://www.win.tue.nl/2IM22/Downloads/Description%20of%20the%20game%20of%20Solitaire.doc))

Source de l'image : <http://jeux-e.com/?a=jeux&id=45>



### 3.1.14 Boggle



Le Boggle est un jeu de lettres. Le jeu requiert un plateau carré et 16 dés à 6 faces. Chaque dé possède une lettre différente sur chacune de ses faces. Les dés sont rangés sur le plateau 4 par 4, et seule leur face supérieure est visible. Après cette opération, un compte à rebours de 3 minutes est lancé et tous les joueurs commencent à jouer.

Chaque joueur cherche des mots pouvant être formés à partir de lettres adjacentes du plateau. Par « adjacentes », il est sous-entendu horizontalement, verticalement, ou en

diagonale. Les mots doivent être de 3 lettres au minimum, peuvent être au singulier ou au pluriel, conjugués ou non, mais ne doivent pas utiliser plusieurs fois le même dé pour le même mot. Les joueurs écrivent tous les mots qu'ils ont trouvés sur leur feuille personnelle. Après les 3 minutes de recherche, les joueurs doivent arrêter d'écrire et le jeu entre dans la phase de calcul des points.

Il est possible qu'un dé possède deux lettres. La lettre Q est très souvent utilisée avec la lettre U. Et si un Q apparaît sur le plateau, il faudrait qu'il apparaisse à côté d'un U pour être utilisé. Pour avoir une chance d'utiliser plus fréquemment la lettre Q, « Qu » est donnée comme une lettre unique. Cependant « Qu » compte pour 2 lettres : le mot « quota » rapportera 2 points (pour un mot de 5 lettres) mais est formé de 4 dés seulement sur le plateau de jeu. Cependant deux versions du jeu coexistent, l'une avec la double lettre "QU", l'autre sans.

Lors du calcul des points, chaque joueur lit à haute voix les mots trouvés. Si deux joueurs ou plus ont trouvé le même mot, il est rayé des listes le contenant. Tous les joueurs doivent vérifier la validité d'un mot. Un dictionnaire est utilisé pour accepter ou refuser un mot (c'est souvent le dictionnaire du Scrabble (ODS)). Après avoir éliminé les mots communs aux listes des joueurs, les points sont attribués suivant la taille des mots trouvés. Le gagnant est le joueur ayant le plus grand nombre de points.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Boggle>

Source de l'image : <http://www.my-family-fun.com/downloads/Boogle-Supreme.htm>

### 3.1.15 Poker



Le poker est une famille de jeux de cartes comprenant de nombreuses formules et variantes. Il se pratique à plusieurs joueurs avec un jeu généralement de cinquante-deux cartes et des jetons représentant les sommes mises.

Le but du jeu est de remporter les jetons des adversaires en constituant la meilleure combinaison de cinq cartes ou en leur faisant abandonner le coup.

Le poker est un jeu d'argent, la structure du jeu impose donc la plupart du temps et ce, dans toutes ses variantes, que le joueur investisse une somme de départ (fût-elle minime), la *cave* : le score d'un joueur est matérialisé par ses gains financiers. La cave représente le montant de jetons de départ de chaque joueur, sujet aux fluctuations des gains et des pertes. La maîtrise du jeu suppose une connaissance au moins intuitive des probabilités de distribution des mains, des probabilités et mécanismes de leurs améliorations dans la variante jouée, et surtout, une excellente maîtrise de la psychologie du jeu et de ses adversaires.

Le tronc commun des variantes inclut le système d'enchères en plusieurs tours, le principe d'abattre son jeu s'il y a égalité des mises, les types de mains et leur hiérarchie. Les variantes de jeu se distinguent par la manière de distribuer les cartes et d'organiser les tours d'enchères, et le fait que certaines cartes peuvent être exposées, voire être communes à toutes les mains.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Poker>

Source de l'image : Idem.

### 3.1.16 Dame de pique

La Dame de Pique est un jeu de cartes se jouant avec un jeu de 52 ou 54 cartes. À 4 il se joue avec 13 cartes à chacun et à 6 avec 9 cartes chacun (il faut inclure les jokers, ils remportent automatiquement la manche). Il est dérivé du jeu de cartes le barbu et c'est l'un des jeux de base de Windows.

Le but du jeu est de totaliser le moins de points possible. Les points sont comptés comme suit :

- Chaque cœur vaut un point.
- La Dame de Pique vaut 13 points.



La partie se termine lorsqu'au moins un des joueurs a atteint un total de 100 points. Le gagnant est alors celui qui a le moins de points.

Pour faciliter le calcul à la main, plusieurs joueurs préfèrent donner 12 points à la dame de pique. Ainsi, le total des points est de 25 à chaque tour, nombre plus facile à manipuler que 26 pour le décompte des points à chaque tour.

Une fois ces échanges réalisés, c'est le joueur qui a le 2 de trèfle qui entame, en jouant cette carte. Chacun joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur est obligé de jouer la couleur demandée. S'il n'en a pas, il se défause d'une carte dans une autre

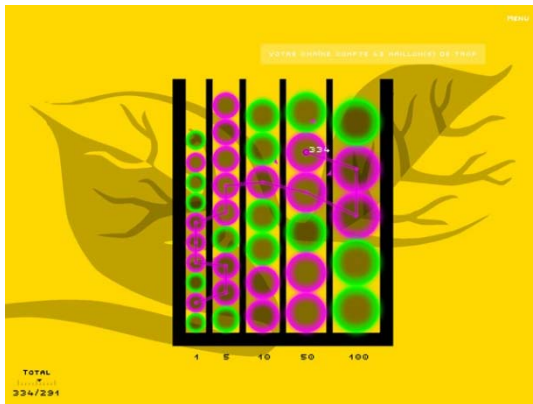
couleur. Celui qui a joué la carte la plus forte (du 2 à l'as) dans la couleur demandée remporte le pli et entame le suivant.

Au premier tour, il est interdit de se défausser d'une carte qui vaut des points : cœur ou dame de pique (sauf si le joueur n'a que ces cartes en main). Par ailleurs, il est également interdit d'entamer un tour avec un cœur si personne n'a encore défaussé de cœur lors d'un tour précédent (sauf s'il ne reste que des cœurs en main).

Source : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Dame\\_de\\_Pique](http://fr.wikipedia.org/wiki/Dame_de_Pique)

Source de l'image: Idem.

### 3.1.17 Chain



Chain est un jeu numérique de casse-tête avec des graphismes uniques. L'objectif du jeu est simple : assembler des boules de couleur pour former des chaînes, en tenant le bouton de la souris enfoncé. Au fur et à mesure de la progression dans le jeu, le niveau de difficulté augmente et les compétences en rapidité et en stratégie sont mises à rude épreuve.

Au fur et à mesure que le jeu avance, des pièces tombent dans un réceptacle, que le joueur doit vider constamment en reliant des pièces identiques. Les pièces, une fois reliées, disparaissent. Plus

l'alignement est important, et plus les points attribués sont élevés. Le but du jeu est de relier le plus de pièces possibles, afin d'éviter que le réceptacle se remplisse.

Source : <http://www.bigfishgames.fr/jeux-a-telecharger/6381/chains/index.html> et Samuel Venière

Source de l'image : Idem.

### 3.1.18 Le jeu du 8

Le huit est un jeu de carte qui se joue à deux ou plus. Il ne nécessite qu'un jeu de cartes comme matériel.

Pour jouer au Huit, il faut tirer au sort pour savoir qui brasse le premier. Le brasseur passe 8 cartes à chaque joueur, dépose le paquet et vire une carte.

Le joueur de gauche commence le jeu en pigeant. Il doit jeter une carte de la même sorte que celle virée (sorte demandée). S'il n'en a pas, il peut changer de sorte s'il a un huit, sinon le tour ira au prochain joueur.

Les joueurs jouent jusqu'à ce qu'un joueur arrive à jeter toutes ses cartes ou qu'il n'en reste plus à piger.

L'objectif du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes ; le gagnant est donc le premier joueur qui n'a plus de cartes en main à la fin du tour. Mais une partie peut comporter autant de tours que désiré par les joueurs.



Il s'agit d'un jeu où une sorte est demandée, que le joueur doit fournir. S'il ne peut pas jeter de carte de la même sorte, il peut la changer pour un huit. Il peut aussi jouer une carte de même valeur pour changer de sorte. Certaines cartes ont des pénalités pour le joueur qui suit :

- Valet = passe ton tour
- Deux = pige 2 cartes (immédiatement)
- Deux de pique = pige 4 cartes
- Huit = Frimé et choix de sorte demandée
- Carte de même valeur = devient la sorte demandée

Le jeu finit quand un joueur a jeté toutes ses cartes. Les autres joueurs comptent leurs cartes et l'ajoute à leur compte. Ce sont les joueurs qui décident le nombre de points à atteindre pour terminer la partie. Celui qui a le moins de points gagne.

Source : [http://www.cribbage.ca/jeux\\_de\\_cartes/jeu\\_huit.htm](http://www.cribbage.ca/jeux_de_cartes/jeu_huit.htm)

Source de l'image: <http://www.annikids.com/FR/article-ABS00005/jeux-de-cartes-geant.html>

### ***La Patience***

Le jeu de Patience est un jeu de cartes. Il est parfois aussi appelé *Master Solitaire*, car il constitue une variante du jeu de solitaire. Il s'agit d'un jeu qui se joue seul, à l'aide d'un paquet de cartes. Le principe d'une patience est le suivant : à partir d'un placement désordonné, le joueur doit reconstruire un certain ordre, par exemple des séries de cartes d'une même couleur.

Source : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Patience\\_\(jeu\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Patience_(jeu))

Source de l'image: <http://www.jeux-gratuit.com/jeu-3111-algerian-patience.html>



### 3.1.19 Le Bridge

Le bridge est un jeu de cartes, de type jeu de levées, consistant à comptabiliser le nombre de levées réalisées. Il se pratique avec un jeu de 52 cartes, par quatre joueurs, opposant deux équipes composées de deux partenaires.

Il se déroule en deux phases :

1. les enchères qui déterminent le contrat à jouer par le déclarant ;
2. le jeu de la carte pendant lequel le déclarant tente de réaliser au moins le nombre de levées (plis) annoncé par le contrat.

Le bridge se joue avec un jeu de cinquante-deux cartes régulier. L'ordre de valeur des cartes est le même que celui de la bataille : as, roi, dame, valet, dix, neuf, huit, sept, six, cinq, quatre, trois, deux. Les cinq cartes les plus fortes sont généralement appelées *honneurs*.



Le bridge se joue à quatre ; chaque joueur est qualifié par un terme issu des points cardinaux : l'équipe (la paire de joueur) appelée « Nord-Sud » joue contre l'équipe placée en « Est-Ouest ». Plusieurs joueurs peuvent participer, soit individuellement, soit en tant que paire de joueurs, soit par équipes pouvant compter jusqu'à six joueurs.

L'objectif de chaque équipe est de marquer le plus grand nombre de points possible, en réussissant ou en faisant échouer (« chuter ») un *contrat*, c'est-à-dire une promesse faite par une des deux paires de réaliser un certain nombre de levées. Pour aboutir à un contrat, les quatre joueurs passent par une séquence d'enchères; chacun leur tour, ils ont la possibilité de proposer un contrat, associé ou pas à une couleur d'atout. C'est le camp du joueur qui a émis l'enchère la plus forte qui joue le contrat. On parle de camp *déclarant*.

#### **Déroulement :**

Le jeu se déroule sur une table carrée ou octogonale permettant à chacun des joueurs de s'asseoir à un bord différent. Les quatre joueurs prennent ensuite place à la table, chacun s'asseyant en face de son partenaire (en diagonale si la partie a lieu sur une table rectangulaire avec deux joueurs par bord). Si cela n'a pas encore été fait, les joueurs avertissent brièvement leurs adversaires de leur système de conventions.

À moins de recevoir une main pré-distribuée (par ordinateur ou par les joueurs d'une autre table) :

- au besoin le donneur est identifié et quelles sont les vulnérabilités respectives.
- un jeu de cinquante-deux cartes est mélangé, éventuellement coupé puis entièrement distribué une carte à la fois<sup>6</sup>.
- les joueurs vérifient qu'ils ont bien treize cartes et en prennent connaissance.
- les enchères peuvent commencer. La valeur du contrat sera différente selon la couleur d'atout choisie. (*Le terme couleur désigne chacune des séries ♠, ♥, ♦, ♣. Il est très rare au bridge d'utiliser le terme couleur pour désigner ensemble les séries rouges (♥ et ♦) ou les séries noires (♣ et ♠).*)
  - pique ♠ et cœur ♥ sont les couleurs dites *majeures*,
  - carreau ♦ et trèfle ♣ sont les couleurs dites *mineures*.



- lors du jeu de la carte, chaque joueur pose une carte à tour de rôle pour chaque pli. Lorsque chaque joueur a joué une carte, le pli se termine et est remporté par le joueur ayant posé le plus gros atout sur ce pli ou, si aucun atout n'a été joué, par le joueur ayant joué la plus grosse carte dans la couleur demandée.
- la *donne* se termine lorsque les 52 cinquante-deux cartes ont été jouées (soit 13 plis de 4 cartes).

Alors que le jeu de bridge est généralement considéré comme le plus complexe des jeux de cartes, ses règles sont relativement simples. En pratique, il est notamment indispensable de connaître un minimum de conventions d'enchères.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Bridge>

Source de l'image: Idem.

### 3.1.20 Bridge Baron

Le jeu de Bridge Baron est simplement la version numérisée du jeu de Bridge. Ses règles demeurent les mêmes, mais il permet d'affronter des joueurs virtuels en ligne.

Source : <http://www.pagat.com/boston/bridge.html>

Source de l'image:

<http://www.greatbridgelinks.com/gblSOFT/Reviews/SoftwareReview040101.html>

### 3.1.21 le jeu de 500



Le jeu de 500 est un jeu de cartes. L'ordre des cartes atouts est le suivant : Fou, Valet d'atout, Valet de la couleur de l'atout, As, Roi, Dame, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4.

Ce jeu se joue en équipe de deux. Les coéquipiers doivent être assis l'un en face de l'autre. Quarante-trois cartes doivent être utilisées, car on ajoute un Fou, mais on enlève les

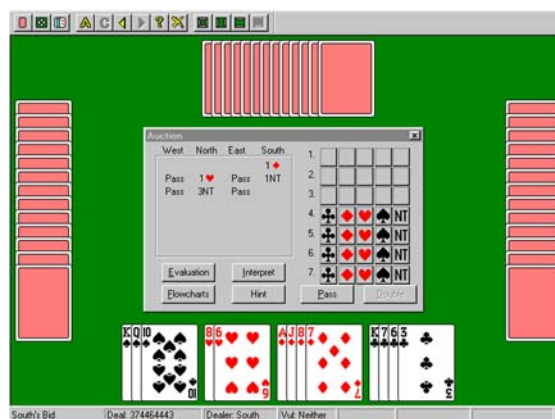
2, les 3 et les deux 4 noirs).

Lorsque le jeu est sans atout, le Fou est

tout de même un atout et il permet de remporter le tour où il est utilisé.

#### Déroulement :

- Une personne se nommant la veuve doit être déterminée. Le distributeur de cartes doit mélanger le jeu et le joueur à



sa

droite doit le couper. Il distribue, par la suite, trois cartes à chacun, trois à la veuve et quatre cartes à chacun et donne une carte à chacun.

- Le joueur qui est à la gauche du distributeur peut établir un contrat ou passer et donner la chance à un autre joueur. Chacun des contrats se fait en établissant une couleur et un nombre de tour. Chacun des contrats doit avoir une valeur plus haute que son précédent.
- Si tous les joueurs passent leur tour, celui qui a annoncé un contrat doit ramasser et redistribuer les cartes.
- Le joueur qui a fait l'annonce la plus haute débute la partie. Il faut absolument que la couleur annoncée soit respectée. Si un joueur n'a pas la couleur demandée, il joue la carte qu'il souhaite. Le fou et le Valet qui a la même couleur que l'atout peuvent toujours être utilisés pour être des atouts. Le joueur qui a placé la carte la plus élevée emporte le tour.
- Si l'équipe qui a fait le contrat le gagne, elle marque le nombre de points y correspondant. Si cette équipe a gagné dix tours et qu'elle avait annoncé un contrat de moins de 250 points, elle marque 250 points. S'ils perdent leur contrat, ils perdent les points y correspondant.
- L'autre équipe gagne 10 points pour chacun des tours gagnés. Une partie vaut 500 points, si une équipe atteint 500 points, elle gagne et l'autre a -500 points.

Voici le nombre de points correspondant au nombre de tours :

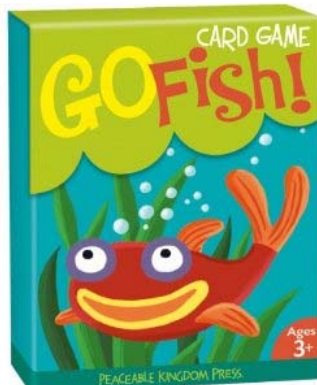
	6	7	8	9	10
Pique	40	140	240	340	440
Trèfle	60	160	260	360	460
Carreau	80	180	280	380	480
Cœur	100	200	300	400	500
Sans atout	120	220	320	420	520

Source : [http://www.cribbage.ca/jeux\\_de\\_cartes/rummy-500.htm](http://www.cribbage.ca/jeux_de_cartes/rummy-500.htm)

Source de l'image: <http://www.chblog.com/post/2008/04/02/940-a-mon-che-carteus>

### 3.1.22 Go Fish

Le Go Fish est un jeu de cartes issu de la famille qui réunit le Schwimmen, l'Authors, la Bataille et le Whisky Poker. Aux États-Unis, le Go Fish est connu sous le nom de Happy families. Il se joue avec un jeu standard de 52 cartes, sans les Jokers. Il se pratique avec un nombre de joueurs pouvant varier de trois à six. Il existe une variété de cartes spécifiquement destinée au Go Fish.



#### Les règles

Chaque joueur s'efforce de composer un groupe type de cartes soit à partir des cartes de ses adversaires ou des cartes provenant du talon. Ce groupe de cartes est composé de cartes de même rang. En Go Fish, les cartes n'obéissent pas à une quelconque hiérarchie car les cartes ne s'affrontent pas par leur valeur. D'ailleurs, il n'y a point de plis à ramasser et des points à décompter ensuite. Seules les

présences des groupes de cartes sont prises en compte dans le jeu et le nombre de cartes restant en main de chaque joueur à l'issue d'une manche.

### **Déroulement :**

- Après avoir désigné le premier donneur par une méthode reposant sur le hasard, celui-ci distribue cinq cartes à chacun des joueurs, face cachée, aux regards des autres joueurs de la table. Le reste de cartes qui n'aura pas servi à la donne formera le talon dont toutes les cartes sont également à face cachée.
- Le Go Fish se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Ainsi, c'est le joueur placé à gauche du donneur qui démarre la manche en demandant une carte particulière. Sa demande est très précise puisqu'il lui fait part du rang de la carte qu'il souhaite récupérer. Naturellement, cette requête est faite en tenant compte de ses cartes en main et du groupe qu'il désire former. Il n'y a pas d'ordre défini sur le joueur à qui il doit adresser sa demande, mais il peut choisir n'importe quel joueur de la table. Si le joueur ciblé détient la carte sollicitée, il doit accéder à la demande de l'autre joueur qui a droit encore à un autre tour. En revanche, si l'autre joueur ne peut pas satisfaire le demandeur, alors il lui dit « Va à la pêche ! » (Go fish !). Alors, celui qui doit aller à la pêche, pêche la carte la plus au-dessus du talon. S'il a eu la main heureuse en remontant la carte voulue, alors il a encore droit à un autre tour. Toutefois, il est tenu de montrer aux autres la bonne carte qu'il a tirée. Si la carte est quelconque, il doit la garder et laisser le joueur suivant jouer.

En pratique, il n'y a pas de points à compter lors d'un jeu de Go Fish. D'ailleurs, aucune carte ne porte une valeur sauf sa hauteur qui doit être identique aux autres cartes dans un groupe. Le seul comptage de points éventuels est le nombre de fois qu'un joueur a gagné pour déterminer à la fin du jeu lequel de tous les joueurs a gagné le plus de fois possibles, celui qui deviendra le grand vainqueur.

La partie se termine lorsque le talon est épuisé ou lorsqu'un joueur est parvenu à poser toutes ses cartes dans des combinaisons (groupes). Si le talon n'empile plus aucune carte et qu'aucun des joueurs n'a encore réussi à jouer toutes ses cartes, alors les joueurs déballent leurs mains et c'est celui qui rassemble le plus grand nombre de groupes qui remporte la manche. Pour arrêter définitivement, les joueurs peuvent convenir d'un nombre de manches à réaliser et c'est celui qui aura totalisé le plus grand nombre de victoires qui sera le grand gagnant.

Source : <http://www.jeux-de-cartes.com/jeux-de-cartes/go-fish/>

Source de l'image: <http://www.teaandsnippets.com/tag/go-fish/>



### **3.1.23 Freecell**

FreeCell est un jeu numérique, une variante du Solitaire, qui se joue avec un seul jeu de cartes, toutes révélées, réparties sur huit colonnes. La clé de la victoire réside dans les quatre **cellules**



**libres** (d'où son nom en anglais) situées au coin de la table.

L'objectif du jeu est de créer quatre piles de 13 cartes, une par couleur, dans chacune des quatre cellules de destination. Chaque pile doit être composée en allant de la carte la plus faible (as) à la carte la plus forte (roi).

Dans le coin supérieur gauche se trouvent quatre **cellules libres**, où vous stockez temporairement des cartes en cours de jeu. Dans le coin supérieur droit se trouvent quatre **cellules de destination**, où vous formez les piles nécessaires pour gagner.

### Déroulement :

Le joueur doit tirer des cartes au bas de chaque colonne et les déplacer comme suit :

- D'une colonne à une cellule libre. Une seule carte peut occuper chaque cellule libre à la fois.
- D'une colonne à une autre colonne (ou d'une cellule libre à une colonne). Les cartes doivent être placées dans une colonne dans l'ordre décroissant en alternant les couleurs (rouge et noir).
- D'une colonne à une cellule de destination. Chaque pile doit comporter une seule couleur et commencer par un as.

Source : <http://windows.microsoft.com/fr-ca/windows/freecell-how-to#1TC=windows-7>

Source de l'image : <http://boardgames.stackexchange.com/questions/15287/is-there-any-configuration-of-free-cell-that-cannot-be-solved>

### 3.1.24 Backgammon



Le backgammon est un jeu de hasard raisonné pour deux joueurs pratiqué sur un tablier avec des dés. Un joueur gagne lorsqu'il retire tous ses pions du tablier. Le backgammon fait partie de la famille des jeux de tables.

Malgré la présence du hasard, la stratégie y tient un rôle important. À chaque jet de dés, le joueur doit choisir parmi un grand nombre d'options pour déplacer ses dames et anticiper les actions de son adversaire. Les joueurs peuvent augmenter la valeur de l'enjeu en cours de partie.

Le jeu est composé d'un tablier, souvent sous forme d'une mallette que l'on ouvre à plat, composé de deux compartiments de 12 « flèches » ; 2 ensembles de 15 pions (plus communément appelés « dames ») de deux couleurs distinctes ; 2 paires de dés à jouer ordinaires (une par joueur) ; 1 dé doubleur appelé « videau » qui affiche les nombres 2, 4, 8, 16, 32, 64.

L'objectif d'une partie de backgammon est de sortir toutes ses « dames » du tablier. Au début de la partie, les dames sont réparties sur le tablier d'une manière imposée. Elles circulent dans un sens déterminé, et selon le résultat du lancer de deux dés. Sur leur chemin vers la sortie, elles peuvent être bloquées ou « battues » par celles de l'adversaire.

### **Déroulement :**

- Chaque joueur commence avec deux dames sur sa case 24, trois sur sa case 8, et cinq sur ses cases 13 et 6. Pour débiter, chaque joueur lance un seul dé dans le compartiment à sa droite, celui qui obtient le nombre de points le plus élevé effectue son déplacement en utilisant le résultat affiché par les deux dés.
- Après le coup initial, les joueurs alternent en lançant à leur tour deux dés. Une fois les deux dés correctement stabilisés, le joueur doit déplacer ses dames du nombre de points que chacun affiche. Lors de son déplacement, une dame peut être posée sur une case libre ou occupée par une ou plusieurs dames de sa couleur. Elle peut aussi être posée sur une case occupée par une seule dame adverse – cette dame est appelée un « blot ». Dans ce cas, le blot est « battu » (on dit aussi « frappé »), et il est placé sur la barre du côté du joueur adverse. Aucune case ne peut être occupée simultanément par des dames de couleurs différentes.
- Les dames placées sur la barre doivent revenir dans le tablier par le jan intérieur adverse. Un 2 affiché par un dé permet de rentrer une dame placée sur la case 23, un 3 sur la case 22, et ainsi de suite pour tous les nombres de 1 à 6. Un joueur ne peut déplacer aucune dame dans le tablier tant que toutes celles qu'il a sur la barre ne sont pas remises en jeu.
- Quand un joueur a amené toutes ses dames dans son propre jan intérieur, il peut commencer à les sortir du tablier – cette phase du jeu est appelée « sortie ». Le premier joueur qui sort toutes ses dames remporte la partie.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Backgammon>

Sources de l'image : Idem.

### **3.1.25 Dames**



Les dames ou jeu de dames est un jeu de société combinatoire abstrait pour deux joueurs. Le terme désigne en fait plusieurs jeux comme le *jeu de dames internationales* ou bien le jeu de *checkers*. Le but du jeu est de capturer ou immobiliser les pièces de son adversaire.

Le matériel du jeu comporte un damier (le damier classique à cent cases est un tablier de 10 cases sur 10 de deux couleurs alternées - traditionnellement les cases sont noires et

blanches) et deux équipes de 20 pions, de couleur différente. Le damier est disposé de sorte que la case en bas à gauche soit de la couleur foncée.

#### **Déroulement :**

- Chaque joueur place ses pions sur les cases de couleur foncée. Avant le début d'une partie, il y a donc deux lignes au milieu du damier qui sont vides et séparent les deux camps. Ce sont les blancs qui commencent, comme aux échecs, et contrairement à Othello, ou au jeu de go.
- Les pions se déplacent sur les diagonales, du joueur vers le joueur adverse. Ils ne se déplacent que d'une case à la fois sauf lorsqu'il y a une prise. La prise est obligatoire et s'effectue aussi bien vers l'avant que vers l'arrière. Lorsqu'une case voisine sur la diagonale est occupée par un pion du joueur adverse, et qu'il y a une case libre derrière, ce pion doit être sauté. Il est ainsi pris et supprimé du jeu.
- Le pion déplacé peut capturer plusieurs pions à partir du moment où il peut être posé sur le damier entre deux prises. Une prise peut s'effectuer vers l'avant ou vers l'arrière. La prise majoritaire est obligatoire, c'est-à-dire que si les deux options sont possibles, on doit prendre trois pions de préférence à deux dames (en revanche, en cas d'égalité numérique, on peut choisir la prise à effectuer).
- La promotion a lieu lorsqu'un pion atteint la dernière rangée : celui-ci devient alors automatiquement une dame. Il est d'usage de superposer deux pions pour représenter une dame. Toutefois, si un pion vient à passer au-dessus de la dernière rangée au cours d'une prise multiple, il ne devient une dame que s'il finit la rafle sur une case de promotion.
- Le joueur a perdu la partie lorsqu'il ne lui reste plus aucune pièce en jeu, ou bien, si c'est à lui de jouer, lorsque toutes ses pièces sont bloquées, c'est-à-dire dans l'impossibilité de prendre ou de se déplacer. Un joueur peut aussi abandonner la partie s'il estime n'avoir aucune chance de gagner, ni même d'égaliser.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Dames>

Source de l'image : Idem.

#### **3.1.26 Rummy**

Le Rummikub (aussi appelé plus simplement Rummy) est un jeu de société pour deux, trois ou quatre joueurs, qui se joue avec des jetons rectangulaires (plaques ou tuiles). Les règles sont très voisines du jeu de carte du Rami. *Rummy* signifie d'ailleurs « Rami » en anglais.



Il est aussi très proche par ses règles, mais aussi par son matériel, d'un jeu traditionnel turc appelé *Okey*. Il se joue avec des tuiles épaisses en plastique, représentant, en fait, comme au Rami, deux jeux de 54 cartes, les cartes de Valets, Dame et Roi étant remplacées par des tuiles 11, 12 et 13.

Chaque joueur possède un chevalet pour ranger son jeu, et 106 plaques (104 + 2 jokers) avec deux critères : la valeur de 1 à 13 en double, et 4

couleurs. Deux plaques sont des jokers. Les plaques sont placées dans un sac ou étalées face cachée sur la table. Chacun tire 14 plaques, qu'il place sur son chevalet. Ensuite chaque joueur pioche une plaque et celui qui a le chiffre le plus élevé commence la partie.

### ***Déroulement :***

- Le but d'une manche est d'être le premier à poser toutes les tuiles de son chevalet sur la table. Le(s) perdant(s) d'une manche marquent un certain nombre de points. Le but du jeu est de marquer le moins de points possible. Les tuiles sont toutes retournées sur la table.
- Les joueurs (de 2 à 4) piochent 14 tuiles et les posent sur leur chevalet caché des autres joueurs. Les autres tuiles constituent la pioche. Le joueur dont c'est le tour :
  - pioche une tuile de la pioche,
  - peut poser tout ou une partie de ses tuiles, sous forme de combinaisons, sur la table,
  - peut poser une ou plusieurs de ses tuiles sur son jeu déjà posé ou celui d'un autre joueur (seulement s'il a déjà posé)
  - peut échanger un joker posé par une tuile qu'il représente (seulement s'il a déjà été posé) ; il doit alors immédiatement poser une combinaison utilisant ce joker
- Pour commencer la partie chaque joueur doit poser sur la table une ou plusieurs combinaisons permettant de totaliser au moins 30 points. Si les joueurs n'ont pas ces 30 points, ils doivent piocher 1 plaque et attendre leur tour pour tenter à nouveau de commencer à jouer. Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas exposer, il doit tirer une nouvelle plaque et le tour passe alors au joueur suivant. Par la suite, quand son tour revient, le joueur qui a fait son exposition initiale peut ajouter des plaques de son chevalet pour former des suites ou des groupes, ou pour en allonger. Par exemple : Une suite d'un minimum de 3 chiffres de la même couleur (1 2 3 ou 5 6 7 ou 9 10 11 ou 4 5 6 7... etc.) Une combinaison de 3 ou 4 plaques portant le même chiffre, donc en 3 ou 4 couleurs différentes Le joueur qui ne parvient pas à poser au moins une plaque doit en tirer une nouvelle et l'ajouter à son chevalet. Le joueur peut piocher autant de plaque qu'il veut tout le long de la partie.
- Toutes les tuiles posées doivent appartenir à une combinaison d'au moins trois tuiles. Il est possible de former des suites ou des collections. Les **suites** sont composées de trois tuiles ou plus de même couleur avec des nombres consécutifs croissants. Par exemple, 6, 7, 8 et 9 rouge. Les **groupes** sont composés de trois ou quatre tuiles de même valeur dans des couleurs distinctes. Par exemple, 3 rouge, 3 bleus, 3 noirs et 3 jaunes.
- Le joueur qui a posé toutes ses tuiles gagne la manche. Les points restés en main (c'est-à-dire sur le chevalet) sont comptés pour chaque joueur. Une partie peut se jouer en 1000 points.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Rummikub>

Source image : Idem.

### 3.1.27 Rami



Le rami est un jeu de cartes de combinaisons (c'est-à-dire que le but est de faire des combinaisons de cartes) pour deux joueurs et plus. Le rami se joue avec deux jeux de 52 cartes classiques et deux jokers. L'as a ainsi une double valeur (1<sup>ère</sup> carte d'une couleur avant le 2 et 14<sup>ème</sup> après le Roi). Le but d'une manche est de poser le premier en formant des combinaisons (suites ou couleurs) avec toutes les cartes de sa main sur la table. Les autres joueurs marquent un certain nombre de points.

Le jeu s'arrête en général quand un joueur a atteint 1000 points (voire une autre limite de points) ou après un temps de jeu (selon les variantes). Le joueur ayant le moins de points remporte alors la partie.

#### **Déroulement :**

Le premier donneur est tiré au hasard et il choisit sa place. Puis chaque joueur distribue les cartes une à une alternativement, à chaque manche, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les deux jeux sont soigneusement mélangés ensemble pour ne former qu'un paquet. Ensuite, le donneur fait couper le paquet par le joueur à sa gauche, puis distribue 13 cartes à chaque joueur. Ensuite ce même joueur retourne la dernière carte pour former la première carte de la pile de défausse. Il peut prendre cette carte ou piocher. Le reste des cartes constitue la *pioche*, ou le *Talon*.

Les joueurs jouent chacun leur tour les uns après les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse. Le joueur dont c'est le tour :

1. Pioche la première carte de la pioche, ou alors la première carte de la défausse, mais seulement si elle lui permet de poser tout ou une partie de son jeu (et dans ce cas doit être posée dans le tour courant).
2. Il peut alors:
  - Poser tout ou une partie de ses cartes, sous forme de combinaisons, sur la table (voir règles plus loin).
  - Poser une ou plusieurs de ses cartes sur son jeu déjà posé ou sur celui d'un autre joueur (seulement s'il a déjà posé)
  - Échanger une de ses cartes par un joker posé par la carte qu'il représente (seulement s'il a déjà posé). Il doit alors poser une combinaison avec ce joker tout de suite.
3. Enfin, il se défausse d'une carte de sa main et la place sur la pile de défausse face visible. Le tour s'achève alors, c'est au joueur suivant de jouer.

Les combinaisons possibles sont la série de trois ou de quatre cartes de la même valeur, ou encore une séquence d'au moins trois cartes de valeurs consécutives, mais de même couleur. Chaque joueur joue chacun à son tour, jusqu'à ce qu'un joueur ait posé ou défaussé sa dernière carte.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Rami>

Source image : idem.

### 3.1.28 Échecs

Le jeu d'échecs oppose deux joueurs de part et d'autre d'un plateau ou tablier appelé *échiquier* composé de soixante-quatre cases claires et sombres nommées les cases blanches et les cases noires. Les joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant l'une de leurs seize pièces (ou deux pièces



en cas de roque), claires pour le camp des blancs, sombres pour le camp des noirs. Chaque joueur possède au départ un roi, une dame, deux tours, deux fous, deux cavaliers et huit pions. Le but du jeu est d'infliger à son adversaire un échec et mat, une situation dans laquelle le roi d'un joueur est en prise sans qu'il soit possible d'y remédier.

#### *Déroulement :*

- Une partie d'échecs commence dans une position prédéfinie, chaque couleur de pièces étant disposé ensemble d'un côté du plateau. Les blancs jouent le premier coup puis les joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant à chaque fois une de leurs pièces (deux dans le cas d'un roque. Chaque pièce se déplace de façon spécifique, il n'est pas possible de jouer sur une case occupée par une pièce de son propre camp. Lorsqu'une pièce adverse se trouve sur la case d'arrivée de la pièce jouée, elle est capturée et retirée de l'échiquier. Gagner du *matériel* (des pièces) est un moyen pour gagner la partie, mais ne suffit pas toujours pour y parvenir.
- Il existe des règles spéciales lors du déplacement de certaines pièces : le roque, qui permet le déplacement simultané du roi et de l'une des tours ; la prise en passant, qui permet une capture particulière des pions ; et la promotion des pions, qui permet de les transformer en une pièce maîtresse de son choix (sauf le roi) lorsqu'ils atteignent la dernière rangée de l'échiquier.
- Lorsqu'un roi est menacé de capture, on dit qu'il est en échec. Si cette menace est imparable (on peut tenter de parer la menace en déplaçant le roi, en interposant une pièce ou en capturant la pièce attaquante) on dit qu'il y a échec et mat et la partie se termine sur la victoire du joueur qui *mate*. Il est interdit de mettre son propre roi en échec ou de le faire passer sur une ligne d'échec pendant le roque. Il est également interdit de roquer quand le roi est en échec sur sa case de départ. Si cela arrive (par inadvertance entre débutants) on doit reprendre le coup.
- Si un camp ne peut plus jouer aucun coup légal (cela arrive par exemple avec un roi seul et l'ensemble de ses pions bloqués) et si son roi n'est pas en échec, on dit alors qu'il s'agit d'une position de pat. Quel que soit le matériel dont le camp adverse dispose, la partie est déclarée nulle, c'est-à-dire sans vainqueur.
- Le but du jeu est donc d'infliger un échec et mat à son adversaire. Le terme *échec et mat* vient de *sāh mātā* (en persan, soit *as-sāh māt(a)* مات الشاه en arabe), « le roi est mort », pour indiquer la défaite du roi. Le mot *sāh* (« roi » en persan) est à l'origine du mot échec et du nom des échecs dans un grand nombre de langues



Sources : <http://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89checs>

Source de l'image : Idem.

### 3.1.29 Double série



Double Série est une adaptation commerciale du jeu, plus ancien, connu sous le nom de One-Eyed Jack, ou Jack's Foolery. Il se joue avec deux paquets de cartes (dont les jokers sont retirés), deux séries de jetons de poker de couleurs différentes et un plateau de 10 x 10 cases. Le but du jeu est de former des séquences de 5 jetons, en plaçant ses jetons sur la case correspondante à la carte tirée, sur le plateau.

#### **Déroulement :**

Le jeu se joue habituellement à quatre joueurs, soit deux contre deux, en équipe. Chaque équipe prend des jetons d'une couleur. Les cartes sont brassées et distribuées aux joueurs à raison de 5 cartes par joueur (6, s'il n'y a que 3 joueurs, et 7 dans le cas de deux joueurs seulement). Les cartes restantes sont empilées sur la table, face contre table, et constitue une réserve de laquelle les joueurs s'approvisionnent en cartes tout au long de la partie.

Les joueurs jouent tout à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, une carte à la fois, qu'ils montrent à tous. Le joueur dépose ensuite sur la case correspondante à sa carte un jeton (cette case doit être vide). Ensuite le joueur reprend une carte dans la réserve et le tour va au joueur suivant.

L'objectif est de former une séquence verticale, horizontale ou diagonale de 5 jetons enlignés. Dans une partie à deux ou à quatre joueurs, le vainqueur est le premier à compléter deux séquences (ces deux séquences peuvent se croiser en un point, donc une case peut servir à la formation de deux séquences). Dans une partie à 3 joueurs, le vainqueur est le premier à compléter une séquence.

Référence : <http://www.pagat.com/misc/jack.html>

Source de l'image : [http://www.lesjeux.ca/jeux-de-socit-jeux-de-familles-bojeux-double-series-p-857\\_fr.html](http://www.lesjeux.ca/jeux-de-socit-jeux-de-familles-bojeux-double-series-p-857_fr.html)

### 3.1.30 Jeu de pichenottes

La pichenotte (ou pichenottes) est un jeu de table d'origine québécoise. Semblable au carrom, il se compose d'un plateau et de jetons. De façon plus générale, le mot « pichenotte » renvoie à tout jeu de table joué avec de petites pièces (en bois) qui sont lancées à l'aide d'un doigt de la main (pouce, index ou majeur). Ce jeu se joue de façon semblable au billard de poche ou au shuffleboard.

Le jeu comprend douze (12) dames de couleur verte; douze (12) dames de couleur rouge; quatre (4) chiens de couleur beige (ou laissé au bois); deux (2) compteuses (une blanche avec 5 points noirs, une blanche avec 10 points noirs - ou noirs avec pts blancs);

Le jeu se pratique à deux (2) personnes, à quatre (4) personnes, en équipe de deux (2), les partenaires sont placés un face à l'autre.

Identification et valeur des pièces:

- dame: pièce, valant 1 point, que les joueurs tentent d'empocher
- chien: pièce que les joueurs utilisent pour frapper les dames et les compteuses
- compteuse: pièce, valant 5 ou 10 points, que l'on empoche.

Disposition des pièces du jeu

- les deux (2) compteuses au centre du jeu;
- quatre (4) dames au centre du jeu;
- les vingt (20) autres dames autour du cercle en intercalant les couleurs

Le but du jeu est de mettre en poche tous les jetons d'une couleur avant l'équipe adverse. C'est seulement autorisé en lançant un jeton « bois » vers un jeton bleu ou rouge depuis la zone de tir (délimitée par une ligne face à chaque joueur). Ce dernier, ayant acquis de la vitesse après le choc, se déplace et, idéalement, tombe dans l'une des poches situées aux quatre coins du plateau. Le « roi » doit être mis en poche avant le dernier jeton de son équipe (on dit qu'il « recouvre » le roi).



### RÈGLES DE JEU:

1. Pour gagner la partie, il faut accumuler au moins 31 points. En cas d'égalité, les participants jouent un tour supplémentaire.
2. Pour déterminer qui débute le jeu (appelé "casser"), les participants procèdent par tirage au sort. Le "casseur" se place alors au secteur chiffré "1" sur la surface de jeu (rf. schéma 1).
  - Chaque fois que quelqu'un "casse", il est préférable de se placer à cet endroit ce qui a pour avantage de situer qui sera le prochain "casseur".



- Le "casseur" peut "casser" (avec le chien) de deux façons: soit faire une percée importante dans les dames en cercle, soit ouvrir très peu le cercle.
3. Les participants peuvent utiliser la bande afin de toucher une pièce.
  4. Les participants peuvent utiliser les "combines" de leur propre couleur ou mêler à celle de l'adversaire (ex.: frapper une rouge-verte-rouge, pour entrer une verte).
  5. La première dame entrée indique la couleur du participant ou de l'équipe pour cette manche.  
 Au moment de la casse, par le numéro 1, si deux dames de couleur différente entrent en même temps, ou si aucune dame n'entre dans la poche, l'autre joueur (le no. 2 en double ou le no. 3 en simple) décidera de la couleur qu'il choisit avant de jouer. Il fera son choix en disant aux adversaires quelle couleur il a choisie.
  6. Pour entrer une compteuse, le joueur doit d'abord faire un fond (entrer une dame de sa couleur). Pour qu'elle soit valide, la compteuse devra être enterrée (entrer une autre dame de sa couleur) et ce, aussitôt la compteuse entrée. Sinon, le joueur la replacera au centre du jeu. Si le joueur entre deux couleurs à la fois, en enterrant une compteuse, celle-ci est bonne mais le joueur arrête de jouer.
  7. Le joueur ou l'équipe qui a terminé d'entrer ses dames accumule un point pour chaque dame de l'adversaire qui reste sur le jeu.
  8. S'il reste cinq dames et plus à l'autre participant ou à l'équipe adverse, même si celui-ci ou celle-ci a entré une ou des compteuses, ce participant ou cette équipe perd les points de la (des) compteuse(s). Les points ne sont pas donnés à l'autre.
  9. Si le participant ou l'équipe a entré toutes ses dames, excepté la (les) compteuse(s), celle(s)-ci entrée(s) en dernier n'a (ont) pas besoin d'être enterrée(s).  
 La (les) compteuse(s) ne doit (doivent) pas s'empocher en même temps qu'une couleur adverse. Si cela se produit, le participant ou l'équipe devra remettre la (les) compteuse(s) au centre; c'est alors au tour de l'adversaire de jouer.
  10. L'espace accordé au joueur: le trou du chien doit laisser voir la ligne la plus près du côté du jeu du joueur.  
 Les joueurs qui jouent dans le trou du chien ne déplacent aucune pichenotte avant de jouer (sinon ils arrêtent de jouer). Et ils doivent laisser aller leur chien même pour entrer une pichenotte sur leur terrain.
  11. Le(s) joueur(s) peut (peuvent) s'exécuter de la manière qu'il(s) le désire(nt): le doigt dans le trou du chien ou à l'arrière.
  12. Ce qui arrête le joueur:
    - s'il entre une dame d'une autre couleur que la sienne;
    - si la compteuse est enterrée avec une autre couleur (et l'on sort la compteuse);
    - si une dame, compteuse ou chien tombe par terre (en dehors du jeu);
    - si le chien va dans la poche, on ne sort pas de dame;
    - si on entre une compteuse sans avoir de fond (on la remet en jeu);

- si deux dames de couleurs différentes entrent en même temps.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Pichenotte>

Source de l'image: idem.

### 3.1.31 Bingo

B I N G O				
12	18	41	47	61
7	26	39	54	70
4	27	FREE 4785 SPACE	49	63
5	23	35	58	73
3	30	32	52	75

Le Jeu de bingo à 75 boules.

Le matériel comprend :

- le carton de Bingo qui est divisé en 5 colonnes de 5 numéros (25 cases). Sur chaque colonne se trouve une des lettres du mot BINGO, de 75 boules, numérotées de 1 à 75.
- Des boules numérotées sont tirées au sort, le premier joueur qui réussit à remplir sa grille de bingo ou la combinaison définie au préalable remporte la partie.

Pour gagner la partie, différents fins sont possible :

- la carte pleine (coverall) est la forme la plus répandue du bingo. Il vous faut simplement remplir l'ensemble de la carte pour remporter la partie,
- une ligne ou une colonne à remplir,
- un modèle en forme de "X",... C.

Dans le bingo en ligne, vous achetez d'abord vos cartons. Lorsque la partie commence, l'ordinateur tire aléatoirement les numéros. Vous n'avez plus à vous soucier de les cocher sur vos cartons, ils sont cochés automatiquement.

Jeux de bingo à 90 boules : Le bingo à 90 boules est le jeu le plus répandu dans les salles de bingo en ligne. Le tirage se fait à partir de 90 boules. Votre carton est divisé en 3 lignes et 9 colonnes (27 cases).

Source <http://www.jeuxdebingo.net/regles-du-bingo.php>

Source de l'image : <http://www.casinoauCanada.ca/regles-bingo.html>



### 3.1.32 Dames chinoises

Les dames chinoises sont un jeu de société se jouant sur un tablier (jeu) généralement circulaire ou hexagonal, sur lequel une étoile à six branches est représentée, comportant 121 emplacements au total.

Les pions sont disposés dans les six triangles extérieurs d'une étoile à six branches, formant six groupes de dix pions, et permettant de jouer à deux,

trois, quatre, ou six joueurs à la fois. Chaque groupe a une couleur différente. À deux ou trois joueurs, on peut jouer avec des groupes de quinze pions.

Chaque pion est toujours sur un emplacement, et un emplacement n'est occupé que par un pion.

Suivant le matériel utilisé, les pions peuvent être des billes, et les emplacements sont alors matérialisés par des trous dans le tablier de jeu. Autre possibilité, les directions de jeu sont dessinées sur tablier, et les emplacements sont les intersections de ces lignes. Les pions sont posés sur ces intersections.

But du jeu : Le but du jeu est de déplacer l'ensemble de ses pions dans la zone opposée à sa zone de départ. Le vainqueur est le premier joueur à avoir amené la totalité de ses pions dans sa zone d'arrivée.

## Règles

- Les joueurs sont répartis de façon symétrique autour du tablier de jeu.
- Chacun contrôle un groupe de dix ou quinze pions, qu'il faut amener dans la zone symétrique de sa zone de départ par rapport au centre du tablier.
  - Dans le cas du jeu à trois joueurs, cette zone est libre dès le début du jeu.
  - Dans les autres cas (jeu à deux, quatre, ou six joueurs), elle est occupée en début de partie par un joueur adverse, qui la libèrera au fur et à mesure de son propre avancement.
- Chacun joue tour à tour un seul pion. Un mouvement se déroule selon deux modes, au choix et de façon exclusive :
  - Déplacement d'une case dans une des six directions du plateau.
  - Déplacement par sauts successifs (au cours d'un seul tour). Chaque saut se fait au-dessus d'un pion d'une couleur quelconque, de façon symétrique par rapport à ce pion, et selon l'une des directions du plateau. La règle de base indique que le pion par-dessus lequel on saute doit être directement adjacent, une variante fréquemment jouée par les professionnels autorise les "sauts longs". Dans tous les cas, le saut ne peut être autorisé que si aucun autre pion ne se trouve sur la trajectoire du saut ni dans la case d'arrivée, à l'exception du pion qui sert de pivot.
- À la différence des dames classiques, le saut se fait sans prise. Les pions restent en jeu pendant toute la partie.
- Enfin, des règles supplémentaires permettent d'éviter le blocage de la partie :
  - Un pion n'a le droit de séjourner que dans son triangle de départ, dans l'hexagone central ou dans son triangle d'arrivée. Au cours d'un parcours, on a le droit de passer par un triangle d'aile, mais pas d'y stationner.
  - Un pion doit obligatoirement quitter son triangle de départ quand le joueur situé vis-à-vis n'a plus, comme seul coup lui permettant de progresser, que la rentrée : on doit alors laisser la place libre, même si on a un meilleur autre coup. (Il est interdit de bloquer un autre joueur.)
-

Source de l'image : <http://www.aobo-shop.com/105-dames-chinoises-grand-format.html>



Source : <https://www.facebook.com/pages/Anagrammix/448767625176863>

Source de l'image : Idem

### 3.1.35 Mots coupés

Assemblez les groupes de lettres deux par deux pour former des mots de six lettres. Il y a 31 mots de six lettres. Un groupe peut être utilisé plusieurs fois pour construire des mots différents. Seuls les noms communs au singulier, les verbes à l'infinitif et les adjectifs sont admis.



Le principe de ce jeu est de reconstituer le plus vite possible de mots en réassemblant leurs syllabes qui sont mélangées dans un tableau. Les mots sont issus d'un même thème et composés de deux ou trois syllabes.

#### Déroulement :

- Cliquez une première fois sur un groupe de lettres, puis cliquez ensuite sur un deuxième groupe de lettres pour former un mot.
- Si ce mot est bon, il est automatiquement ajouté dans la liste des mots trouvés et classé par ordre alphabétique.
- Un pion qui ne sert plus à construire des mots disparaît automatiquement.

Source : Résumé de plusieurs annonces

Source de l'image : <http://www.happyneuron.fr/jeux/langage/mots-coupees>

### 3.1.36 Bubble Shooter

Le principe des jeux de Bubble shooter consiste à créer des séries de bulles, de balles ou parfois même de planètes de la même couleur. A partir de 3 bulles similaires, les lignes ou amas générés éclatent pour laisser place libre. Pour jouer aux jeux de Bubble Shooter, vous utiliserez généralement la souris pour orienter votre tir puis le clic gauche pour tirer.



Source : <http://www.shooter-bubble.fr/jeux/bubble-shooter.html>

Source de l'image : <http://www.bubbleshooter.net/game1.php>

### 3.1.37 Sudoku

5	3			7				
6			1	9	5			
	9	8					6	
8				6				3
4			8		3			1
7				2				6
	6					2	8	
			4	1	9			5
				8			7	9

Sudoku est un jeu en forme de grille défini en 1979 par l'Américain Howard Garns, mais inspiré du carré latin, ainsi que du problème des 36 officiers du mathématicien suisse Leonhard Euler.

Le but du jeu est de remplir la grille avec une série de chiffres (ou de lettres ou de symboles) tous différents, qui ne se trouvent jamais plus d'une fois sur une même ligne, dans une même colonne ou dans une même sous-grille. La plupart du temps, les symboles sont des chiffres allant de 1 à 9, les sous-grilles étant alors des carrés de  $3 \times 3$ . Quelques symboles sont déjà disposés dans la grille, ce qui autorise une résolution progressive du problème complet. Le Sudoku est une grille dont le but est d'utiliser tous les chiffres de 0 à 9 dans chaque ligne, colonne et sous grille sans qu'ils ne s'y répètent plusieurs fois. Certaines variantes de grilles de Sudoku proposent aussi d'utiliser lettres ou symboles. Les chiffres indiqués dans la grille vous seront d'une aide précieuse !

Le matériel comprend une grille de jeu présentée à droite, à titre d'exemple, est un carré de neuf cases de côté, subdivisé en autant de sous-grilles carrées identiques, appelées « régions ».

#### Règles de base

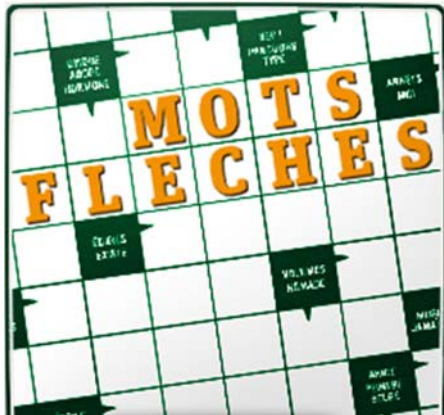
- Chaque ligne, colonne et région ne doit contenir qu'une seule fois tous les chiffres de un à neuf. Formulé autrement, chacun de ces ensembles doit contenir tous les chiffres de un à neuf.
- Les chiffres ne sont utilisés que par convention, les relations arithmétiques entre eux ne servant pas (sauf dans la variante Killer Su Doku, voir ci-après). N'importe quel ensemble de signes distincts — lettres, formes, couleurs, symboles — peut être utilisé sans changer les règles du jeu.
- L'intérêt du jeu réside dans la simplicité de ses règles, et dans la complexité de ses solutions. Les grilles publiées ont souvent un niveau de difficulté indicatif. L'éditeur peut aussi indiquer un temps de résolution probable. Quoiqu'en général les grilles contenant le plus de chiffres pré-remplis soient les plus simples, l'inverse n'est pas systématiquement vrai. La véritable difficulté du jeu réside plutôt dans la difficulté de trouver la suite exacte des chiffres à ajouter.

Source : <http://cruciverbiste.com/sudoku> et <http://fr.wikipedia.org/wiki/Sudoku>

Source de l'image : <http://en.wikipedia.org/wiki/Sudoku>



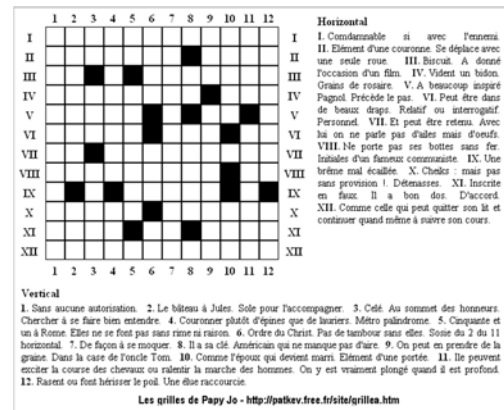
### 3.1.38 Mots fléchés / Mots croisés



Les mots fléchés ou plus rarement mots flèches sont un jeu de lettres, cousin des mots croisés, dont le but consiste à placer des lettres de mots dans des cases d'une grille le plus souvent rectangulaire, mots trouvés grâce à des définitions placées dans la grille.

Souvent synonyme de Mots croisés qui consiste à inscrire des mots dans une grille d'après leur définition. Sur la grille, les mots s'entrecroisent de façon verticale et horizontale.

Les puristes des mots croisés considèrent les mots fléchés comme des mots croisés facilités, or, les mots fléchés, du fait que les définitions sont directement inscrites dans la grille, permettent une plus grande lisibilité de la grille, et évite d'avoir à détourner les yeux en dehors de la grille pour pêcher les définitions des mots à trouver, ce qui peut être source d'erreurs et de confusion, notamment chez les débutants.



Source : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Mots\\_fl%C3%A9ch%C3%A9s](http://fr.wikipedia.org/wiki/Mots_fl%C3%A9ch%C3%A9s)

Source de l'image (mots fléchés): <http://jeux.metronews.fr/images/mot-fleche.png>

Source de l'image (mots croisés) : <http://patkev.free.fr/site/grille30F.htm>

### 3.1.39 Mots Mystère

N° 5  
Thème : Hiver  
7 lettres cachées

C	N	A	L	B	H	I	V	E	R	N	A	G	E	T
D	E	B	L	A	Y	A	G	E	G	U	L	C	S	R
N	C	A	E	H	J	A	N	V	I	E	R	A	K	O
O	H	L	G	Y	T	F	O	O	L	G	I	L	I	P
S	E	A	S	P	R	E	N	O	E	L	U	E	E	S
I	M	I	E	O	I	V	E	E	N	D	A	N	G	C
A	I	E	U	T	O	R	I	S	O	I	E	D	I	A
S	N	D	Q	H	T	I	G	R	R	O	T	R	E	N
P	E	A	I	E	T	E	E	A	D	R	N	I	N	D
O	E	S	P	R	A	R	M	M	P	F	A	E	O	I
L	L	S	M	M	R	E	Y	O	F	T	M	R	T	N
A	L	I	Y	I	G	E	E	I	S	S	U	R	O	A
I	E	L	L	E	N	G	E	L	U	R	E	Q	M	V
R	P	G	O	T	E	E	G	A	S	Y	A	P	U	I
E	H	C	N	A	L	P	D	E	C	E	M	B	R	E

<b>B</b> Balai Blanc	<b>G</b> Gel Glissade Grattoir	<b>M</b> Manteau Mars Motonéige	<b>R</b> Russie
<b>C</b> Calendrier Cheminée	<b>H</b> Hivernage Hypothermie	<b>N</b> Neige Noël Nord	<b>S</b> Saison Scandinavie Ski Sport
<b>D</b> Déblayage Décembre	<b>I</b> Igloo	<b>O</b> Olympiques	<b>T</b> Tuque
<b>E</b> Engelure	<b>J</b> Janvier	<b>P</b> Paysage Pelle Planche Polaire	
<b>F</b> Février Foyer Froid	<b>L</b> Luge		

Les mots mêlés, ou mots cachés, vous demanderont un œil de lynx pour retrouver dans une grille les mots donnés dans une liste, qu'ils soient en diagonale, à l'horizontale ou à la verticale. Le mot mystère est une variante des mots mêlés avec cette petite difficulté en plus : un mot dit « mystère » composé des lettres restantes se cache dans la grille. En effet, dissipons dès le départ tout risque de malentendu : les mots cachés et les mots mêlés ne sont que deux manières de nommer un seul et unique jeu, qui consiste à repérer une liste de mots dissimulée au sein d'une grille, généralement de forme carrée ou rectangulaire. Ils peuvent être cachés à l'endroit, à l'envers, horizontalement, verticalement ou en diagonale.



Souvent, après avoir terminé la grille, certaines lettres restent inutilisées : elles forment alors un mot mystère dont la définition est parfois donnée pour faciliter sa découverte.

Les premiers mots mêlés de l'histoire furent publiés le 1er mars 1968 par Norman E. Gibat dans le *Selenby Digest*, un journal local de la ville de Norman, en Oklahoma. La grille comportait 34 villes de l'Oklahoma (dont M. Gibat était originaire).

La difficulté des grilles est également variable : la technique la plus commune (et la plus efficace) pour rendre la résolution plus complexe est de ne pas fournir la liste des mots dissimulés au sein de la grille. Une grande patience et une étude minutieuse de chaque lettre seront alors nécessaires pour venir à bout du jeu.

Une autre méthode consiste à modifier à chaque lettre la direction du mot à trouver : celui-ci peut donc emprunter un chemin très sinueux, très difficile à repérer d'un simple coup d'oeil.

Source : <http://cruciverbiste.com/regles/les-mots-caches-mots-meles-la-meme-chose-272.html>

Source de l'image:

[http://www.groupemodus.com/DATA/ITEM/1912\\_int~v~Maniaque\\_de\\_Mots\\_caches\\_2.jpg](http://www.groupemodus.com/DATA/ITEM/1912_int~v~Maniaque_de_Mots_caches_2.jpg)

### 3.1.40 Jeux d'objets trouvés

Le jeu *Objets trouvés* est un jeu de société créé par Philippe des Pallières en 2005 et édité par Asmodée. Le jeu est également édité depuis 2006 par Ravensburger en langue allemande sous le nom Was'n das? Ce jeu requiert de 4 à 9 joueurs et dure 45 minutes.

Le jeu propose une piste ronde des scores. Deux cents cartes à thème, chacune contient 6 propositions. Parmi ces 6 propositions, un joueur "artiste" en choisit une au hasard et secrètement. En utilisant 13 objets fournis dans la boîte (plume, brosse à dent, caillou, jambes de poupée, pince à linge, jambes de poupée, planchette, galet, figurine, insecte, pion de bois, élastique, ballon, anneau, jeton, etc.), il doit représenter cette proposition pour la faire deviner aux autres joueurs. L'artiste a tout son temps pour représenter la scène. Les joueurs, eux, gagnent ou perdent d'autant plus de points qu'ils parient tôt. L'artiste sera récompensé s'il est parvenu à faire deviner son "œuvre". Si non, il perdra aussi des points.



#### Déroulement :

Chaque joueur à son tour devra faire comprendre aux autres une phrase, un mot, un concept, choisis parmi 6 possibilités. Pour cela, il aura à sa disposition 13 objets.

C'est le choix judicieux de ces objets, leur position les uns par rapport aux autres qui donne du sens et qui permet la communication entre les joueurs.

Ceux dont le rôle est de « deviner », devront réagir aussi rapidement que possible en pariant sur l'une des 6 possibilités qui sont offertes.

Les joueurs marquent des points : soit parce qu'ils ont gagné leur pari, soit parce qu'ils ont été de bons « émetteurs », et sont parvenus à se faire comprendre du plus grand nombre.

BUT : Atteindre la case arrivée, après un tour complet du plateau ou bien avoir parcouru la plus longue distance possible sur le circuit, lorsque la 18<sup>e</sup> et dernière carte a été jouée.



## MATÉRIEL DE JEU

- Un plateau circulaire de 40 cases servant à marquer les scores des joueurs. 3 cases « spéciales » sur les 14<sup>e</sup>, 23<sup>e</sup> et 33<sup>e</sup> cases.
- Un jeu de 55 cartes « Vote » (9 paquets de 6 cartes de couleurs distinctes, numérotées de 1 à 6 et 1 carte « À votre avis ? », servant à recevoir les paris).
- 200 cartes « Situations » : histoires, choix de mots, etc., offrant à chaque fois 6 possibilités.
- 13 objets : une pince à linge, des jambes de poupée, une planchette, un galet, une plume, une figurine, un insecte, un pion de bois, un élastique, un ballon, un anneau, une brosse à dents, un jeton.
- 9 pions « score », destinés à marquer la progression de chaque joueur sur le plateau.
- 7 tuiles « case spéciales »

## Règles du jeu

- Déployez le plateau au centre de la table de jeu.
- Placez tous les objets au centre du plateau.
- Séparez les cartes numérotées et triez-les par couleur. Chaque joueur reçoit un paquet de 6 cartes de la couleur de son choix. Ces cartes sont placées devant chaque joueur, face cachée. Les cartes restantes sont retirées définitivement du jeu.
- Chaque joueur reçoit un pion « score » de couleur identique à ses cartes et le place sur la case de départ du plateau.
- Piochez au hasard 3 tuiles « case spéciale », que vous placez face cachée sur les 3 cases spéciales du plateau (une tuile sur chaque case).
- La carte « À votre avis ? » est placée sur le bord intérieur du plateau de jeu en face du premier joueur (l'émetteur)

- Piochez au hasard 18 cartes « Situations » parmi les 200 proposées. La partie se termine lorsque la 18<sup>e</sup> carte a été jouée (ou qu'un joueur est parvenu à faire le tour du plateau).
- Les joueurs désignent celui ou celle qui débute la partie dans le rôle de l'émetteur. Le rôle d'émetteur sera tenu à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, par chacun des joueurs

Une partie d'Objets Trouvés est composée de 18 manches. Une manche se déroule en suivant toujours les 6 étapes :

- Sélection et lecture d'une situation par l'émetteur.
- Choix imposé et secret d'une des 6 propositions.
- Réalisation du « message » avec les objets.
- Paris et propositions des autres joueurs.
- Résolution des paris, décompte des points et déplacement des pions « score ».
- Préparation de la manche suivante.

## PARIS ET PROPOSITIONS DES AUTRES JOUEURS

Pendant tout le temps où l'émetteur assemble ses objets, les autres joueurs peuvent prendre des paris. Il est important de prendre son pari aussi rapidement que possible et tant qu'à faire, avant les autres, car la valeur des points gagnés va en diminuant, en fonction du temps que l'on a mis à prendre position.

## RÉSOLUTION DES PARIS, DÉCOMPTE DES POINTS ET DÉPLACEMENT DES PIONS « SCORE ».

L'émetteur retourne sa propre carte et révèle ainsi le numéro du choix qu'il a cherché à représenter. Puis, (en commençant par le sommet du tas), il retournera une à une les cartes «Vote» jouées par ses adversaires. Les points gagnés par les joueurs :

La première carte retournée vaut 1 point :

- le joueur s'est trompé, il recule son pion de 1 case ;
- si le joueur a fait le bon choix, il avance son pion de 1 case.

La deuxième carte retournée vaut 2 points :

- si le joueur s'est trompé, il recule son pion de 2 cases ;
- si le joueur a fait le bon choix, il avance son pion de 2 cases.

La troisième carte retournée vaut 3 points :

- si le joueur s'est trompé, il recule son pion de 3 cases ;
- si le joueur a fait le bon choix, il avance son pion de 3 cases.

La partie s'arrête lorsque la 18<sup>e</sup> carte a été jouée. Un gagnant peut cependant être désigné avant : c'est le premier joueur qui parvient à la case arrivée.

- Si non, le gagnant est le joueur en tête après que la 18<sup>e</sup> carte « Situations » a été jouée.
- En cas d'égalité, les joueurs peuvent convenir d'effectuer une manche supplémentaire.

Source : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Objets\\_trouv%C3%A9s\\_%28jeu%29](http://fr.wikipedia.org/wiki/Objets_trouv%C3%A9s_%28jeu%29),

<http://www.jeuxdenim.be/jeu-ObjetsTrouves> et [http://regle.jeuxsoc.fr/objet\\_rg.pdf](http://regle.jeuxsoc.fr/objet_rg.pdf)  
Source des images : <http://jeuxsoc.fr/jeu/objet.0.0>

### 3.1.41 CityVille (arcade)

CityVille est un jeu social, développé par Zynga. Ce jeu gratuit reprend le concept de la série des jeux vidéo SimCity. Maire d'une petite bourgade, le joueur doit se plier en quatre pour satisfaire les besoins de la population et agrandir sa ville.

Le but de CityVille est de gérer une ville selon les problèmes et les souhaits des différents habitants. Le joueur peut aller jusqu'au niveau 250. Le jeudi 24 novembre 2011, 50 800 000 utilisateurs mensuels jouent à CityVille.



#### Déroulement du jeu

- Au début du jeu, le joueur a une petite ville avec une grange et une maison ; puis le joueur peut construire des maisons, des commerces et des bâtiments officiels en les achetant. Il pourra aussi agrandir sa ville mais il lui faudra des ZAC et des habitants. Au fil du jeu, le joueur débloquent des bâtiments grâce aux missions et en augmentant son niveau.
- Il peut aussi débloquent la Tour Eiffel et les bâtiments pour la construire (comme l'hôtel voilier, le restaurant hawaïen et le casino French Riviera) et la Grande Pyramide et les bâtiments sont la demeure de Moscou, le palais de Venise, et le centre de Shanghai.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/CityVille>

Source de l'image: <http://appmyass.com/2014/02/hack-cityville-addicts/>

### 3.1.42 FarmVille



FarmVille est un jeu social de simulation de ferme en temps réel développé par Zynga, disponible comme une application sur le site Internet de mise en réseau social Facebook1. Le jeu permet aux membres de Facebook de diriger une ferme virtuelle en plantant, en cultivant et en récoltant des récoltes virtuelles, des arbres et en élevant le bétail. FarmVille est un clone de Farmtown, autre application populaire sur Facebook.

## Déroulement :

- Au début de la ferme, le joueur crée d'abord un avatar personnalisable. Il dispose ensuite d'un petit terrain vague avec six parcelles de terre, dont quatre sont dans le processus de croissance et deux (aubergines et fraises) sont arrivées à maturité.
- Le jeu est basé autour du « marché », lieu où les articles peuvent être achetés :
  - les graines
  - les arbres
  - les animaux
  - les bâtiments
  - les décorations
  - les véhicules, etc.
- Il est possible d'acheter en utilisant des "Farm Coins", l'argent générique de FarmVille (qui est gagné en vendant des récoltes) ou des "Farm Cash" (que le joueur gagne au taux d'un dollar par niveau d'expérience). Un joueur peut choisir entre acheter avec de l'argent réel, des "Farm Coins" ou des "Farm Cash" de Zynga.
- Le joueur plante des graines et des arbres qui donnent des récoltes et rapportent ainsi des "Farm Coins". Les animaux peuvent aussi être achetés et élevés. Le joueur gagne des points d'expérience (XP) par les articles achetés et l'accomplissement de tâches régulières telles que le labourage, la semence et la récolte. Gagner des points XP augmente le niveau du joueur, ce qui lui permet d'avoir accès à plus de contenu du jeu.
- La plupart des articles peuvent être achetés avec les "Farm Coins", bien que certains (par exemple certains animaux) doivent être achetés avec des "Farm Cash".
- Chaque parcelle de terre coûte 15 "Farm Coins" pour être labourée et les graines peuvent varier de 10 à 220 "Farm Coins". Chaque récolte est vendue pour un prix qui est plus grand que le prix payé pour la semence. Le rapport de prix de récolte varie et est basé sur les facteurs de temps de récolte et de prix de la plantation initiale.

Par exemple, les framboises, avec un temps de croissance de deux heures, coûtent 20 pièces et produisent 46 pièces par parcelle, avec un rapport de 1:2.3. Les pastèques, avec un temps de croissance de quatre jours, coûtent 130 pièces et produisent 348 pièces, pour un rapport de 1:2.68. Attention: il faut aussi tenir compte du coût du labourage. Le temps de croissance peut varier de deux heures (les framboises) à quatre jours (les artichauts, les pastèques).
- Si la plantation n'est pas récoltée dans le laps de temps égal au temps de croissance, elle sera perdue et le terrain devra être labouré de nouveau (à moins que le "Unwither Ring" ne soit appliqué).

Par exemple, les citrouilles pousseront en 8 heures. Si les citrouilles ne sont pas récoltées au cours des 16 heures suivant le moment de plantation, elles commenceront à se flétrir et mourir et le joueur ne pourra pas les récolter ni gagner des "Farm Coins" ou des points d'expérience (à moins que le "Unwither Ring" ne soit appliqué).

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/FarmVille>

Source de l'image : <http://www.articlevoid.com/gaming/internet-games/farmville-tips-and-tricks/>



### 3.1.43 Démineur



Le démineur est un jeu numérique de réflexion dont le but est de localiser des mines cachées dans un champ virtuel avec pour seule indication le nombre de mines dans les zones adjacentes.

De nombreuses versions gratuites existent, mais la plus connue est celle Microsoft Windows, incluse dans le système informatique par défaut. Cette version particulière, à défaut d'inventer le concept, l'a popularisé, et la désignation *Démineur* identifie souvent cette version précise et non le principe général du jeu. À partir de Windows 8, le *démineur* n'est plus fourni avec Microsoft Windows. Il passe sous la forme d'une application Xbox appelée Microsoft Minesweeper à télécharger sur le Windows Store. Il acquiert dès lors de nouveaux graphismes (un mode moderne et un autre mode jardin), un mode aventure et des récompenses à

gagner avec un compte Xbox Live.

Par défaut le jeu se joue avec la souris, mais il peut également aujourd'hui se jouer sur un écran tactile.

#### Déroulement :

- Le champ de mine est représenté par une grille, qui peut avoir différentes formes : deux ou trois dimensions, pavage rectangulaire ou non, etc. Chaque case de la grille peut soit cacher une mine, soit être vide. Le but du jeu est de découvrir toutes les cases libres sans faire exploser les mines, c'est-à-dire sans cliquer sur les cases qui les dissimulent.
- Lorsque le joueur clique sur une case libre et que toutes les cases adjacentes le sont également, une case vide est affichée. Si en revanche au moins l'une des cases avoisinantes contient une mine, un chiffre apparaît, indiquant le nombre de cases adjacentes contenant une mine. En comparant les différentes informations récoltées, le joueur peut ainsi progresser dans le déminage du terrain. S'il se trompe et clique sur une mine, il a perdu.
- On peut signaler les cases contenant des mines présumées par un drapeau en cliquant sur le bouton droit de la souris — mais ce n'est aucunement obligatoire.
- Dans le démineur de Windows, il est possible de cliquer simultanément avec les boutons gauche et droit de la souris sur une case. Cette manipulation est à faire sur une case ayant un numéro (donc avec une ou plusieurs mines à proximité) et lorsque le joueur a préalablement déminé le nombre requis de mines alentour. Dans ce cas là, toutes les autres cases adjacentes dépourvues de drapeau seront découvertes. Pratique pour gagner du temps.
- Le jeu est chronométré, ce qui permet de conserver les meilleurs scores. Jusqu'à Windows XP, le démineur de Windows contenait également un *smiley* prenant différentes humeurs selon la situation : souriant en temps normal, triste lorsque le joueur a perdu, portant des

lunettes de soleil lorsqu'il a gagné et nerveux lorsque le bouton de la souris est enfoncé. Un clic sur ce *smiley* permet de commencer une nouvelle partie.

Source : [http://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9mineur\\_\(jeu\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9mineur_(jeu))

Source de l'image : Idem.

### 3.1.44 Jeux de mémoire



Le jeu de mémoire (ou Memory) est un jeu de société édité par Ravensburger pour la première fois en 1959 et décliné depuis en de multiples versions. Le jeu se compose de paires de cartes portant des illustrations identiques. L'ensemble des cartes est mélangé, puis étalé face contre table. À son tour, chaque joueur retourne deux cartes de son choix. S'il découvre deux cartes identiques, il les ramasse et les conserve, ce qui lui permet de rejouer. Si les cartes ne sont pas identiques, il les retourne faces cachées à leur emplacement de départ.

Le jeu se termine quand toutes les paires de cartes ont été découvertes et ramassées. Le gagnant est le joueur qui possède le plus de paires.

Source : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Memory\\_\(jeu\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Memory_(jeu))

Source de l'image : <http://www.jeu-test-ma-memoire.com/jeux-de-memory/memory-special-seniors/niveau-1/theme-fleurs>

### 3.1.45 Uno



Le Uno est un jeu de cartes américain créé en 1971 par Merle Robbins et édité par Mattel. Il s'appuie sur les règles du 8 américain. Pour gagner une manche, il faut être le premier joueur à n'avoir plus de cartes en mains. Sur plusieurs manches, le vainqueur est le joueur totalisant le moins de points lorsqu'un joueur atteint 500 points.

Le jeu contient 108 cartes réparties comme suit :

- 19 cartes rouges numérotées de 0 à 9
- 19 cartes jaunes numérotées de 0 à 9
- 8 cartes +2 (2 de chaque couleur : rouge, vert, jaune, bleu)
- 8 cartes inversion (2 de chaque couleur : rouge, vert, jaune, bleu)
- 8 cartes passe ton tour (2 de chaque couleur : rouge, vert, jaune, bleu)
- 4 cartes Joker
- 4 cartes Super Joker

**Déroulement :**



- Le joueur situé à gauche de celui qui a distribué les cartes commence à jouer. Il doit recouvrir la carte supérieure du talon par une carte de la même couleur, ou portant le même numéro ou le même symbole que celle-ci.  
Par exemple, si la carte supérieure du talon est un 7 rouge, il peut jouer n'importe quelle carte rouge ou un 7 de n'importe quelle couleur plus une carte du même chiffre (par exemple il peut jouer à la suite d'un 7 rouge, un 5 rouge plus un 5 vert). Il peut également jouer une carte Joker. Si le joueur ne possède pas de cartes lui offrant une de ces possibilités, il doit alors tirer la carte supérieure de la pioche. Si cette carte peut être jouée, il doit la poser sur le talon, mais si cette carte ne peut pas être jouée, il passe son tour.
- Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit immédiatement annoncer à haute voix « UNO » pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main. S'il l'oublie, et qu'un de ses adversaires s'en aperçoit et le lui fait remarquer, il doit alors tirer 2 cartes de pénalité dans la pioche. Quand le joueur pose sa dernière carte, il doit crier « fin de jeu », le cas échéant il pioche 2 cartes et continue de jouer. À son tour, il est permis de ne pas jouer, même si l'on possède une carte jouable. Il faut alors tirer une carte de la pioche. Si elle est « jouable », celle-ci peut alors être jouée immédiatement.
- Le joueur qui s'est débarrassé le premier de toutes ses cartes est le vainqueur de la manche. On établit les scores de cette manche et on engage alors la manche suivante.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Uno>

Source de l'image : Idem.

### 3.1.46 Spider



Spider est un jeu de cartes de type réussite, notamment disponible sur certaines versions de Microsoft Windows. Il se joue avec deux jeux de 52 cartes traditionnelles. On étale 54 cartes sur 10 colonnes pour former le tableau (les 4 colonnes de gauche ont 6 cartes, et les 6 de droite en ont 5) et on forme un talon avec les 50 cartes restantes. Il est possible de jouer avec 8 paquets de 52 cartes

#### **Déroulement :**

- Le but est d'écarter toutes les cartes du jeu en un minimum de déplacements. On peut déplacer une carte :
  - soit sur une colonne vide ;
  - soit sur une carte de rang immédiatement supérieur quelle que soit leur couleur.
- On peut déplacer une série de cartes de la même couleur. Lorsqu'aucune colonne n'est vide, lorsqu'on le désire ou si l'on ne peut plus faire aucun mouvement, alors on rajoute une rangée de cartes visibles à partir du talon, jusqu'à épuisement de celui-ci (5 donnes de

10 cartes). Dès que l'on a une suite de l'as au roi (de bas en haut) de la même couleur, on la retire du jeu.

- Le score commence à 500 points. Chaque déplacement, ou annulation d'un déplacement, réduit ce score de 1 point. Lorsqu'une suite est complète elle est retirée du jeu et donne un bonus de 100 points.
- Le score maximal théoriquement atteignable est donc de 500 (points initiaux) + 800 (pour le retrait des 8 suites) - 40 (pour les déplacements minimum nécessaires pour dévoiler les 40 cartes qui sont affichées de dos au début de la partie, et pour lesquelles au moins 1 déplacement par carte est nécessaire pour être dévoilée) - 10 (car il y a 10 colonnes, et pour la dernière carte de dos dévoilée pour chaque colonne il faut encore au moins 1 déplacement pour l'intégrer à une suite en cours) = 1250 points.

Source : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Spider\\_\(patience\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Spider_(patience))

Source de l'image : [http://forum.telecharger.01net.com/forum/high-tech/LOGICIELS/Vista/spider-solitaire-version-sujet\\_329964\\_1.htm](http://forum.telecharger.01net.com/forum/high-tech/LOGICIELS/Vista/spider-solitaire-version-sujet_329964_1.htm)

### 3.1.47 Le Taboo



Taboo est un jeu de société qui se joue en deux équipes, avec au moins quatre joueurs. Le jeu a été créé en 1990 par Brian Hersch et Bernard Bougrèle; il est édité par MB.

Le but du jeu est de faire deviner un mot à ses coéquipiers sans utiliser certains mots interdits ou tabous. Il se joue avec un paquet de cartes sur lesquelles sont inscrits des mots à faire deviner et la liste des cinq mots interdits.

Chacune des deux équipes a, à son tour, un temps donné pour deviner un maximum de mots. Si le joueur qui fait deviner se trompe et utilise un mot taboo ou bien un mot dérivé soit du mot à faire

deviner soit d'un des mots tabous, la carte en cours, plus une autre carte déjà devinée, sont retirées des gains de son équipe.

Lorsqu'une équipe fait deviner, l'autre surveille, grâce à un sablier, le temps écoulé et vérifie qu'aucun mot interdit n'est utilisé.

Un mot taboo prononcé ou une traduction compte -1 point.

Exemples :

*Mot à faire deviner* : Téléphone

*Mots tabous* : portable - parler - ligne - numéro - sonner - allo.

*Mot à faire deviner* : La Poste

*Mots tabous* : timbres - facteur - lettre - courrier - boîte aux lettres.

*Mot à faire deviner* : Boulangerie

*Mots tabous* : bonbon - sucette - sucrerie - pâtisserie - pain.

Le jeu Taboo comporte aussi un plateau. À chaque point remporté, le joueur avance son pion sur la plateau, qui comporte également certaines cases avec des fonctions spéciales, telles que d'avoir plus de temps pour deviner le mot ou de faire deviner le mot à un membre de l'équipe seulement, dans le but de pimenter le jeu. La première équipe (ou joueur) à parcourir le plateau en entier remporte la partie.

Sources : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Taboo>, <http://www.regles-de-jeux.com/regle-du-taboo/>

Source de l'image : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Taboo>

### 3.1.48 Le Shuffleboard

Le *Shuffleboard*, plus précisément le « *deck shuffleboard* », aussi épelé « *shuffle-board* », « *shovelboard* », « *shovel-board* » ou « *shove-board* » (terme archaïque)<sup>1</sup>, est un jeu dans lequel les joueurs utilisent une palette en forme de balai pour pousser des palets qui glissent le long d'une allée de forme allongée, le but étant de les envoyer sur une cible rapportant des points. Le terme peut aussi désigner d'autres jeux qui en sont dérivés. Il existe également une variante qui se joue sur une table.



Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Shuffleboard>

Source de l'image : Idem.

### 3.1.49 Pétanque



La pétanque est un jeu de boules dérivé du jeu provençal. Le matériel comprend des boules en métal (acier), d'un diamètre compris entre 70,5 et 80 mm et d'un poids entre 650 et 800 grammes ; une boule en bois, appelée but (ou familièrement le bouchon -de l'occitan bochon, petite boule, cochonnet, ou le petit), d'un diamètre de 30 mm. À la pétanque, l'objectif est de marquer des points en plaçant ses boules plus près du but que son adversaire.

Équipes : Trois combinaisons sont possibles : la triplette (trois contre trois), la doublette (deux contre deux) et le tête-à-tête (un contre un). La pétanque se pratique sur tous les terrains. La plupart du temps en compétition, des « cadres » (un cadre est un terrain sur lequel doit se

dérouler une partie) sont tracés ; les dimensions officielles sont alors de 15 mètres de longueur pour 4 de largeur, et a minima de 12 mètres sur 3.

Le cercle (de lancer) : c'est un rond, tracé sur le sol (ce cercle doit être à un mètre minimum de tout obstacle et de la limite d'un terrain interdit), dans lequel le joueur doit se tenir pour lancer sa boule. Son diamètre est compris entre 35 et 50 cm.

### ***Début de la partie***

- L'équipe qui gagne le tirage au sort trace le cercle et lance le but et la première boule. Pour que le but lancé par un joueur soit valable, il faut qu'il soit entre 6 mètres et 10 mètres du cercle, visible depuis le cercle et à un mètre minimum de tout obstacle ou de la limite d'un terrain interdit. Le lancer du but par un joueur d'une équipe n'implique pas qu'il soit dans l'obligation de jouer le premier. À la mène suivante, le but appartient à l'équipe ayant remporté la mène précédente, ou à celle l'ayant lancé si la mène a été nulle. Cette équipe lance le but à partir d'un cercle tracé autour depuis le point où il se trouvait à fin de la mène précédente (Lorsque le but est devenu nul, le lancer se fait à compter de sa dernière position arrêtée), sauf dans les cas suivants:
- Le cercle se situerait ainsi à moins d'un mètre d'un obstacle ou de la limite d'un terrain interdit. Dans ce cas le joueur trace le cercle au plus proche de cette limite réglementaire de l'obstacle ou du terrain interdit.
- Le lancer du but ne pourrait se faire à toutes distances réglementaires (but en plein milieu d'un terrain de 12 mètre par exemple qui ne permettrait pas d'atteindre les 6 mètres minimum). Dans ce deuxième cas, le joueur peut reculer, (dans l'alignement du déroulement du jeu à la mène précédente) jusqu'à ce qu'il puisse lancer le but dans le respect des règles.
- Si le lancer n'est pas correct, il est recommencé par le même joueur, ou un coéquipier. Mais si après 3 jets consécutifs par la même équipe, le but n'a pas été lancé dans les conditions réglementaires ci-dessus définies, il est remis à l'équipe adverse qui dispose également de 3 essais etc... En tout état de cause, c'est toujours l'équipe qui a marqué à la mène précédente qui conserve la priorité pour jouer la première boule.

### ***Déroulement :***

- Une équipe lance ses boules tant qu'elle en a, et jusqu'à ce qu'elle place une de ses boules plus près du but que celles de l'équipe adverse. Si la première boule jouée se trouve en terrain interdit, c'est à l'adversaire de jouer puis alternativement tant qu'il n'y aura pas de boules en terrain autorisées. Elle (re)prend alors le point et c'est à l'équipe adverse de jouer, si elle a encore des boules.
- Boule nulle : Toute boule est nulle dès qu'elle passe en terrain interdit. Si la boule revient ensuite en terrain de jeu, elle est immédiatement enlevée du jeu et tout ce qu'elle a pu déplacer, après son passage en terrain interdit, est remis en place. Toute boule lancée dans des conditions non réglementaires est nulle et tout ce qu'elle a déplacé dans son parcours est remis en place. Il en va de même pour toute boule jouée d'un cercle autre que celui d'où a été lancé le but. Toutefois l'adversaire a le droit de

faire appliquer la règle de l'avantage et de déclarer que le coup est valable. En ce cas la boule pointée ou tirée est bonne et tout ce qu'elle a déplacé reste en place.

- Décompte : Lorsque l'ensemble des boules sont lancées, on comptabilise toutes les boules d'une équipe qui se trouvent plus près du but que la plus proche des boules adverses.
- Interférence : Le but ou une boule, arrêtée par un spectateur ou par l'Arbitre, conserve sa position à son point d'immobilisation. Toute boule jouée, arrêtée par un joueur de l'équipe à laquelle elle appartient est nulle et perdue. Toute boule jouée ou déplacée, arrêtée par un adversaire peut, au gré du joueur, être rejouée, laissée à son point d'immobilisation, ou placée dans le prolongement d'une ligne qui irait de sa place à l'endroit où elle se trouve. Si le but, frappé, est arrêté par un joueur, l'adversaire peut laisser le but à sa nouvelle place, remettre le but à sa place primitive, placer le but dans le prolongement d'une ligne allant de sa place primitive à l'endroit où il se trouve, ou encore demander la nullité du but. Si un but ou boule ARRÊTÉE vient à se déplacer (vent ou déplacée accidentellement par un joueur, un Arbitre, un spectateur ...), l'objet est remis à sa place.
- Cas particuliers : Si les boules adverses sont à égale distance du but et que le point est fini la mène est nulle. Si les deux équipes disposent de boules, il appartient à celle qui a joué la dernière boule de rejouer, puis à l'équipe adverse, et ainsi de suite alternativement jusqu'à ce que le point soit gagné par l'une d'elles. Si, en cours de mène, aucune boule ne se trouve en terrain autorisé (possible si tir sur la première boule par exemple), il appartient à celle qui a joué la dernière boule de rejouer, puis à l'équipe adverse, et ainsi de suite alternativement jusqu'à ce que le point soit pris. Si, à la fin de la mène, aucune boule ne se trouve en terrain autorisé, la mène est nulle.
- Fin de la partie : Une partie se joue en 13 points, éventuellement en 11, pour les parties de poules. Jusqu'en 2007 les finales des championnats du monde se déroulaient en 15 points.

***But nul :***

- Si le but est sorti en dehors des limites autorisées, généralement suite à un tir, (et même si par rebond il revenait en terrain autorisé), qu'il dépasse les limites de 3 mètres ou 20 mètres du cercle ou s'il n'est pas visible (caché par un arbre, de l'herbe, etc.) — sauf si c'est une boule qui le cache — ou encore s'il flotte librement dans une mare d'eau, on distingue deux cas : si les deux équipes ont encore des boules, ou si, au contraire aucune des deux n'en a plus, la mène est nulle ; sinon, l'équipe qui a encore des boules comptabilise autant de points qu'elle a de boules en main.
- Si le but est déplacé au cours de la mène et que rien n'empêche de jouer, ce dernier doit se trouver à une distance comprise entre 3 et 20m ceci est valable lorsque le terrain n'est pas cadré.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/P%C3%A9tanque>

Il est à noter que l'expression Jeu de boules est synonyme du jeu de la pétanque. Un jeu de boule oppose généralement deux équipes de un à quatre joueurs. Chaque joueur est muni du même nombre de boules, qu'il tente de placer au plus près d'une cible. Celle-ci est souvent une



boule nettement plus petite que celles des joueurs, appelée « but » ou « cochonnet » en français, « pallino » en italien et « jack » en anglais ; elle est lancée en début de partie. À leur tour de jeu, les joueurs propulsent leur boule en direction du cochonnet, en la tirant ou en la faisant rouler (les modalités peuvent varier suivant les jeux), tout en restant dans une zone délimitée du terrain ; il est possible ainsi de déplacer les autres boules déjà placées, voire le cochonnet. L'enchaînement des joueurs dépend là encore du jeu.

Une manche s'achève lorsque tous les joueurs ont lancé leurs boules. De façon générale, l'équipe gagnante marque autant de points qu'elle possède de boule au plus près du cochonnet. Une partie se joue en un certain nombre de points, nécessitant ainsi plusieurs manches.

Source : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_de\\_boules](http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_boules)

Source de l'image : <http://www.csbellac-petanque.com/>

### ***Le Charlemagne***

Le Charlemagne est un jeu de cartes à levées et se joue entre 2 équipes de 2 partenaires. Il est plus facile que le Bridge car il possède moins de cartes et les enchères sont plus simples.



Le but d'une main est de réussir son contrat. Une fois que l'équipe a réussi son contrat, elle obtient autant de points que la valeur du contrat ; dans le cas contraire les points vont à l'équipe adverse. Une équipe qui accumule 21 points gagne la partie. Le Charlemagne se joue avec 32 cartes; les cartes de 2 à 6 ne sont pas utilisées.

#### ***Déroulement :***

- Pour déterminer qui brasse initialement, on coupe le paquet successivement et celui qui tourne le premier pique est le donneur. Les équipes s'assoient face à face.
- À tour de rôle, commençant par le joueur à gauche du donneur, chaque joueur indique combien de levées il pourra emporter et la sorte qu'il préfère (exemple : 4 Pique ou 7 Cœur. Il n'y a aucun ordre dans les sortes et les enchères doivent aller en augmentant. Il n'y a qu'un tour d'enchères et la dernière définit le contrat et l'atout.
- Le joueur ayant remporté l'enchère sera le joueur qui commencera le jeu.
- Chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre en partant de celui qui a remporté la dernière levée.
- L'équipe ayant gagné deux parties gagne la manche.

Source : <http://jeanpichette.com/charlemagne/index.html>

Source de l'image : <http://spoonercentral.com/2005/FourKings.html>

### 3.1.50 La Belote

La belote est un jeu de cartes qui se pratique à quatre avec un jeu de 32 cartes. Les quatre joueurs sont répartis en deux équipes de deux joueurs, les membres d'une même équipe se faisant face et ayant à leur droite et à leur gauche chacun des joueurs adverses. C'est un jeu à *contrat*, dans le sens où l'une des deux équipes s'engage à faire plus de points que l'adversaire, et dont l'échec est sévèrement pénalisé. Il s'apparente au jass, qui se joue avec 36 cartes, et est très proche du *klaverjassen* néerlandais. Il existe plusieurs versions, notamment la contrée ou encore la coinche. Ce jeu est aussi connu sous les noms : le *boeux* ou bien le *cochon*.



#### Déroulement :

- La distribution des cartes est communément appelée *donne*. Lors du premier coup de la partie, un joueur est désigné au hasard pour effectuer la première *donne*. Pour cela, chacun des quatre joueurs tire une carte dans le paquet, et celui qui obtient la plus petite donne. Le donneur du coup suivant sera le joueur situé à droite du donneur précédent.
- Après avoir regroupé le jeu en inversant l'ordre de *coupe*, le *donneur* distribue les cartes en commençant par son voisin de droite, de la manière suivante: trois cartes (situées sur le dessus du tas) sont distribuées face cachée à chaque joueur puis deux cartes supplémentaires leur sont distribuées de la même manière (ou l'inverse 2 puis 3).
- Le *jeu de la carte* débute dès que toutes les cartes ont été distribuées. Le joueur situé à la droite du *donneur* effectue la première entame, ce qui signifie qu'il dépose une des cartes de sa main au milieu de la table. Les trois autres joueurs déposent ensuite à leur tour, dans le sens de distribution, l'une des cartes de leur main au milieu de la table selon les règles du jeu.
- Le joueur ayant déposé la carte la plus forte en atout, ou, à défaut d'atout, de la couleur de l'entame, remporte le pli à la fin du tour, il le retourne et le dépose au-dessus de ceux que lui et son partenaire ont déjà remportés. Et c'est alors à lui d'effectuer l'entame suivante.
- Chaque joueur dispose donc de 8 cartes en fin de *donne*, qu'il peut classer et consulter à sa guise (il les tient généralement en éventail dans sa main, devant lui) mais sans les rendre visibles des autres joueurs.
- Une partie se joue généralement en 1000 points, 1001 points ou 1010 points si les scores sont arrondis à la dizaine. Ce total à atteindre doit être décidé avant le début de la partie. Si les deux équipes dépassent ce score lors de la même partie, l'équipe qui atteint le plus gros total remporte la partie.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Belote>

Source de l'image : <http://www.bfmania.com/inscription>



### 3.1.51 Trivial Pursuit



Trivial Pursuit (connu au Québec sous le nom de « Quelques arpents de pièges », mais désormais commercialisé sous son nom anglophone Trivial Pursuit) est un jeu de société dont la progression dépend de la capacité du joueur à répondre à des questions de culture générale, éventuellement dans un domaine plus précis pour des versions plus ciblées du jeu.

Le jeu a été créé par deux Québécois, Chris Haney et Scott Abbott. Il est édité d'abord au Québec en 1979 sous le nom de *Quelques arpents de pièges*. Il a ensuite été commercialisé en France sous le nom *Remue-méninges* avant de connaître le succès sous son nouveau nom de *Trivial Pursuit*.

Le plateau consiste en cases arrangées sous la forme d'une roue, avec six « rayons ». Les cases sont colorées dans une distribution systématique avec une case dédiée à chacune des six couleurs au centre, où les joueurs commencent, sur le début du rayon. À son tour, le joueur fait rouler un dé (ordinaire à six faces) et déplace son pion dans la direction de son choix, du nombre de cases indiqué par le dé. Quand le pion atteint la case de destination, un autre participant tire une carte du talon de cette couleur et pose la question qui y est indiquée. Si le joueur répond correctement, il peut jouer à nouveau et si la case est une spéciale à la base d'un rayon il peut prendre une part du camembert (de la roue) de la couleur s'il ne l'a pas déjà.

Le jeu continue jusqu'à ce que l'un des participants collectionne une part des six couleurs et place son pion sur la case spéciale. Alors les autres participants peuvent se concerter pour poser la question du domaine qu'ils estiment le plus difficile pour le joueur avec l'interdiction préalable pour ces derniers de l'avoir lue. Si le joueur échoue, il doit continuer pour replacer son pion sur la case spéciale et ainsi de suite.

Une très large variété de questions est disponible pour le jeu. Chaque couleur correspond à un thème - par exemple dans le jeu ordinaire « Genus » - celles en vert sont sur la « vie et nature ». Il y a des versions pour les plus jeunes, sur des périodes de l'Histoire, des univers de fiction ou beaucoup d'autres qui dépendent de la culture notamment d'un pays.

Source : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Trivial\\_Pursuit](http://fr.wikipedia.org/wiki/Trivial_Pursuit)

Source de l'image: <http://10cities10years.com/2013/02/10/trivial-pursuits/>

### 3.1.52 Monopoly

Le Monopoly est un jeu de société américain édité par Hasbro. Le but du jeu consiste à ruiner ses concurrents par des opérations immobilières. Il symbolise les aspects apparents et spectaculaires du capitalisme, les fortunes se faisant et se défaisant au fil des coups de dés.



Matériel de jeu : Une boîte contient un tablier de jeu carré dont le contour est bordé de cases, la plupart symbolisant une propriété foncière. Les pions, à l'origine de simples pions de bois de couleur (bleu, jaune, rouge, vert...), ont été remplacés en 1935, dans la version anglophone du jeu, par des objets en miniature : dé à coudre, chapeau haut-de-forme, botte, automobile, navire de guerre et terrier écossais, et, après 1937,

brouette. D'autres objets originaux furent le cheval à bascule, le porte-monnaie et la lanterne dans les années 1950, et le fer à repasser, qui sera remplacé par un chat en 2013. De l'argent symbolique, 32 maisons, 12 hôtels, des cartes, et deux dés complètent le matériel du jeu. Le jeu peut se pratiquer de deux à huit joueurs, mais avec ce nombre de participants une partie pourrait durer une dizaine d'heures.

Plateau de jeu - Par convention, on considérera qu'il y a 40 cases : cela va de la case Départ (numéro 0) à la case Rue de la Paix (numéro 39), la case Prison ayant le numéro 30, la case Simple Visite ayant le numéro 10.

#### Déroulement

- Le jeu se déroule en tour par tour, avec deux dés ordinaires à 6 faces. Chaque joueur lance les dés, avance son pion sur le parcours, puis selon la case sur laquelle il s'arrête effectue une action correspondante<sup>7</sup> :
  - Un terrain, une gare ou un service public n'appartenant à personne : il a alors le droit de l'acheter. S'il n'exerce pas son droit de préemption, le banquier met le terrain aux enchères sans prix de départ prédéfini.
  - Un terrain, une gare ou un service public lui appartenant : rien ne se passe.
  - Un terrain, une gare ou un service public appartenant à quelque autre joueur : il lui paye la somme due pour une nuitée passée sur ce terrain (si le terrain, la gare ou le service public est hypothéqué, le joueur ne paie rien au propriétaire).
  - Case Chance : il tire une carte Chance. Cette case ne porte pas nécessairement bonne chance : il peut en effet s'agir d'une amende. Chance (en français) est une adaptation de Chance (en anglais) qui signifie plutôt hasard.
  - Case Caisse de Communauté : il tire une carte Caisse de Communauté (dans les éditions québécoises, celle-ci est appelée caisse-commune)
  - Case Taxe de luxe : il en paye le montant à la banque.
  - Case Départ : il gagne 200 mono (il suffit de traverser la case départ pour gagner le montant contrairement aux actions sur les autres cases ou il faut obligatoirement s'arrêter dessus[réf. souhaitée]).

- Case Impôts sur le revenu : il paye 200 mono à la banque ou 10 % de ses gains[réf. nécessaire].
- Case Allez en Prison : le joueur va directement en prison (en reculant et donc sans passer par la case départ).
- Case Simple visite : case neutre.
- Case Prison : il applique les règles pour en sortir.
- Case Parc gratuit : case neutre ne rapportant aucun bénéfice au joueur. Certains jouent selon une règle non officielle où le joueur obtient les gains versés par la communauté. [réf. souhaitée]

Terrains : Les terrains sont groupés par couleur. Dès qu'un joueur est en possession de l'ensemble des terrains d'une même couleur, il est en mesure d'y construire des maisons et des hôtels, le joueur possède donc un monopole. Note 1. Il doit construire uniformément : il ne peut y avoir plus d'une maison de différence entre deux terrains de la même couleur (un hôtel correspond à 5 maisons). De plus, on ne peut construire qu'un seul hôtel par terrain<sup>7</sup>.

Prison

Au cours de la partie, le joueur peut se retrouver en prison :

- en s'arrêtant sur la case Allez en prison ;
- s'il fait un double de dés trois fois de suite ;
- s'il pioche la carte Allez en prison.

Lorsqu'un joueur est en prison, il pose son pion sur la case Prison. Pendant ce temps, il ne joue pas ; il attend son tour jusqu'à ce qu'il soit libéré, mais il continue de percevoir les loyers. Il peut toutefois acheter la carte Vous êtes libéré de prison à une personne qui la détient ; c'est au vendeur de négocier le tarif.

Le joueur sort de prison :

- s'il détient la carte Vous êtes libéré de prison (il peut soit l'acheter soit la garder en réserve) ;
- s'il fait un double de dés ;
- s'il paye une amende de 50 mono.
- s'il paye une amende de 50 mono.

Le joueur ne peut rester plus de trois tours en prison. À ce moment-là s'il ne fait pas de double, il est obligé de payer la caution.

Fin du jeu - Le vainqueur est le dernier joueur n'ayant pas fait faillite et qui possède de ce fait le monopole (mais en revanche ne dispose plus d'aucun client potentiel).

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Monopoly>

Source de l'image: Idem

### 3.1.53 Colons de catane

Les Colons de Catane, Les Colons de Katäne<sup>1</sup> ou Catane<sup>2</sup>, est un jeu de société de Klaus Teuber, édité en France en 1995 par Jeux Descartes, repris en 2002 par Tilsit, puis en 2006 par la société québécoise Filosofia.

L'aire de jeu est créée de façon aléatoire, puis les joueurs y placent à tour de rôle deux colonies et deux routes. Ensuite, chaque tour se décompose en trois phases :

1. Production : le joueur dont c'est le tour lance deux dés. Les hexagones portant le nombre indiqué par les dés produisent tous la matière première correspondant au dessin sur celui-ci. Tous les joueurs ayant une ville ou une colonie placée à un sommet de ces hexagones reçoivent ces matières premières. Si les dés indiquent sept (le nombre statistiquement le plus probable), personne ne reçoit de ressources, et le pion brigand est déplacé vers une autre case. Tant qu'il s'y trouve, cette case ne produit pas de matières premières.
2. Commerce : le joueur dont c'est le tour peut ensuite faire des échanges de matières premières avec les autres. Cette phase est le cœur du jeu. Il arrive qu'après quelques jets de dés précis, une matière première ait subi une forte dévaluation, ou au contraire une importante hausse de cours. Les échanges sont alors très animés.
3. Construction : le joueur peut enfin dépenser ses ressources pour construire des routes et fonder des colonies ou des villes, afin d'étendre son influence et d'augmenter ses chances de gagner des matières premières. Il peut également acheter des cartes qu'il pourra ensuite jouer quand il le désirera pour se rapprocher de la victoire.



Chaque colonie vaut un point de victoire (PV). Une ville en vaut deux, construire la route la plus longue (de longueur minimale 5 jetons route) en vaut également deux, et posséder l'armée la plus puissante (constituée au minimum de trois cartes chevalier) permet aussi de gagner deux points. Le premier joueur qui totalise dix points de victoire gagne la partie.

Source : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Les\\_Colons\\_de\\_Catane](http://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Colons_de_Catane)

Source de l'image: <http://www.jedisjeux.net/les-colons-de-catane-marchands-et-barbares-g-909.html>

### 3.1.54 Yum

Le but de ce jeu est de compter le plus grand nombre de points en formant des combinaisons de dés. Les joueurs doivent tenter de compléter les combinaisons de dés





inscrites sur leur fiche de pointage en accumulant le plus de points possible. Pour ce faire, chaque joueur a le droit de lancer les dés jusqu'à trois fois par tour de jeu. Si une combinaison n'est pas complétée après le troisième lancer, le joueur peut décider de comptabiliser son pointage de la façon la plus avantageuse pour lui.

Chaque joueur prend une fiche de pointage et la place près de lui sur la table. On détermine au sort qui sera le premier à jouer. Les joueurs joueront à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. On place les dés dans le gobelet.

### ***Déroulement :***

Le premier joueur lance les dés. En fonction des chiffres qu'il obtient lors de ce premier lancer, il décide quelle combinaison il désire faire. Il laisse donc sur la table les dés qu'il pourra utiliser pour la combinaison choisie et lance les autres dés. Il peut également choisir de lancer de nouveau les cinq dés. Il peut lancer les dés un maximum de trois fois par tour de jeu. Si la combinaison qu'il a choisie est complétée au deuxième lancer, le joueur peut comptabiliser ses points et ne pas effectuer son troisième lancer. C'est alors au tour du joueur suivant. S'il arrive que le joueur ne puisse compléter une combinaison même après trois lancers, il doit alors comptabiliser son pointage de la façon la plus avantageuse pour lui.

### ***Exemple :***

En essayant de compléter une Main pleine (trois pareils et une paire), un joueur termine son tour avec trois 6, un 2 et un 3. Il peut additionner les trois 6 et inscrire un pointage de 18 à la sixième case du « Jeu de dés 1, 2, 3, 4, 5, 6 » ou à la case 3 pareils, sur la fiche de pointage.

Un joueur ne peut faire qu'une combinaison par tour de jeu. Ainsi, s'il obtient par exemple une Main pleine à son troisième lancer de dés et que cette dernière a déjà été inscrite sur sa feuille de pointage, il doit comptabiliser son pointage de la façon la plus avantageuse pour lui.

Exemple: Trois 6 et deux 5 peuvent être comptabilisés pour former un pointage de 28 à la case Roulement de surplus OU les trois 6 peuvent être comptabilisés pour un total de 18 à la sixième case du « Jeu de dés 1, 2, 3, 4, 5, 6 », OU les deux 5 peuvent être comptabilisés pour un total de 10 à la cinquième case.

Source : [http://www.gladius.ca/media/AG\\_Yum50-RegleFR\\_LR.pdf](http://www.gladius.ca/media/AG_Yum50-RegleFR_LR.pdf)

Source de l'image : <http://www.jeuyum.com/>

### **3.1.55 The Towers**

Le jeu de Towers est une variante simplifiée du jeu solitaire. Il s'agit d'un jeu numérique, auquel on peut jouer gratuitement sur de nombreux sites, sans inscription préalable. On y joue seul. Les règles ressemblent quelque peu à solitaire, mais en beaucoup plus simple.



### Déroulement :

- Un ensemble de cartes est présentée en bas de l'écran, faces retournés, sauf la première carte de l'ensemble, dont la face est visible. Trois tours (piles de cartes disposés en hauteur, ou en forme de pyramide) de cartes sont affichés dans le haut de l'écran, dont seules les trois cartes qui forment la base de la tour ont la face visible.
- Le joueur clique sur une des cartes à la base des tours dont la valeur est d'un degré supérieur ou inférieur à la carte visible de l'ensemble du bas. Cette carte rejoint ainsi la carte visible de l'ensemble du bas et une carte de sa tour se dévoile alors. On doit ainsi continuer d'empiler les cartes sur celle visible de l'ensemble du bas dans le but de vider les tours de toutes ses cartes.
- L'objectif est, comme au solitaire, d'empiler toutes les cartes, mais cette fois-ci dans une seule pile. Parallèlement, il est possible de faire plus de point si les cartes sont empilées rapidement, car un chronomètre mesure le temps et plus il reste du temps à celui-ci, plus le joueur accumule de points.

Source : Samuel Venière

Source de l'image : <http://www.jouez-flash.com/jeu-flash.php?id=1499&Tri+Towers+Solitaire>

### 3.1.56 Casse-tête

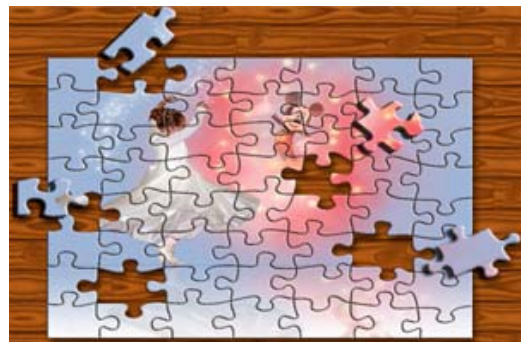
Un casse-tête est un jeu qui se joue seul. Il consiste par exemple, à partir d'une situation initiale donnée ou aléatoire à aboutir à une situation particulière en suivant un certain nombre de règles. Les casse-tête peuvent se trouver de différentes formes :

- des jeux spécifiques : le célèbre Rubik's Cube en est un exemple.
- les jeux de cartes (également appelés « réussites »). Certains casse-tête géométriques se résolvent uniquement à l'aide d'un papier et d'un crayon, comme celui de l'énigme des trois maisons ;
- des jeux à partir du matériel d'un jeu existant : citons les problèmes du « parcours du cavalier », ou des « 8 dames » basés sur les règles du jeu d'échecs ;
- les jeux numériques.
- Des jeux d'assemblages de pièces de papier ou de carton, communément appelés des *puzzles*.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Casse-t%C3%AAt>, <http://en.wikipedia.org/wiki/Puzzle>, et Samuel Venière.

### 3.1.57 Un puzzle

Un Puzzle est un jeu, un problème ou un jouet qui sert à tester l'ingéniosité d'une personne. Dans un puzzle, un joueur doit placer des pièces ensemble,



dans un ordre logique et cohérent, dans le but d'arriver à trouver la solution du puzzle.

La plus commune de cette forme de jeu est les casse-tête de papier ou de carton. Dans ce jeu, une image est déconstruite, découpée en une multitude de pièces mélangées. Le but du jeu est de replacer ces pièces dans le bon ordre, afin de reconstituer l'image. Chaque pièce est découpée différemment, de sorte qu'une seule autre pièce du jeu peut s'attacher à un de ses côtés. À une pièce peut se rattacher un nombre de pièces allant de 2 à 4.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Casse-t%C3%AAt>, <http://en.wikipedia.org/wiki/Puzzle>, et Samuel Venière.

Source de l'image : <http://upload.macromedia.com/exchange/photoshop/previews/jigsaw.jpg>

### ***Candy Crush***



Candy Crush Saga est un jeu vidéo d'assemblages de trios de pièces, développé par les jeux Kings.com, le 12 Avril 2012, pour le réseau social Facebook, et le 14 Novembre 2012, pour les smartphones. En Mars 2013, Candy Crush Saga dépassé FarmVille 2 comme le jeu le plus populaire sur Facebook, avec 46 millions d'utilisateurs moyens mensuel. Il s'agit d'une variation de leur jeu par navigateur Candy Crush.

Ce jeu est une variation de jeux d'assemblages similaires dont le but est de former des assemblages de trois pièces, comme Bejeweled. Chaque niveau comporte un tableau rempli de pièces représentées sous forme de bonbons colorés et d'obstacles. Les pièces sont représentées en différentes couleurs, soit des *jelly beans* rouges, des losanges oranges, des gouttes de citron jaunes, des *chiclets* verts, des sucettes bleues et des bonbons violets.

### ***Déroulement :***

Le mouvement de base de ce jeu est horizontalement ou verticalement, échangeant les positions des deux bonbons adjacents pour créer des séries de trois (ou plus) de bonbons de la même couleur. Chaque niveau contient un certain objectif qui doit être terminé dans un certain nombre de coups (ou sur une limite de temps). Certains niveaux nécessitent d'éliminer des bonbons sur la planche en les assemblant verticalement pour atteindre un certain score et obtenir des éléments au bas de la carte, ou d'avoir à éliminer certaines combinaisons de bonbons particulières. Les niveaux peuvent aussi comprendre des blocs pour les rendre plus difficiles, comme des meringues ou des réglisses (qui se répandent dans le tableau parmi les pièces qui n'ont pas été éliminées), des chocolats, des bombes (qui font perdre la partie si elles explosent avant d'être éliminées), des blocs de glace avec plusieurs couches à éliminer, et d'autres.

Plus le joueur élimine de pièces, plus il accumule de points. Le but du jeu étant de cumuler un maximum de points, avant de perdre toutes ses « vies ». Le joueur commence avec 5 vies, mais ce chiffre peut augmenter ou diminuer, dépendamment de la performance du joueur.



Source : [http://en.wikipedia.org/wiki/Candy\\_Crush\\_Saga](http://en.wikipedia.org/wiki/Candy_Crush_Saga)

Source de l'image : Idem.

### 3.1.58 Courses de voitures



Un jeu vidéo de course est un type de jeu dont le *gameplay* s'appuie sur le contrôle d'un véhicule, le plus souvent motorisé. Le but est généralement de progresser le plus rapidement possible d'un point à un point autre pour gagner sur les autres ou sur le temps. Ce type de jeu met en exergue la notion de compétition et tire son intérêt des sensations de vitesse et de pilotage qu'il procure. Très populaire, le genre s'inspire souvent des sports mécaniques et notamment de

la course automobile. L'objectif du jeu est de parcourir un circuit et de franchir la ligne d'arrivée avant son ou ses adversaires.

Source : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_vid%C3%A9o\\_de\\_course](http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_vid%C3%A9o_de_course)

Source de l'image : Idem

### 3.1.59 Le Golf

Le golf est un sport de précision se jouant en plein air, qui consiste à envoyer une balle dans un trou à l'aide de clubs. Le but du jeu consiste à effectuer, sur un parcours défini, le moins de coups possible. Précision, endurance, technicité, concentration sont des qualités indispensables pour cette activité.

#### *Déroulement :*



Le golf se pratique avec des bâtons (fer, bois et putter). Il se pratique sur un terrain (ou parcours) de golf. Généralement, un parcours compte 18 trous mais il peut aussi n'en comporter que 9, voire moins. Sur un parcours de 9 trous, il s'agit parfois de réaliser 9 trous dans un sens (aller) puis de refaire les mêmes 9 trous (retour), soit un total de 18 trous.

L'Association européenne de golf autorise les compétitions sur 9 trous mais laisse le soin aux fédérations nationales d'en fixer les modalités. D'autre part, il existe des mini-parcours initiatiques appelés « compact » (ou Pitch and Putt). La différence majeure réside dans la longueur des trous, nettement inférieure à celle d'un parcours de 18 trous standard. Selon son implantation et l'architecte qui l'a conçu, un parcours peut présenter des parties arborées, des buissons ou arbustes, mais aussi des plans d'eau, rivières ou ruisseaux, que l'on nomme obstacles d'eau, délimités par des piquets jaunes (si l'obstacle traverse le trou) ou des piquets rouges (si l'obstacle d'eau longe latéralement le trou). Placées à des endroits stratégiques afin de rendre le

terrain attractif, des pièces de sable, appelées bunkers permettent de pimenter le jeu. Le parcours fait l'objet tout au long de l'année, et plus particulièrement durant la saison golfique, de soins très attentifs.

Les règles de golf sont des procédures standardisées selon lesquelles le jeu du golf doit être joué. La dernière mise à jour de ces règles date du 1<sup>er</sup> janvier 2012 et s'applique dans le monde entier. Elles sont mises en place par l'USGA et le R&A Rules Limited (qui depuis 2004 a pris les responsabilités auparavant détenues par le Royal & Ancient Golf Club of St Andrews), après consultation d'autres autorités régissant le golf à travers le monde. Aux règles sont accolés l'étiquette (comportement d'un joueur sur un parcours), les définitions (vocabulaire du golf), les appendices (concernant les règles locales, et les normes techniques relative à la conception des clubs et les balles) et les décisions sur les règles de golf, en quelque sorte la jurisprudence du golf.

- Sur chaque parcours, il y a un « par », soit le nombre de coups standard fixé pour le terminer.

Habituellement, sur un parcours de 18 trous, le par est de 72. Cette moyenne est calculée en fonction des par de chaque trou : sur les 18 trous, nous comptons en moyenne dix « par quatre », quatre « par trois » et quatre « par cinq ». Ainsi on a :  $10 \times 4 + 4 \times 3 + 4 \times 5 = 72$ . Ce calcul n'est cependant qu'une moyenne, le par global peut être très différent d'un parcours à un autre. Par exemple, un parcours de montagne très court avec beaucoup de "par trois" et peu de "par cinq" peut avoir un par global de 69, comme il existe des parcours très long avec un par global de 73.

- Le par désigne également le nombre de coup que l'on doit effectuer sur chaque trou.

Il n'existe que trois « par » par trou déterminé par la longueur du trou : « par trois » (entre 91 et 224 mètres, 100–250 yards), « par quatre » (entre 225 et 434 mètres, 251–475 yards) et le « par cinq » (entre 435 et 630 mètres, 476–690 yards). Pour être dans le « par », un golfeur doit effectuer le même nombre de coup que le par du trou. Par exemple sur un « par quatre », le joueur est dans le par, c'est qu'il a joué quatre coups, du départ jusqu'au trou. Si un golfeur effectue un « par trois » en deux coups, il effectue alors un birdie (oiselet), soit un coup sous le par.

Le gagnant est le joueur qui parvient à compléter le parcours en ayant fait le moins de coups possibles.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Golf>

Source de l'image : <http://www.thegnac.com/sports/mgolf/2013-14/photos/Golf.jpg>

### **3.1.60 Les quilles**

Le bowling, également appelé jeu de boules, jeu de quilles ou simplement quilles<sup>1</sup> au Canada, est un jeu qui a été popularisé aux États-Unis et qui consiste à renverser des quilles à l'aide d'une boule.

La piste (ou allée) mesure 1,06 m de large pour 16,98 m (60 pieds) de longueur. Les flèches sont situées à 15 pieds de la ligne de faute (environ 4,7 m). Depuis les années 1990, les revêtements



synthétiques en mélaminé ont peu à peu remplacé les pistes en érable à la faveur d'une diminution de l'entretien et d'une meilleure stabilité des conditions de jeu. La piste est bordée de deux rigoles, appelés aussi dalots ou gouttières. La piste bénéficie d'un huilage spécifique, c'est-à-dire que la piste est huilée sur les 39 voire 45 premiers pieds (environ 11,9 m à 13,7 m) de la piste d'une façon dégressive, et le quart restant est parfois laissé sec. Cette différence de rugosité est à l'origine de l'effet courbe de la boule vers la fin de la piste et est appelée point de rupture (*break point* en anglais). En

effet, celle-ci tourne sur elle-même sur la surface huilée, puis « accrocher » sur le sec pour se mettre à rouler, entraînant un changement de trajectoire.

Si la boule quitte la piste, elle est recueillie par les rigoles et réacheminée au remonte boule par un système de rail ; aucun point n'est alors récolté. La zone d'approche, séparée de la piste par la « ligne de faute », mesure 4,87 m (15 pieds). Les pistes sont surélevées par rapport au sol sur lequel elles sont posées de 38 cm à 43 cm afin de permettre à la boule de revenir en dessous de ces dernières.

Les quilles mesurent 38,1 cm de hauteur pour une masse minimum de 1,4 kg. Les boules ont des masses pouvant aller de 2,7 à 7,258 kg (6 à 16 livres).

### **Déroulement :**

Une partie de bowling compte dix carreaux (ou 10 *frames*). Chaque joueur lance deux boules à chaque carreau, sauf en cas de *strike*. Un *strike* consiste à faire tomber les dix quilles avec la première boule. Le *spare* consiste à faire tomber les dix quilles avec les deux tirs consécutifs du carreau. Les points se calculent de la manière suivante :

- En cas de *strike* ("abat" au Canada, indiqué par un « X ») : 10 + nombre de quilles abattues après les deux lancers suivants.
- En cas de *spare* ("réserve" au Canada), indiquée par le nombre de quilles renversées au premier lancer, suivi d'un « / », par exemple « 8 / » : 10 + nombre de quilles abattues au lancer suivant.
- Trou (ou jeu ouvert) : nombre de quilles abattues.
- Le dixième jeu est particulier. En cas de *strike* au premier lancer, deux lancers supplémentaires sont accordés. En cas de réalisation d'un *spare*, un lancer supplémentaire est accordé.

Ainsi, la marque parfaite est de 300 points, pour douze *strike* consécutifs.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Bowling>

Source de l'image : idem.

### 3.2 Le classement des jeux dans notre typologie

Pour développer notre classification des jeux digitaux et non digitaux, nous nous sommes appuyés sur deux variables importantes : le matériel de jeu (cartes, pièces, plateau et dés) et leur *gameplay* qui nous amène à réfléchir sur ce qui fait la base du jeu, ce qui est essentiel à son fonctionnement. Notamment en ce qui concerne les jeux numériques, puisque le matériel de ces jeux est de nature virtuelle et non concrète, il s'agit vraiment de décortiquer les composantes et les mécanismes du jeu et de les ramener à sa plus simple expression. En cohérence avec cette idée, notre technique de classement des jeux s'est faite selon cet ordre : en tenant compte du matériel qui est à la base du jeu pour choisir sa catégorie, puis nous nous sommes intéressés aux mécanismes (ou la mécanique ou *gameplay*) du jeu pour choisir sa sous-catégorie.

Les modifications apportées à la classification de référence de De Kerval sont de plusieurs ordres. Tout d'abord, les descriptions de plusieurs catégories ont été retravaillées afin d'en améliorer l'aspect discriminatoire. Des critères d'exclusion y ont ensuite été apportés afin d'éviter tout chevauchement ou dédoublement de jeux, qui viendrait ainsi invalider le travail de classement. Enfin, nous avons ajouté une sous-catégorie « Cible » dans la catégorie Jeux de plateau pour classer des plateaux dont le design offre un ou plusieurs points de mire. Examinons maintenant chaque catégorie et sous-catégorie de jeux et les justifications à l'appui de notre classement.

#### 3.3.1 Jeux de pièces

Dans la catégorie de jeux de pièces, nous faisons l'hypothèse que de De Kerval s'est appuyé sur la manière dont les pièces sont réunies entre elles pour gagner la partie. En nous fondant sur les descriptions que De Kerval a donné aux sous-catégories de cartes, nous les avons revisitées et complétées afin de réduire toute interprétation lors de l'examen des jeux de carte identifiés par les aînés. Nous soulignons tout d'abord que deux sous-catégories de De Kerval nous apparaissaient similaires : agencement et construction. Seul élément distinctif, la notion de bidimensionnelle (2D) et tridimensionnelle (3D), qui est plus liée à l'aspect visuel de la pièce qu'à la mécanique du jeu. Dans ces deux sous-catégories, le but du jeu est le même soit l'agencement des pièces pour former un tout. Nous avons donc retenu la notion d'agencement et fusionné les deux sous-catégories. Voici les descriptions qui ont servi à classer les jeux dans notre typologie :

- Agencement : Jeux dont les pièces s'agencent de façon bidimensionnelle ou tridimensionnelle les unes aux autres dans le but de constituer un tout. Dans la catégorie de jeux de pièces.
- Adresse : Jeux où les pièces sont un élément moteur que les joueurs doivent manipuler avec adresse pour remporter la partie.
- Appariement : Jeux où des pièces ont des points en commun (images ou chiffres) les unes avec les autres (une paire) constituant le moteur du jeu. Nous avons précisé que les pièces peuvent également être associées en série de 3, 4, 5 et 6 figures identiques.
- Pièces hiérarchisées : Jeux où les pièces comportent des valeurs ou des capacités différentes qui leur confèrent une hiérarchie dans le jeu. Ces pièces sont souvent appelés « tuiles ». Certains des jeux classés dans cette sous-catégorie utilisent également des séries de pièces identiques en complément aux pièces hiérarchisées.

Dans le tableau 16, nous présentons comment les jeux de pièces utilisés par les aînés ont été classés. Il est à noter qu'aucun jeu n'a été identifié dans la sous-catégorie « Adresse ».

**Tableau 16. Jeux de pièces**

Sous-catégorie	Description	Jeux non digitaux	Jeux digitaux
Agencement	Jeux dont les pièces s'agencent de façon bidimensionnelle ou tridimensionnelle les unes aux autres dans le but de constituer un tout.	<i>Casse-tête</i>	<i>Casse-tête, puzzle</i>
Adresse	Jeux où les pièces sont un élément moteur que les joueurs doivent manipuler avec adresse pour remporter la partie.		
Appariement	Jeux où des pièces ont des points en commun (images ou chiffres) les unes avec les autres (une paire) constituant le moteur du jeu. Les pièces peuvent également être associées en série de 3, 4, 5 et 6 figures identiques.	<i>Domino</i>	<i>Slot Bonanza, Chuzzle, Bejewelled, Candy Crush et Bubble shooter, Tétris, Chains</i>
Pièces hiérarchisées	Jeux où les pièces comportent des valeurs ou des capacités différentes qui leur confèrent une hiérarchie dans le jeu. Ces pièces sont souvent appelés « tuiles ». Certains des jeux classés dans cette sous-catégorie utilisent également des séries de pièces identiques en complément aux pièces hiérarchisées.	<i>Mah-jong, Rummy</i>	<i>Mahjong Titan / Mah-Jong</i>

Dans la sous-catégorie « agencement », nous avons classé les jeux individuels que sont le *casse-tête* et le *puzzle* puisque les pièces s'emboîtent les unes dans les autres pour former un tout bidimensionnel ou tridimensionnel. Aucun jeu n'a été identifié dans la sous-catégorie « Adresse ».

Dans la sous-catégorie de jeux à « appariement », nous incluons les jeux individuels *Slot Bonanza*, *Chuzzle*, *Bejeweld*, *Candy Crush*, *Bubble shooter*, *Chains*, *Tétris* ainsi que le jeu de société qu'est le *Domino*, puisque le but de ces jeux est exclusivement d'aligner des tuiles, ou pièces, ayant des symboles identiques pour gagner la partie. En effet, dans les jeux *Slot Bonanza*, *Chuzzle*, *Bejeweld*, *Candy Crush*, *Bubble Shooter* et *Chains*, l'objectif est de relier des pièces identiques afin de les faire disparaître d'un contenant qui se remplit sans cesse de pièces disparates, et ce dans le but d'éviter que le contenant se remplisse, mettant ainsi fin à la partie. Plus longtemps les joueurs parviennent à vider le contenant sans qu'il se remplisse totalement, plus ils remportent de point. Le même principe s'applique au jeu *Tétris*. Le jeu *Domino* relève du même procédé d'association, mais l'objectif n'est pas de vider un tableau en faisant disparaître les pièces, mais, au contraire, de placer sur la table toutes les pièces que le joueur possède en les associant les unes aux autres à l'aide de chiffres identiques ou de pièces blanches.

Dans la catégorie de jeux de pièces « hiérarchisées », nous retrouvons les jeux de *Mah-Jong* et sa variante numérique, *Mah-Jong Titans*, ainsi que le jeu *Rummy*. Ces jeux se rapprochent des jeux de type « appariement », car les joueurs doivent faire des associations de pièces identiques, mais ils comportent une dimension supplémentaire, qui les distingue de cette dernière catégorie. En effet, il est possible d'aligner les tuiles en faisant, ici, des suites logiques de tuiles avec des valeurs différentes. Par exemple, au *Mah-Jong*, nous pouvons faire des séries de trois tuiles qui ont des valeurs qui se suivent (exemple, une tuile de valeur 1 avec une tuile de valeur 2 suivie d'une tuile de valeur 3), ce qui s'appelle un *Chi*. Même si elle n'est pas exclusive, c'est-à-dire que ce n'est pas la seule façon de gagner, la dimension hiérarchique des pièces, ou tuiles, différencie cette sous-catégorie des jeux d'appariement. En plus des pièces de valeurs différentes, les symboles et les couleurs comportent également un ordre hiérarchique. Par exemple, les tuiles identifiées de cercles, au *Mah-Jong*, surpassent toutes les autres. Une suite de 14 tuiles exclusivement composés de cercles est considérée comme une suite « pure ».

### 3.3.2 Jeux de plateau

Dans la catégorie de jeux de plateau, nous faisons comme hypothèse que de De Kerval s'est appuyé sur la manière dont le joueur se déplace sur la surface du plateau pour terminer la partie. Il nous apparaît que l'ajout d'une variable discriminante additionnelle, soit le design graphique de la surface de jeu permettrait de mieux classer les jeux dans cette catégorie. En nous fondant sur les descriptions que De Kerval a donné de ces plateaux, nous les avons revisités et complétés afin de réduire toute interprétation lors de l'examen des plateaux de jeu identifiés par les aînés. En voici les descriptions qui ont servi à notre typologie :

- Un « parcours » exige du joueur qu'il suive des étapes d'un point A à un point B, en général de façon linéaire, pour gagner la partie. Dans ces plateaux, le début et la fin du parcours sont clairement identifiés et ne sont jamais situés au même endroit. En d'autres mots, le joueur ne revient pas à son point de départ pour gagner la partie.
- Un « circuit » représente un trajet fixé d'avance que doit parcourir un objet, un animal ou une personne. Il est composé de lignes droites et de virages. Son point de départ est toujours son point d'arrivée et le tracé forme alors une boucle indépendamment de la forme du tracé. Les joueurs se déplacent en fonction d'un objectif déterminé au début du jeu.
- Des « connexions » dont la surface du plateau représente un diagramme de connexions dans lequel différents points sont reliés entre eux par des lignes. Les pions s'y déplacent en suivant les lignes entre les points de connexions (cases) ou sont placés sur ces lignes afin d'établir des connexions entre les cases.
- Des « casés » dont la surface est un maillage de cases géométriques identiques sur lesquels les pions sont disposés et se déplacent, comme les damiers ou plateaux de cases hexagonales. Nous distinguons cette sous-catégorie des surfaces de tableaux/grilles puisque les cases ne comportent aucune information et que le déplacement des joueurs est régi par des règles précises.
- Des « territoriales » dont le plateau représente une carte sur lesquels les pions sont disposés et se déplacent sur des formes non géométriques représentant des régions. Cette description de De Kerval nous semble minimale et ne tient pas compte de toutes formes d'espaces géographiques. Nous reformulons cette sous-catégorie comme une surface qui représente un espace géographique (quartier, ville, pays, continent, planète, monde).

virtuel) en 2 ou 3D sur lesquels les pions sont disposés et se déplacent en fonction d'un objectif déterminé. Cette description éliminerait la sous-catégorie « inventaire » proposée par de Kerval qui ne tient pas compte dans sa description de l'espace territoriale que représente le plateau (ex. Agricola) mais plutôt du matériel d'appoint du jeu, soient les cartes ressources. Nous nous retrouvons en présence d'un troisième niveau de classement dans cette sous-catégorie : Territoriales/cartes actives.

- Une « aire » est une surface de terrain, un local, une table réservée à une activité précise. Dans le cas des jeux, cette surface est délimitée de façon spécifique et représente l'espace dans lequel se situent les actions du ou des joueurs en fonction d'un but déterminé au départ du jeu. Les jeux de cette sous-catégorie ne fournissent pas de plateau comme tel. Les joueurs doivent délimiter l'espace sur le sol ou suivre un plan. Nous ne retenons pas la notion de décor de la description de De Kerval qui, à notre avis, qualifie le lieu, plutôt que de le délimiter.
- Un « tableau / grille » reproduit une disposition graphique (des lignes et des colonnes ou, de façon équivalente, dans les cases d'un rectangle quadrillé) permettant l'inscription ou la présentation de données. Dans l'univers des jeux, la division d'une table de jeu sur laquelle les joueurs déposent leurs enjeux est apparentée à un tableau. Les mots croisés utilisent comme plateau une grille sous forme de quadrillage dont la surface est divisée en cases blanches et noires dont le nombre est variable. Les joueurs doivent compléter une partie ou la totalité du plateau selon un ordre précis pour gagner la partie.
- Une « cible » reproduit une surface qui propose un ou plusieurs points de mire que le joueur doit atteindre à l'aide d'un matériel d'appoint (ex. fléchettes, poches, cartes, pichenottes) pour gagner des points. Le plateau peut prendre différentes formes : 1) une surface circulaire dont le centre est le point de mire (pointage le plus élevé) entouré de cercles concentriques (point décroissant au fur et à mesure que les cercles s'éloignent du centre) comme le jeu des fléchettes; 2) une surface rectangulaire ayant plusieurs points de mire distribués sur toute la surface du plateau correspondant à des pointages différents comme le jeu de poches ou 3) une surface carrée dont les points de mire sont placés aux quatre coins du plateau dans lesquels les joueurs doivent entrer leur balle ou leur pièce; d) une surface rectangulaire dont les points de mire sont placés de façon égale autour de la surface.

Lors de notre analyse des jeux de plateau, nous avons constaté que la plupart des jeux de ce type intègrent du matériel d'appoint qui fait l'objet du classement des trois autres catégories de jeux : cartes, dés, pièces. La mixité du matériel offert par les jeux de plateau rend donc leur classement plus complexe et sujet à interprétation. Afin de rendre notre typologie plus discriminante, nous y avons ajouté un troisième niveau de classement qui prendra en compte les sous-catégories du matériel d'appoint.

Dans le tableau 17, nous présentons comment les jeux de plateau utilisés par les aînés ont été classés. Les aînés n'ont pas identifié des jeux de la sous-catégorie « connexions ».



**Tableau 17. Les jeux de plateau**

Sous-catégorie	Description	Matériel d'appoint	Jeux non digitaux	Jeux digitaux
Parcours	Jeux qui disposent d'un plateau sur lequel est représenté un parcours sur lequel se déplacent des pions principalement de façon linéaire d'un point A à un point B. Dans tous les cas, la fin du parcours est spécifiée sur le plateau.			<i>Backgammon</i> <i>Courses de voiture</i>
		<i>Cartes instructives</i>	<i>Trivial Pursuit</i>	
		<i>Cartes actives</i>	<i>Taboo</i>	<i>Objets trouvés</i>
Circuits	Jeux dont le plateau présente un circuit fermé dans lequel le joueur repasse constamment par son point de départ jusqu'à l'atteinte d'un but spécifique; par exemple, jusqu'à ce que tous soit éliminés par le joueur vainqueur.	<i>Cartes actives</i>	<i>Monopoly</i>	<i>Objets cachés</i>
Connexions	Jeux dans lesquels les pions se déplacent sur un plateau où figure un diagramme de connexions sur lequel les pions se déplacent en suivant les lignes entre les cases ou sont placés sur ces lignes afin d'établir des connexions entre les cases.			
Casés	Jeux dont le plateau est un maillage de cases géométriques identiques sur lesquels les pions sont disposés et se déplacent, comme les damiers ou plateaux de cases hexagonales.		<i>Échecs</i>	<i>Dames, Échecs, Dames chinoises</i>
Territoriaux	Jeux dont le plateau représente un espace géographique qui peut être abstrait (tracé de forme) ou réaliste (représentation d'un quartier) en format 2D et 3D sur lesquels des éléments (pions, cartes, tuiles) sont disposés et se déplacent pour atteindre un but identifié au départ.	<i>Cartes actives</i>	<i>Colons de Catane</i>	<i>FarmVille, CityVille</i>
Aires	Jeux qui utilisent une table, le sol ou un lieu dans lequel se situent les actions des joueurs. Dans tous les cas, l'espace est délimité par un tracé précis et le dépassement de ces limites entraîne des conséquences négatives pour le joueur.		<i>Jeux de quilles, Pétanque, Shuffleboard,</i>	<i>Golf, Jeu de boules (synonyme au jeu de la Pétanque), jeu de quilles</i>
Tableaux	Jeux dont le plateau prend la forme d'une grille ou d'un tableau qui sert à visualiser ou à comptabiliser une	<i>Sans matériel d'appoint</i>	<i>Bingo, Double série</i>	<i>La Roulette, Démineur</i>

Sous-catégorie	Description	Matériel d'appoint	Jeux non digitaux	Jeux digitaux
	situation sous forme de récapitulatif.	<i>Pièces hiérarchisées</i>	<i>Mot croisés, Mots cachés, Sudoku, Mots fléchés, Scrabble</i>	<i>Wordox, Anagrammix, Mots croisés sur ordinateur/tablette, Mots coupés, Mots fléchés, /Mots mystères, Boggle, Sudoku Scrabble / Scrabble Duplicata/ Scrabble club</i>
Cible	Jeux dont le plateau offre un ou plusieurs points de mire que le joueur doit atteindre avec adresse pour remporter la partie.	<i>Pièces d'adresse</i>	<i>Jeu de pichenottes</i>	

Dans la sous-catégorie « parcours », nous avons regroupé les jeux où les pions (ex. figurines, avatars, objets) sont en compétition et se déplacent principalement de façon linéaire avec pour but d'être le premier joueur à atteindre la ligne d'arrivée. Dans la *Course de voitures*, les concurrents doivent suivre un trajet défini et franchir un fil d'arrivée dans le temps le plus court possible. Le premier concurrent qui passe la ligne d'arrivée gagne. Le jeu *Backgammon* propose également un plateau avec un parcours déterminé sur lequel les dames se déplacent dans un ordre déterminé. Le gagnant est le joueur qui a sorti toutes ses dames du plateau. Dans le jeu *Trivial Pursuit*, les joueurs doivent parcourir un tracé sur un plateau afin de se rendre au centre du jeu. Le premier joueur qui se rend au centre gagne la partie. La mécanique du jeu inclut également des cartes instructives auxquelles chaque joueur doit répondre pour accumuler une série de cartes de couleurs différentes qui lui permet de répondre à une dernière question au centre du jeu. Selon le poids donné au plateau ou aux cartes instructives, ce jeu peut se retrouver dans deux catégories différemment.

Dans notre analyse, nous avons opté pour le classer dans les jeux de plateaux compte tenu que le plateau de *Trivial Pursuit* conditionne la fin de la partie. Tant que le joueur n'est pas au centre du jeu, indépendamment des cartes de couleur accumulées, la partie n'est pas terminée. De même, si le joueur ne répond pas correctement à la question finale du jeu, il ne peut terminer et gagner la partie. Ce jeu nous est apparu comme le plus difficile à classer compte tenu que la mécanique du jeu est régie autant par les cartes que par le plateau. L'ajout d'un troisième niveau pour discriminer les jeux de plateaux, nous permettait de classer ce jeu dans la sous-catégorie Parcours/cartes instructives compte tenu du matériel d'appoint que sont les cartes questions-réponses. Dans le jeu *Taboo*, le plateau offre un parcours déterminé avec une case Départ et une case d'arrivée. Le premier joueur qui parcourt le plateau en entier gagne la partie. Tout comme les deux jeux précédents, les cartes sont un élément important de la mécanique du jeu. Ces cartes dites actives expliquent les actions qu'un joueur peut faire ou non. Ces derniers doivent interpréter la carte et offrir une performance afin de faire deviner à quelqu'un d'autre la bonne

réponse. Dans ce jeu, ce sont les expressions que les joueurs ne peuvent dire pour deviner le mot qui sont affichés sur les cartes et qui constituent le défi à relever. Nous classons donc ce jeu dans Parcours/Cartes actives.

Dans la sous-catégorie « circuits », nous classons le jeu de *Monopoly* et le jeu des *Objets cachés*. *Monopoly* offre un plateau sur lequel les pions débutent la partie à un point de départ et font le tour du circuit pour repasser au point de départ et ce aussi longtemps qu'ils n'ont pas atteint le but du jeu : Posséder le monopole des terrains et des habitations (gagnant) en acculant leur adversaire à la faillite (perdants). Dans le cas des *Objets cachés*, il s'agit de ressasser les détails du plateau contenant l'image jusqu'à la découverte de tous les objets recherchés. Le jeu des *Objets trouvés* propose un plateau circulaire sur lequel les joueurs doivent se déplacer de façon linéaire autour du cercle pour en faire le tour complet et revenir à son point de départ. La partie se termine lorsqu'un joueur est parvenu à faire le tour du plateau ou que la 18<sup>e</sup> carte a été jouée. Pour déplacer leur pion, les joueurs doivent gagner des points. Ces points sont gagnés de deux façons : les paris faits sur la carte que l'émetteur tente de faire deviner et le plus grand nombre de joueurs qui ont compris l'imitation de la carte de l'émetteur. Dans ce jeu, nous faisons également face à l'apport des cartes de jeux dans la mécanique du jeu. Ces cartes actives indiquent à l'émetteur les actions qu'il peut ou non faire pour faire comprendre le contenu de la carte aux autres joueurs. Nous classerons ainsi ce jeu dans Circuits/Cartes actives.

Dans la sous-catégorie « aires », nous avons regroupé le jeu de *quilles*, le jeu de la *pétanque* (ou le jeu de boules), le *shuffleboard* et le *golf*. Ces jeux se jouent à l'intérieur d'un espace délimité : une allée pour les quilles; un cadre tracé sur un terrain avec le cercle de lancer pour la pétanque, le jeu de boules ou le shuffleboard; un parcours délimité de 9 ou 18 trous représenté sur un plan. Chaque trou propose des obstacles (trappe de sable, cours d'eau, ravin, etc.) pour le golf. Les règles régissent le déplacement de la boule, de la balle de golf, du palet sur un espace délimité par des lignes ou un tracé dans la nature. La compétition s'établit entre deux ou plusieurs joueurs et le pointage obtenu (le plus élevé ou le moins élevé) désigne le gagnant.

Dans la sous-catégorie « casés », nous avons placé les jeux de *Dames*, d'*Échecs*, de *Dames chinoises*. Ces jeux ont un plateau qui représente un maillage de cases géométriques identiques sur lesquels les pions sont disposés et se déplacent en fonction de règles précises sur la manière que chaque déplacement des pièces doit se faire.

Dans la sous-catégorie « tableaux / grille », nous avons d'abord classé les jeux de société *Bingo*, la *Roulette*, *Taboo*, *Double Série* et *Démineur*, le *Boggle* et le *Scrabble*. Dans le jeu de *Bingo*, le plateau se présente sur la forme d'un tableau qui contient des chiffres. Les chiffres sont tirés au hasard à l'aide d'un boulier et le joueur qui a ces chiffres sur son tableau peut les couvrir de jetons. La fin de la partie a lieu lorsqu'une partie (ligne horizontale, verticale, diagonale ou le contour) ou l'entièreté du tableau est couverte et que le joueur qui est le premier à crier *Bingo* gagne la partie. Dans le jeu de la *Roulette*, nous avons à la fois un plateau qui se présente sous la forme d'un tableau avec des chiffres qui permet aux joueurs de miser une somme d'argent et une roulette qui reproduit ces chiffres. C'est le positionnement de la boule sur une des cases de la roulette qui détermine le gagnant. Dans le jeu *Double série*, le plateau est utilisé comme une grille qui permet aux joueurs de visualiser différentes suites de marqueurs. Ce jeu utilise aussi des cartes, qui sont distribuées aux joueurs à raison de 5 cartes par joueur, ou plus

dépendamment du nombre de joueurs. Les joueurs jouent tout à tour une seule carte à la fois, et déposent ensuite, sur la case correspondante à sa carte, un jeton/marqueur (cette case doit être vide), le but étant de constituer des séquences, ou suites, de 5 jetons alignés. Dans le jeu numérique *Démineur*, jeu individuel, le plateau est une grille qui représente un champ de mine sur laquelle le joueur doit découvrir les cases qui ne sont pas minées et éviter celles qui cachent une mine et ce en moins de temps possible.

Dans le *Boggle*, le plateau, sous forme de tableau, contient des lettres placées selon le hasard. Les joueurs doivent former des mots de trois lettres et plus, donc dans une suite logique. Dans le Scrabble (*Scrabble Duplicata*, *Scrabble club*, *Wordox*), le plateau reproduit une grille qui sert à comptabiliser les points lorsque une suite logique de tuiles est déposée. Dans les deux jeux, le joueur qui a accumulé le plus de points gagne la partie. Dans la mécanique de ces deux jeux, les tuiles (dés à six faces ou les lettres) doivent être organisées dans une suite logique pour former un mot qui sera inscrit sur une fiche ou placée sur le plateau. L'apport du matériel d'appoint nous fait classer ces deux jeux comme Tableau/Grille/hierarchisé.

Dans la sous-catégorie « tableau/grille », nous trouvons également des jeux individuels tels que les *Mots cachés*, *Les Mots coupés*, les *Mots mystères* et *Anagrammix*. Tous ces jeux proposent des grilles dont les cases présentent un ou plusieurs lettres qu'il faut réorganiser pour produire un mot. Quant aux *Mots croisés* et aux *Mots fléchés*, ces jeux proposent également une grille avec des cases à compléter. À l'aide de définitions (extérieur à la grille pour les *Mots croisés* et présents dans la grille pour les *Mots fléchés*), les joueurs doivent compléter toute la grille. Enfin le *Sudoku* se situe dans la lignée des *Mots fléchés* où la suite logique doit être trouvée à partir des chiffres présents dans certaines cases de la grille. Tous ces jeux seront classés comme Tableau/Grille/hierarchisé.

Dans la sous-catégorie « territoriales », nous y classons le jeu *Colons de Catane*, souvent considéré comme un jeu de simulation. Le jeu propose un plateau qui se compose de plusieurs composantes (territoires) représentant des ensembles géographiques qu'il faut compléter en construisant ou en échangeant des biens. Dans ce jeu, ce sont la production, le commerce et la construction qui permettent de cumuler les 10 points nécessaires pour gagner la partie. Nous retrouvons également dans cette sous-catégorie les jeux numériques *CityVille*, *Farmville*. Dans ces jeux de simulation, le plateau représente un espace géographique délimité en 2D ou en 3D que le joueur doit développer et faire fructifier. Nous retrouvons également sur le plateau plusieurs ressources différentes, représentées par des cartes que le joueur utilisera au fur et à mesure de sa progression dans le jeu. Dans *CityVille*, les joueurs doivent construire ou acheter dans une ville des bâtiments, des commerces, etc. afin de satisfaire les citoyens. Dans *FarmVille*, le joueur doit cultiver des aliments et des arbres et élever du bétail. La mécanique de ces deux jeux est d'utiliser des cartes de ressources afin d'accroître les infrastructures ou la nourriture. Les ressources sont compilées dans une barre d'information latérale en bordure de l'écran, afin que le joueur garde un œil sur la croissance ou la décroissance de ces ressources. Pour réussir, le joueur doit gravir des niveaux et atteindre le niveau 250 pour *CityVille* ou récolter dans les temps ou avant que la terre soit de nouveau labouré pour *FarmVille*.

Dans la sous-catégorie « cible », le jeu de *Pichenottes* propose un plateau divisé en quatre sections de départ (une par joueur), un cercle central dans lequel les pièces (pichenottes) sont

placées pour débiter le jeu et quatre cibles (poches). Les joueurs doivent utiliser leur dextérité pour manipuler les *Pichenottes* et les faire tomber dans les poches selon un certain ordre ou certaines conditions qui leur permettent de progresser et terminer la partie. Il est possible de jouer plusieurs joutes avant que le premier joueur ait accumulé 31 points et gagne la partie. Tout comme *Trivial Pursuit*, nous sommes en présence d'un jeu dont la mécanique réunit à la fois le plateau et des pièces qui gèrent la fin du jeu et le gagnant. Nous classerons donc ce jeu dans Cible/Adresse.

### 3.3.3 Jeux de cartes

Dans la catégorie de jeux de cartes, nous faisons comme hypothèse que de De Kerval s'est appuyé sur la manière dont les cartes doivent être agencées pour gagner la partie. En nous fondant sur les descriptions que De Kerval a donné aux sous-catégories de cartes, nous les avons revisitées et complétées avec un troisième niveau afin de réduire toute interprétation lors de l'examen des jeux de carte identifiés par les aînés. En voici les descriptions qui ont servi à notre typologie :

- Cartes hiérarchisées : Jeux dans lesquels les cartes ont des valeurs ou des fonctions qui établissent une hiérarchie entre eux. Un troisième niveau est ajouté pour identifier la mécanique du jeu : faire un contrat, compléter une ou des suites, le pointage minimal.
- Cartes d'appariement : Jeux où les cartes s'assemblent (le plus souvent par paires) en cours de partie par des liens communs. Certains jeux proposent des regroupements en série de 3, 4, 5 et 6 figures identiques.
- Cartes instructives : Jeux dont les cartes comportent un apprentissage, c'est-à-dire propre à informer, former, éduquer ou enrichir des connaissances.
- Cartes actives : Jeux où les cartes ont des capacités spéciales indiquées sur leur face par un texte ou un symbole précisant les actions qu'elles permettent.

Dans le tableau 18, nous présentons comment les jeux de cartes utilisés par les aînés ont été classés. Il est à noter que les aînés n'ont pas identifié des jeux de la sous-catégorie « cartes actives ».

**Tableau 18.** Les jeux de cartes

Sous-catégorie	Description	Jeux non digitaux	Jeux digitaux
Cartes hiérarchisées	Jeux dans lesquels les cartes ont des valeurs ou des fonctions qui établissent une hiérarchie entre eux.	<b>Compléter une ou des suites</b> <i>Solitaire / Patience,</i>	<b>Compléter une ou des suites</b> <i>Solitaire / Freecell / Spider Solitaire, Towers/ Patience</i>
		<b>Réaliser un contrat</b> <i>Bridge, Charlemagne,</i>	<b>Réaliser un contrat</b> <i>Bridge / Bridge Baron Jeu de 500 Poker</i>

Sous-catégorie	Description	Jeux non digitaux	Jeux digitaux
		<i>Belote,</i> <i>Jeu du 500,</i>	<b>Obtenir le pointage minimal</b> <i>Dame de Pique</i>
Cartes d'appariement	Jeux où les cartes s'assemblent (le plus souvent par paires) en cours de partie par des liens communs. Certains jeux proposent des regroupements en série de 3, 4, 5 et 6 figures identiques.	<i>Jeux de mémoire,</i> <i>Uno,</i> <i>Rami</i>	<i>Go Fish,</i> <i>Jeux de mémoire,</i> <i>Jeu de 8</i>
Cartes instructives	Jeux dont les cartes comportent un apprentissage, c'est-à-dire propre à informer, former, éduquer ou enrichir des connaissances.		<i>Quiz / jeu de questionnaire</i>
Cartes actives	Jeux où les cartes ont des capacités spéciales indiquées sur leur face par un texte ou un symbole précisant les actions qu'elles permettent.		

Dans la sous-catégorie « cartes hiérarchisées », nous incluons les jeux individuels comme *Freecell*, *Solitaire*, *Patience*, *Spider Solitaire*, *Towers* et les jeux de société tels que le *Poker*, *Dame de Pique*, *Bridge*, *Bridge Baron*, le jeu de 500, *Belote* et *Charlemagne*. Les cartes de ces jeux toutes ont des valeurs ou des fonctions qui établissent une hiérarchie entre elles. Par exemple, la *Belote*, Le *Charlemagne*, le jeu de 500 et le *Bridge* a pour objectif de réaliser un contrat sous forme de levées dont le nombre est annoncé au départ. Les adversaires ont pour but d'empêcher le joueur ou l'équipe adverse de faire son contrat. Pour réaliser le contrat, les joueurs ou l'équipe doivent compter sur la valeur hiérarchique (Le Joker bat l'As, l'As de la couleur bat le roi, le roi la dame, etc.) de leurs cartes pour remporter le pli. En ce qui concerne les jeux *Freecell*, *Solitaire*, *Patience*, *Spider Solitaire* et *Towers*, la victoire dépend de la capacité du joueur à replacer les cartes en ordre de valeurs croissantes, donc de les replacer dans leur ordre hiérarchique initial. Quant au *Poker*, il utilise également la valeur hiérarchique de combinaisons de cartes (ex. le full est plus fort que deux paires) pour gagner le contrat sous la forme d'une mise de jetons ou d'argent. Enfin, la *Dame de pique*, tout en utilisant des cartes selon une valeur hiérarchique pour gagner la levée, au contraire des autres jeux, le gagnant est celui qui a le moins de levées avec du cœur et la *Dame de Pique*, en d'autres mots, le pointage le plus bas.

Dans la sous-catégorie « appariement », nous incluons les *Jeux de mémoire* (type Concentration), *Go Fish* et *Rami*, puisque l'objectif de ces jeux consiste à mettre ensemble deux ou plusieurs cartes de même type pour remporter la partie lorsqu'il n'y a plus de cartes disponibles. Le jeu de 8 se fonde sur l'appariement de cartes de même couleur qui permet aux joueurs de mettre les cartes qu'ils ont en main sur la table. Le gagnant est le premier qui n'a plus de carte en mains. Le jeu *Uno* utilise également l'appariement de la couleur des cartes ou des chiffres pour mettre les cartes sur la table. Enfin le *Rami* est au confluent des cartes d'appariement et des cartes hiérarchiques puisque les combinaisons que le joueur doit mettre sur la table sont des séries de

trois ou quatre cartes de la même couleur ou des séquences d'au moins trois cartes de valeurs consécutives (ex. roi, dame, valet). Une fois qu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes en constituant des séquences, la partie est terminée. Puisque le but du jeu consiste à faire des regroupements de cartes, nous l'avons placé dans la sous-catégorie « appariement », car ni les suites de cartes de même couleurs, ni les séquences consécutives, n'ont priorité l'une sur l'autre : le but étant simplement de se défaire de toutes ses cartes par ces deux moyens. D'ailleurs, l'articulation hiérarchique des cartes n'est pas nécessaire à la complétion du jeu, car un joueur pourrait gagner la partie en ne faisant que des associations de couleurs. Cette dernière caractéristique distingue ce jeu des jeux de cartes hiérarchiques.

Dans la sous-catégorie « cartes instructives », nous retrouvons les Quiz et les jeux de questionnaires. Les deux jeux sont fondés sur des cartes qui permettent de tester des connaissances générales ou spécifiques en gagnant ou en perdant des points.

### 3.3.4 Jeux de dés

Cette catégorie de jeux a peu été traitée par de Kerval. Nous y retrouvons aucune sous-catégorie, uniquement une description de la catégorie des Jeux de dés, à savoir que les jeux dans lesquels les dés sont le support principal sont regroupés dans cette catégorie. Nous précisons la description de De Kerval que les dés constituent le matériel premier du jeu et en constitue l'action tout au long du jeu. Nous y ajoutons deux sous-catégories : l'une en fonction du seul jeu identifié par les aînés et l'autre en fonction de l'examen de jeux de dés disponibles en ligne.

- **Appariement** : Jeux où les dés forment une combinaison (série de 2, 3, 3 ou 5 chiffres identiques) pour accumuler des points.
- **Suite hiérarchisée** : Jeux dans lesquels les dés ont des valeurs ou des fonctions qui établissent une hiérarchie entre eux.

Le tableau 19 indique que les aînés jouent au *Yum*. Ce jeu a pour but de compter le plus grand nombre de points en formant des combinaisons de dés. Les joueurs doivent tenter de compléter les combinaisons de dés inscrites sur leur fiche de pointage en accumulant le plus de points possible.

*Tableau 19. Jeu de dés*

Sous-catégorie	Description	Jeux non digitaux	Jeux digitaux
<b>Appariement</b>	Jeux où les dés forment une combinaison (série de 2, 3, 3 ou 5 chiffres identiques) pour accumuler des points.	<i>Yum</i>	

Compte tenu que le générique *Jeux de dés* a été utilisé par un autre répondant, nous examinerons différents types de jeux de dés pour alimenter les sous-catégories de ce type de jeux, qui est celui le moins cité par notre échantillon.

En analysant les règles et le fonctionnement d'une série de jeux de dés, nous observons que beaucoup d'entre eux fonctionnent selon un mécanisme de hiérarchie des dés. En effet, de nombreux jeux de dés comptabilisent les valeurs des surfaces des dés, une fois lancés et



immobilisés, pour en tirer des résultats. C'est le cas pour le jeu de *Yahtzee* (aussi appelé *Yams*), où le gagnant est celui qui cumule le plus de points qui gagne sur les autres joueurs, ou encore le *Black Jack*, où l'objectif demeure le même que dans le jeu de cartes du même nom, soit de cumuler 21 points ou de s'en approcher le plus possible, mais en compilant les valeurs affichées sur la surface des dés, une fois immobilisés après leur lancer. Ce mode de fonctionnement implique une hiérarchie des dés, puisque la surface des dés a des valeurs différentes qui établissent une hiérarchie entre elles et entre les dés, qui prennent la valeur du chiffre visible sur la face du dessus une fois le dé immobilisé. Cette dynamique hiérarchique est aussi observée dans d'autres jeux, tel que *Marathon* (dont le but est de cumuler des dés formant la suite 42195), *Suites* (qui consiste à aligner des suites de 2 à 6 dés en ordre croissant), ou le *Zanzibar* (où le gagnant est celui qui cumule le plus de points après trois lancers de dés)<sup>18</sup>. Il en va de même pour le jeu du *Trente-Six*, où, comme au *Black Jack*, nous devons atteindre un score fixé au départ. Ici le score visé est 36, et quiconque l'outrepasse perd automatiquement sa mise. Finalement, le jeu *Killer* reprend également la mécanique des valeurs hiérarchiques, en accumulant les chiffres obtenus sur les dés pour prévoir des attaques sur ses adversaires, le nombre de points cumulés représentant le nombre de points de vie enlevés à son opposant.

Certains jeux combinent les mécanismes hiérarchisés et d'appariement, comme le jeu du *5000*, où le but demeure de cumuler 5000 points en formant des suites (exemple : une suite de 1, 2, 3, 4, 5 et 6 équivaut à 1500 points), mais aussi en agençant des dés de même valeur (exemple : un brelan d'as, c'est-à-dire trois dés de valeur 1, équivaut à 1000 points). Le jeu du *421* exploite aussi ce double mécanisme, car il fait usage des valeurs des surfaces des dés pour établir une hiérarchie entre eux, en attribuant à des suites de valeur un nombre de pion que le joueur gagne ou perd selon la manche de « charge » ou de « décharge » du jeu (exemple : une suite de 1, 2 et 3 équivaut à 2 pions), mais ces valeurs en pion sont également attribués à des associations de valeurs semblables (exemple : un brelan d'as équivaut à 7 pions) ou même des combinaisons de suites logiques et de valeurs semblables (exemple : deux as et un quatre équivaut à 4 jetons)<sup>19</sup>.

### 3.3.5 Jeux inclassables

Enfin, certains jeux (tableau 20) identifiés par les aînés, tels que les jeux de stratégie, les jeux de logique, Casino, les jeux de rôle, les jeux Ipad, la guerre des clons (que nous soupçonnons d'être, en fait, *Guerre des clones*), etc., ne nous permettent pas de les classer dans nos sous-catégories, faute de spécifications.

---

<sup>18</sup> Jeux tirés du site *Parents-mômes : règles de 12 jeux de dés*, <http://www.momes.net/jeux/pij/jeuxdedes.html>, page consultée le 26 juin 2014.

<sup>19</sup> Les règles des jeux 5000 et 421 sont tirées du site *Règle-de-jeux.com*, <http://www.regles-de-jeux.com/>, page consultée le 26 juin 2014.

**Tableau 20. Tableau 20. Jeux non classés**

Description	Jeux non digitaux	Jeux digitaux
Jeux de nature trop générale qui ne peut être classé faute d'identification	<i>Jeux de cartes, Jeux de société, Jeux de résolution de problèmes, Non précisé, Farmae (espagnol de Ferme), Divers jeux pour enfants, Arts, Aucun, Guerre des clons, Didactiques</i>	<i>Cell, Kraout, Jeux avec des fruits, Seul sur ordinateur, Société, Jeux de stratégies, Jeux de logique, Jeu de mots, Test de connaissances générales, Définitions amusantes (forum), Playstation, Nintendo, Jeux sur Facebook, Casino, Jeux de rôle, Calcul, Test de réflexes, Facebook, Ordinateur, Jeux, Jeux des enfants, Jeux Ipad, Internet, Jeu d'adresse, Jeu SANS NOM, Karaoké, Jeux d'obstacles, Jeux d'action, Associations de tuiles, Sports, Jeux King.com</i>
<b>Jeux différents</b>	<b>10</b>	<b>31</b>

Il est toutefois à noter que nous avons compilé un des titres de ces jeux considérés inclassables dans notre catégorisation dans le tableau 21, soit les *jeux de cartes*, à des fins statistiques, et ce pour deux raisons : en premier lieu, la mention est assez explicite pour la placer dans la catégorie du même noms, et ensuite nous avons noté une quantité importante de mentions pour ces jeux, qu'il est important de relever pour refléter au mieux possible les habitudes de jeu des aînés. Toutefois, cette mention ne se retrouve qu'à cet endroit (tableau 21), car il est impossible de faire des sous-catégories, et donc nous ne pouvons ni le placer dans notre typologie (tableau 18), ni l'utiliser pour analyser les statistiques issues de cette typologie.

## 4 UNE ANALYSE DES JEUX DE NOS RÉPONDANTS

L'étude en profondeur des résultats obtenus lors de la collecte de données fournissent des résultats intéressants, sur le plan de la recherche, et nous permettent de faire parler les données en faisant émerger des statistiques révélatrices sur les habitudes de jeux des aînés. Tout d'abord, nous présentons les données sociodémographiques de nos répondants.

### 4.1 Description de notre population

Notre échantillon (n=317) comprend 62,4% de femmes et 37,6% d'hommes. Il se répartit en trois groupes d'âge comme l'illustre le tableau 21. Ce sont les 65-74 ans qui forment le groupe le plus important, suivi des 55-64 ans (32,5 %).

**Tableau 21. Répartition en % des répondants selon le sexe**

Âge	%
55-64 ans	32,5
65-74 ans	37,9
75 ans et plus	29,6
Total	100,0

Le tableau 22 indique que ces personnes vivent seul (56,7%), en couple (35,6%) ou en famille (6,7%). Plus de personnes vivent à leur domicile (73,0%) que dans une résidence avec services pour les aînés (26,1%) que dans un foyer avec soins infirmiers (0,7%)

**Tableau 22.** Répartition en % des répondants selon leur mode de vie

Mode de vie	%	Lieux de résidence	%
Seul	56,7	À mon domicile	73,0
En couple	35,6	Dans une résidence pour les aînés avec services	26,1
Famille	6,7	Dans un foyer pour les personnes âgées avec soins infirmiers	,7
Autres personnes	1,0	Autres personnes	,3
Total	100	Total	100

Le tableau 23 indique que ce sont les personnes n'ayant pas complété de secondaire (21,2%) qui regroupe le groupe le plus important, suivi des personnes ayant un diplôme collégial (20,8%) et celles qui ont un diplôme secondaire (18,6%).

**Tableau 23.** Répartition en % des répondants selon leur niveau scolaire

Niveau scolaire	%
Études secondaires non complétées	21,2
Études secondaires (DES / DEP)	18,6
Quelques cours de CEGEP	11,4
Attestation collégiale	17,9
Diplôme collégial	20,8
Formation universitaire (baccalauréat)	6,5
Maîtrise (avec ou sans mémoire ou thèse)	3,6
<b>Total</b>	<b>100,0</b>

Le tableau 24 fait état que 82,8% des répondants sont à la retraite et que 63,7% travaillent à temps partiel.

**Tableau 24.** Répartition en % des répondants sur leur situation de travail

Retraité	%	Situation de travail	%
Non	16,8	Je ne travaille pas	0,4
Oui	82,8	À temps partiel	63,7
		À temps plein	25,9
Total	100	Total	100,0

Enfin, les résultats du tableau 25 indiquent que 28,4 % des répondants (n= 90) jouent à la fois à des jeux numériques et à des jeux non numériques, que 66,9% (n=212) des répondants jouent à des jeux non numériques par rapport à 40,1 % (n=127) qui jouent à des jeux numériques. Enfin, 21,5 % ne jouent à aucun jeu.

**Tableau 25.** Répartition des répondants selon qu'ils jouent ou non à des jeux

N= 317	Fréquence	Joue à (%)	Ne joue pas (%)
Jeux non numériques	212	66,9	30,1
Jeux numériques	127	40,1	59,9
Jeux numériques et jeux non numériques	90	28,4	
Aucun jeu	68		21,5

## 4.2 Les jeux non digitaux

En compilant les résultats obtenus lors du sondage sur les jeux joués auprès des aînés (Tableau 21), il résulte que sur 212 personnes jouent à 289 jeux non digitaux (à noter que chaque répondant pouvait citer jusqu'à trois jeux). Une fois classés par catégories, le tableau 26 indique que ce sont les jeux de plateau (138) qui sont le plus joués par les aînés, suivi de près par les jeux de cartes (106). Quant aux jeux de dés (2) et aux jeux de pièces (12), ils rejoignent nettement moins notre clientèle. Cependant, 10,7% des jeux rapportés ont une mention trop générale ou mal rapportée, ce qui ne nous permet pas de les classer (31), nous sommes en droit de nous questionner à savoir si, une fois réparties, ces données n'auraient pas changé les résultats. Lorsque nous examinons les titres de jeux, nous constatons que dans les jeux de plateau, c'est le Bingo (54) qui est le jeu qui a été le plus identifié par les aînés, suivi des Mots fléchés (18) et du Scrabble (17). Il est à noter que les chiffres dans le tableau représentent le nombre de fois où ces jeux ont été cités.

**Tableau 26. Jeux non digitaux (n= 289) relevés par rapport à ceux qui jouent (n=212)**

<b>Cartes</b>	<b>106</b>	<b>Plateau</b>	<b>138</b>	<b>Pièces</b>	<b>12</b>	<b>Dés</b>	<b>2</b>	<b>Non classés</b>	<b>31</b>
Jeu de cartes	79	Monopoly	2	Mah-jong	1	Yu m	1	Jeux de société	24
Jeu de 500	1	Mots cachés	4	<b>Domino</b>	5	Dés	1	Jeux de résolution de problèmes	1
Patience / Solitaire	7	Mots fléchés	18	Casse-tête	3			Jeu (non précisé)	1
Uno	1	Mots croisés	15	Rummy	3			Farmae	1
Bridge	6	Sudoku	11					Jeux pour enfants	1
Belote	1	<b>Bingo</b>	<b>54</b>					Arts	1
<b>Jeux de mémoire</b>	<b>8</b>	Double série	1					Guerre de clons	1
Charlemagne	1	Colon de Catane	1					Didactiques	1
Rami	2	Quilles	2						
		Scrabble	17						
		Échecs	5						
		Trivial Pursuit	1						
		Shuffle board	1						
		Pétanque	4						
		Pichenottes	1						
		Taboo	1						
<b>9 jeux</b>		<b>16 jeux</b>		<b>4 jeux</b>		<b>2 jeux</b>		<b>8 jeux</b>	

### 4.3 Les jeux digitaux

En ce qui a trait aux jeux digitaux, le tableau 27 indique que les 127 répondants jouent à 220 jeux numériques. Une fois regroupés et classés par catégorie, nous constatons que les jeux digitaux les plus populaires sont, contrairement aux jeux non digitaux, les jeux de cartes (89), suivis par les jeux de plateau (63). Encore une fois, les jeux de dés n'ont pas la faveur de nos répondants. Ce sont les jeux de pièces numériques qui sont les plus fréquemment cités par les répondants. Lorsque nous examinons les titres de jeux, nous constatons que dans les jeux de cartes, c'est le jeu de Patience (48) qui est le jeu qui a été le plus identifié par les aînés, suivi du Mah-Jong (10) et du Sudoku (10). Il est à noter que les chiffres dans le tableau représentent le nombre de fois où ces jeux ont été cités. Force est de constater de nouveau que 16.3% des jeux n'ont plus être classés pour les mêmes raisons que celles expliquées plus haut (36). Il est possible, dans le même sillage d'idées, que si ces jeux avait fait l'objet d'une meilleure description, cette situation aurait pu modifier les résultats obtenus.

**Tableau 27. Jeux digitaux (n=220) relevés en fonction des répondants qui y jouent (n=127)**

Cartes	89	pièces	32	dés	0	Plateau	63	Inclassables	36
500	2	mah-Jong/ Titans	10			Backgammon	1	Cell	1
Bridge/bridge Baron	4	Casse-tête	8			Sudoku	10	Kraout	1
Cartes	20	Candy Crush	5			Mots mystères	1	Jeux avec des fruits	1
Patience/solitaire/ Spider/ Towers	48	Tétris	4			Mots croisés	3	Seul sur ordinateur	1
Poker	2	Chuzzle	1			Mots fléchés	1	Jeux de société	1
Dame de pique	1	Bubble shooter	1			Mots coupés	1	Stratégie	2
Go fish	1	Slot Bonenza	1			Anagrammix	1	Logique	1
Quiz / Questionnaire	3	Bejeweled	1			Démineur	1	Jeux de mots	1
Jeu de mémoire	1	Chains	1			Cityville/farmville	2	Test de connaissance	1
Jeu du 8	1					Roulette	1	Définitions amusantes	1
Freecell	6					Objets trouvés	1	Playstation	1
						Objets cachés	4	Nintendo	2
						Boules	2	Jeux sur facebook	1
						Golf	3	Casino	2
						Quilles	2	Jeux de rôle	1
						Courses de voiture	1	Calcul	1
						Boggle	1	Test de réflexe	1
						Scrabble /Duplicata/Club	19	Jeux Facebook	1
						Échecs	4	Ordinateur	1
						Dames	1	Jeux	1
						Dames chinoises	2	Jeux des enfants	1
						Wordox	1	Jeux Ipad	1
								Jeux internet	1
								Jeux d'adresse	1
								Jeu sans nom	1
								Karaoké	1
								Obstacles	3
								Jeu d'action	1
								Association de tuiles	1
Sports	1								
Kings.com	1								
11 jeux		9 jeux		0 jeu		22 jeux		31 jeux	

#### 4.4 La répartition des répondants par catégories de jeux

En compilant l'ensemble des résultats obtenus (jeux digitaux et jeux non digitaux) lors du sondage sur les jeux joués auprès des aînés et les pourcentages qui leur sont associés, nous obtenons le tableau 28. Des 317 répondants de notre échantillon, 68 n'ont coché aucun type de jeu, indiquant qu'ils ne jouaient ni aux jeux numériques, ni aux jeux non numériques. Il y a donc 249 répondants qui jouent soit à l'un, soit à l'autre, soit aux deux types de jeux. À noter que le chiffre dans la colonne « Nombre de mention » représente le nombre de fois où ces jeux ont été cités, et non le nombre de répondants, chacun des répondants pouvant identifier jusqu'à trois jeux. Il est à noter que nous avons exclus du tableau les jeux inclassables, sauf en ce qui concerne la mention « jeux de cartes », car sans pouvoir la classer dans une sous-catégorie faute de précision, elle est assez explicite pour prendre place dans la catégorie du même nom :

*Tableau 28. Pourcentage des aînés jouant à différentes catégories de jeux (N=249)*

Catégories	Jeux regroupés	Nombre de mentions (chiffres et %)
Jeux de cartes	Jeu de cartes, Jeu de 500, Patience / Solitaire / Spider solitaire / Towers, Uno, Belote, Jeux de mémoire, Charlemagne, Rami, Bridge/Bridge Baron, Poker, Dame de Pique, Go Fish, Quiz / Jeu de questionnaire, Jeu du 8, Freecell.	<b>195 (78,3%)</b>
Jeux de pièces	Mah-jong/Mah-Jong Titans, Domino, Casse-tête, Rummy, Candy Crush, Tétris, Chuzzle, BubbleShooter, Slot Bonenza, Bejewelled, Chains.	<b>44 (17,7%)</b>
Jeux de plateau	Monopoly, Mots cachés, Mots fléchés, Mots croisés, Sudoku, <b>Bingo</b> , Double série, Colon de Catane, Quilles, Échecs, Trivial Poursuit, Shuffle board, Pétanque, Pichenottes, Taboo, Backgammon, Mots Mystère, Mots coupés, Anagrammix, Démineur, CityVille / FarmVille, Roulette, Objets trouvés / Objets cachés, Jeu de boules, Golf, Courses de voitures, Boggle, <b>Scrabble / Scrabble Duplicata/Scrabble Club</b> , Dames, Dames chinoises, Wordox	<b>200 (80,3%)</b>
Jeux de dés	Yum, Dés	<b>2 (0,8%)</b>

#### 4.5 Les types de jeux utilisés par les aînés

Lors de notre classement des jeux utilisés par les aînés, il nous a été possible de faire des regroupements qui mettent en lumière leurs habitudes de jeux. Plus spécifiquement, nous nous sommes interrogés à savoir quels sont les jeux les plus populaires et, surtout pourquoi? Qu'est-ce qui fait que tel jeu rejoint davantage notre population cible que tel autre? Quels mécanismes de jeux semblent les plus stimulants? Le tableau 29 représente la répartition du nombre de joueurs par sous-catégories, c'est-à-dire le nombre de fois où un jeu a été cité par un aîné appartenant à cette sous-catégorie. À noter que les sous catégories « adresse », « actives » et « connexions » ont été exclues car elles ne comportent aucun jeu.



**Tableau 29.** Répartition du nombre de joueurs ( $n = 249$ ) par sous-catégories de jeux

	<i>Cartes</i>	<i>Pièces</i>	<i>Plateau</i>	<i>dés</i>	<i>Total %</i>
<b><i>Hierarchisées</i></b>	79 (31,7%)	14 (5,6%)			<b>37,3%</b>
<b><i>Appariement</i></b>	14 (5,6%)	19 (7,6%)		1 (0,4%)	<b>13,7%</b>
<b><i>Instructives</i></b>	3 (1,2%)				<b>1,2%</b>
<b><i>Agencement</i></b>		11 (4,4%)			<b>4,4%</b>
<b><i>Parcours</i></b>			5 (2%)		<b>2%</b>
<b><i>Circuits</i></b>			6 (2,4%)		<b>2,4%</b>
<b><i>Casés</i></b>			12 (4,8%)		<b>4,8%</b>
<b><i>Territoriaux</i></b>			3 (1,2%)		<b>1,2%</b>
<b><i>Aires</i></b>			14 (5,6%)		<b>5,6%</b>
<b><i>Tableaux</i></b>			160 (64,3%)		<b>64,3%</b>
<b><i>Cible</i></b>			1 (0,4%)		<b>0,4%</b>

Les résultats du tableau 29 indiquent que la sous-catégorie « tableaux » de la catégorie des jeux de plateau est de loin la plus populaire, avec 64,3% des répondants ayant cité au moins un jeu dans cette sous-catégorie. Ceci soulève toutefois d'autres questionnements sur les raisons de cette majorité auxquelles il est difficile de répondre : Les jeux de plateau intéressent-ils davantage les aînés plutôt que les autres types de jeux, ou bien est-ce simplement que ces jeux sont plus nombreux sur le marché?

Nous avons également observé que plusieurs jeux combinent différents mécanismes de jeux. La raison de ce pourcentage pourrait donc être aussi notre mode de classement, car aucune autre catégorie que « plateau » de jeu ne comporte cette sous-catégorie. Cette sous-catégorie est suivie par celle « hiérarchisées », avec 37,3% des répondants, répartie dans deux catégories, soit les jeux de cartes et les jeux de pièces. Vient ensuite la sous-catégorie « appariement » avec 13,7%. Cette sous-catégorie est également celle qui rejoint le plus de catégorie de jeux, soit les jeux de cartes, de pièces et de dés.

#### 4.6 Les jeux individuels ou collectifs

Toujours dans la perspective de mieux comprendre le phénomène du jeu chez les aînés, nous nous sommes penchés sur le caractère individuel et social des jeux cités par l'échantillon. Le tableau 30 représente le nombre de fois où les jeux ont été cités par rapport à leur aspect social ou individuel - c'est-à-dire si les jeux se jouent à plusieurs ou seul - et digitaux ou non digitaux. À noter que le « jeu de cartes » (79) et les jeux inclassables (31) n'ont pu être comptés dans les mentions des jeux non digitaux, dû au manque de précision nous permettant de déterminer s'il s'agit de jeux individuels ou collectifs, pour un total de 179 mentions de jeux non digitaux. Parallèlement, dans la catégorie des jeux digitaux, les jeux inclassables (36) ainsi que les « cartes » (20) n'ont pas été considérés pour les mêmes raisons, pour un total de 164 mentions.

**Tableau 30.** Répartition des répondants en fonction de l'aspect individuel et social des jeux

	Jeux individuels (un joueur)		Jeux collectifs (deux joueurs et plus)	
	Titre du jeu	Mentions	Titre du jeu	Mentions
<b>Jeux non digitaux (N=179)</b>	<i>Casse-tête, Mots cachés / Mots croisés / Mots fléchés, Sudoku, Solitaire / Patience.</i>	<b>8 jeux</b>  <b>58 (32,4%)</b>	<i>Pichenottes, ShuffleBoard, Dominos, Mah-Jong, Rummy, Monopoly, Quilles, Pétanques, Échecs, Double Série, Bingo, Colons de Catane, Scrabble, Yum, Dés, Belote, Bridge, Charlemagne, 500, Uno, Rami, Jeux de mémoire, Trivial Pursuit, Taboo.</i>	<b>24 jeux</b>  <b>121 (67,6%)</b>
<b>Jeux digitaux (N=164)</b>	<i>Casse-Tête / Puzzle, Solitaire / Spider Solitaire / Patience, Freecell, Towers, Démineur, Mots Coupés, Mots mystère, Mots croisés, Mots fléchés, Sudoku, Wordox, Anagrammix, Slot Bonenza, Chuzzle, Bejewelled, Candy Crush, Bubble Shooter, Chains, Tétris, CityVille, FarmVille, Objet cachés, Objets trouvés, Scrabble Duplicata</i>	<b>28 jeux</b>  <b>103 (62,8%)</b>	<i>Backgammon, Mah-Jong / Mah-Jong Titans, Dames, Dames chinoises, Échecs, Quilles, Golf, Roulette, Boggle, Scrabble / Club, Poker, Dame de Pique, Bridge / Bridge Baron, 500, jeu de 8, jeux de mémoire, Go Fish, Courses de voiture, Quiz, jeux de questionnaire, jeu de boules.</i>	<b>24 jeux</b>  <b>61 (37,2%)</b>
<b>Total</b>	<b>36 jeux</b>	<b>161 mentions</b>	<b>48 jeux</b>	<b>177 mentions</b>

En regard des résultats du tableau 30, plusieurs observations ressortent. En premier lieu, nous sommes à même de constater que les jeux à caractère social (48 jeux différents, 177 mentions) semblent plus populaires que les jeux individuels (36 jeux différents, 162 mentions). Ensuite, peu de jeux (8 jeux différents, 58 répondants) non digitaux à caractère individuel ont été cités, alors que les jeux non digitaux à caractère social sont d'autant plus populaires (24 jeux différents, 121 mentions). La tendance est inversée dans les jeux digitaux, alors que la catégorie individuelle regroupe plus de jeux (28 jeux différents, 103 mentions) et plus de répondants que les jeux à caractère social (24 jeux différents, 61 mentions). Encore une fois, devons-nous attribuer ce résultat au type de jeux accessibles en ligne par rapport aux types de jeux non digitaux?

## 5 DISCUSSION

Différents aspects seront abordés. Tout d'abord le type de jeux joués par les aînés, le choix typologique pour classer les jeux, la validation de cette typologie de jeux et l'aspect social des jeux pour les aînés.

## 5.1 Le choix des jeux par notre population cible

Plusieurs observations ressortent. En premier lieu, les aînés de notre échantillon ont identifié plus souvent des jeux non digitaux (289) que de jeux digitaux (220). Nous pouvons donc en conclure que les répondants de notre échantillon, qui représente la tranche d'âge de la population de 55 ans et plus au Québec, jouent davantage à des jeux non numériques que de jeux numériques. En second lieu, toutefois, nous remarquons que les répondants jouent une plus grande variété de jeux digitaux (49) que de jeux non digitaux (30) si nous excluons les jeux catégorisés inclassables. D'ailleurs, même si nous n'excluons pas ces derniers jeux, la proportion demeure la même, voire s'accroît (80 numériques versus 40 non numériques). Nous pouvons conclure que même si plus d'aînés jouent à des jeux non numériques, ceux-ci jouent à une moins grande variété de jeux que ceux qui jouent à des jeux numériques.

## 5.2 Retour sur la typologie de jeux

Rappelons que nous ne cherchions pas à établir une hiérarchie particulière dans notre classement des jeux pour les aînés, nous avons donc opté pour établir une typologie des jeux, plutôt qu'une classification ou une taxonomie. Notre objectif était de simplifier notre analyse des jeux digitaux ou non identifiés par les aînés et de classer une multiplicité de jeux sous des catégories discriminantes. En adaptant la classification faite par De Kerval en 2009, nous croyons que nous nous sommes donnés un cadre conceptuel propice pour classer les jeux de manière neutre et détachée de toute subjectivité, dans la mesure du possible, puisque fondé sur un principe qui laisse peu de place à l'interprétation : le matériel qui constitue le support principal du jeu. Devant un classement difficile notamment dans les jeux qui ont à la fois un plateau et des cartes comme matériel de jeu, nous avons fait le choix de classer tous les jeux ayant un plateau dans la catégorie de jeux de plateau et d'ajouter un troisième niveau de spécification pour qualifier le matériel d'appoint (cartes, dés, pièces) utilisé. Compte tenu que le matériel d'appoint utilisé se réfère aux autres catégories de jeux, nous avons recouru à la description de leurs sous-catégories pour classer le matériel d'appoint dans les jeux de plateau.

Comme l'indique le tableau 31, chaque catégorie de jeux utilise une variable de classement qui se distingue les uns des autres. Ainsi les jeux de pièces, les jeux de cartes et les jeux de dés s'appuient sur la manière dont leur composante principale est reliée entre elles tandis que le jeu de plateau s'attarde à la manière dont le joueur (pion, poche, cartes, etc.) se déplace sur le tracé auquel nous avons ajouté une autre variable discriminante, soit le design graphique du plateau. En s'appuyant sur ces variables, le tableau 26 présente une synthèse de la typologie des jeux digitaux ou non.

*Tableau 31. Typologie des jeux*

Sous-catégorie	Description
<b>Jeux de pièces</b> : la manière dont les pièces sont réunies entre elles pour gagner la partie	
Agencement	Jeux dont les pièces s'agencent de façon bidimensionnelle ou tridimensionnelle les unes aux autres dans le but de constituer un tout.
Adresse	Jeux où les pièces sont un élément moteur que les joueurs doivent manipuler avec adresse pour remporter la partie.

Sous-catégorie	Description
Appariement	Jeux où des pièces ont des points en commun (images ou chiffres) les unes avec les autres (une paire) constituant le moteur du jeu. Les pièces peuvent également être associées en série de 3, 4, 5 et 6 figures identiques.
Pièces hiérarchisées	Jeux où les pièces comportent des valeurs ou des capacités différentes qui leur confèrent une hiérarchie dans le jeu. Ces pièces sont souvent appelés « tuiles ». Certains des jeux classés dans cette sous-catégorie utilisent également des séries de pièces identiques en complément aux pièces hiérarchisées.
<b>Jeux de plateau :</b> le design graphique de la surface du plateau de jeu pour classer les jeux	
Parcours	Jeux qui disposent d'un plateau sur lequel est représenté un parcours sur lequel se déplacent des pions principalement de façon linéaire d'un point A à un point B. Dans tous les cas, la fin du parcours est spécifiée sur le plateau.
Circuits	Jeux dont le plateau présente un circuit fermé dans lequel le joueur repasse constamment par son point de départ jusqu'à l'atteinte d'un but spécifique; par exemple, jusqu'à ce que tous soit éliminés par le joueur vainqueur.
Connexions	Jeux dans lesquels les pions se déplacent sur un plateau où figure un diagramme de connexions sur lequel les pions se déplacent en suivant les lignes entre les cases ou sont placés sur ces lignes afin d'établir des connexions entre les cases.
Casés	Jeux dont le plateau est un maillage de cases géométriques identiques sur lesquels les pions sont disposés et se déplacent, comme les damiers ou plateaux de cases hexagonales.
Territoriaux	Jeux dont le plateau représente un espace géographique qui peut être abstraite (tracé de forme) ou réaliste (représentation d'un quartier) en format 2D et 3D sur lesquels des éléments (pions, cartes, tuiles) sont disposés et se déplacent pour atteindre un but identifié au départ.
Aires	Jeux qui utilisent une table, le sol ou un lieu dans lequel se situent les actions des joueurs. Dans tous les cas, l'espace est délimité par un tracé précis et le dépassement de ces limites entraîne des conséquences négatives pour le joueur.
Tableaux	Jeux dont le plateau prend la forme d'une grille ou d'un tableau qui sert à visualiser ou à comptabiliser une situation sous forme de récapitulatif.
Cible	Jeux dont le plateau offre un ou plusieurs points de mire que le joueur doit atteindre avec adresse pour remporter la partie.
<b>Jeux de cartes :</b> la manière dont les cartes sont agencées entre elles pour gagner la partie	
Cartes hiérarchisées	Jeux dans lesquels les cartes ont des valeurs ou des fonctions qui établissent une hiérarchie entre eux.
Cartes d'appariement	Jeux où les cartes s'assemblent (le plus souvent par paires) en cours de partie par des liens communs. Certains jeux proposent des regroupements en série de 3, 4, 5 et 6 figures identiques.
Cartes instructives	Jeux dont les cartes comportent un apprentissage, c'est-à-dire propre à informer, former, éduquer ou enrichir des connaissances.
Cartes actives	Jeux où les cartes ont des capacités spéciales indiquées sur leur face par un texte ou un symbole précisant les actions qu'elles permettent.
<b>Jeux de dés :</b> Jeux dans lesquels les dés constituent le matériel premier du jeu et en constitue l'action tout au long du jeu.	
Appariement	Jeux où les dés forment une combinaison (série de 2, 3, 3 ou 5 chiffres identiques) pour accumuler des points.
Hiérarchisés	Jeux dans lesquels les dés ont des valeurs ou des fonctions qui établissent une hiérarchie entre eux.

### 5.3 Un essai de validation de la typologie de jeux

Trois sous-catégories de jeux n'ont pas été examinées puisque les aînés n'utilisent pas ces jeux : Jeux de pièces d'adresse, Jeu de plateau de connexion, Jeux de cartes actives et Jeux de dés hiérarchisés. Nous ne pouvons donc pas confirmer que tous les composants de notre typologie sont discriminantes en regard de notre analyse. Afin de nous en assurer, nous avons poursuivi notre analyse de la typologie avec des jeux répertoriés par De Kerval et une recherche sur internet de jeux qui peuvent illustrer la catégorie manquante.

Dans les jeux de pièces « adresse », nous avons examiné le jeu de *Jenga*, un jeu de pièces qui consiste à retirer minutieusement les pièces composants la structure de la tour pour les replacer au sommet jusqu'à l'écroulement de la tour<sup>20</sup>.

Dans les jeux de plateau « Connexions », nous retrouvons le jeu de *Go*, un jeu des plus anciens, mais qui toujours populaire aujourd'hui (il est même possible d'y jouer en ligne contre d'autres utilisateurs), qui consiste en un plateau, appelé *goban*<sup>21</sup>, sur lequel est tracé un quadrillage et des pions, appelés pierres (chaque joueur a sa couleur de pions), que l'on pose sur les intersections de ce quadrillage, à tour de rôle, dans le but d'encercler l'adversaire<sup>22</sup>. Les pions, ou pierres, doivent obligatoirement être juxtaposées à une pierre déjà existante de la même couleur, les connexions étant donc obligatoires pour remporter la partie.

Dans les jeux de cartes « actives », nous avons examiné le jeu de cartes *Magic*, un jeu composé de plus de 14 000 cartes différentes possédant toutes des capacités particulières (actions possibles, puissance, contraintes)<sup>23</sup>. Chaque joueur démarre la partie avec une vingtaine de points de vie, et l'objectif du jeu demeure de réduire les points de vie de ses adversaires à zéro. D'une grande popularité, le jeu est d'ailleurs l'occasion de tournois locaux, nationaux et même internationaux.

Dans les jeux de dés, puisque la classification de De Kerval ne propose aucune sous-catégorie, nous avons examiné 12 jeux de dés répertoriés en ligne pour proposer les sous-catégories qui suivent. Les 12 jeux en questions sont les suivants : le *Craps*, le *421*, le *Yahtzee*, le *5000*, le *Killer*, le *Poker menteur*, le *Farkle*, le *Pig*, les *As*, le *bateau, capitaine et équipage*, le *Black Jack*, le *Zanzibar* et le *Marathon*. À noter qu'à la suite de l'étude de ces jeux, nous relevons des mécanismes de jeux similaires à ceux que l'on retrouve déjà dans la typologie que nous proposons.

- **Appariement** : Jeux où les dés forment une combinaison (séries de 2, 3, 3 ou 5 chiffres identiques) pour accumuler des points. Nous y classons les jeux de *421*, *Yahtzee*, *5000*, le *Farkle* le *Bateau, capitaine et équipage*.

---

<sup>20</sup> Wikipédia, article *Jenga*, <http://fr.wikipedia.org/wiki/Jenga>, page consultée le 13 septembre 2014.

<sup>21</sup> Nom de la planche de jeu, en japonais.

<sup>22</sup> Jeu dde go.org, *Jeu de Go : Bienvenue*, <http://jeudego.org/>, page consultée le 4 juin 2014.

<sup>23</sup> Wikipédia, article *Magic; l'assemblée*, [http://fr.wikipedia.org/wiki/Magic : l%27assemblee](http://fr.wikipedia.org/wiki/Magic_%3A_l%27assemblee), page consultée le 13 septembre 2014.

- **Hiérarchisées** : Jeux dans lesquels les dés ont des valeurs ou des fonctions qui établissent une hiérarchie entre eux soit par l'addition ou la soustraction des valeurs. Nous y classons les jeux de *Craps*, *Killer*, *Poker menteur*, le *Pig*, les *As*, le *Black Jack*, le *Zanzibar* et le *Marathon*.

Pour classer ces jeux dans les deux sous-catégories précédentes, nous nous sommes penchés sur les mécanismes fondamentaux de ces jeux ainsi que leurs règlements, afin de déterminer le mécanisme prépondérant du jeu. Nous ferons ici une courte description de chacun de ces jeux pour justifier cette classification.

Concernant les jeux de dés d'appariement, le *421* est un jeu dans lequel le joueur doit créer des combinaisons de chiffres en lançant les dés dont certaines sont meilleures que d'autres. À chaque tour, les plus faibles combinaisons méritent aux joueurs un certain nombre de jetons. Le joueur ayant les meilleures combinaisons, au contraire, se « décharge » de jetons cumulés pendant la partie. Le vainqueur est celui qui est parvenu à se débarrasser de tous ses jetons<sup>24</sup>. Le *Yahtzee*, quant à lui, consiste à réaliser des figures et des combinaisons (paires, triples, etc.) dont les meilleures valent plus de points<sup>25</sup>. Le *5 000* consiste, comme le titre l'indique, à accumuler un total de 5 000 points en créant des combinaisons de chiffres particulières (brelan, suite d'as, etc.) dont chacune comporte une valeur<sup>26</sup>. Le premier joueur à atteindre ce score est ainsi déclaré vainqueur de la partie.

Le jeu de *Farkle* ressemble au jeu du *5 000*. Il se joue avec six dés et le but est de jeter les dés et de faire des combinaisons de chiffres pour atteindre les 10 000 points (exemple : le 5 vaut 50 points, une quinte de 1 vaut 3 000 points, une triple pair vaut 500 points, etc.)<sup>27</sup>. Quant au jeu du *bateau, capitaine et équipage*, il se joue en deux phases : dans la première, le joueur doit obligatoirement, dans un même jet de dés ou à la suite dans cet ordre, obtenir une combinaison de six (le bateau), cinq (le capitaine) et quatre (l'équipage). Une fois cette combinaison obtenue, les jets de dés subséquents sont comptés comme la distance que parcourt le bateau. Le vainqueur est celui qui parcourt ainsi la plus longue distance<sup>28</sup>.

Dans la sous-catégorie des jeux de dés hiérarchisés, nous y classons Le jeu *Craps*, qui est un jeu habituellement pratiqué dans les casinos et dont l'objectif principal est de cumuler 7 points en lançant deux dés, dont les valeurs sont additionnées<sup>29</sup>. Le jeu de *Killer*, qui est un jeu d'attaque et de défense. L'objectif est de réduire les points de vie de son adversaire à zéro, en obtenant avec cinq dés, un cumulatif total inférieur à 11 ou supérieur à 24 pour attaquer : la différence entre le cumulatif obtenu et le chiffre de référence constitue le nombre de points de vies enlevés à l'adversaire. Un cumulatif totalisant 11 ou 24 résulte en une régénération de tous les points de

<sup>24</sup> Le Grand Cercle: les règles de jeu, *Le 421*, <http://www.grandcercle.com/Le-421.html>, page consultée le 14 octobre 2014.

<sup>25</sup> PédagoNet: ressources facilitant l'apprentissage, *Règlements du Yahtzee*, <http://www.pedagonet.com/jeux/regles.html>, page consultée le 14 octobre 2014.

<sup>26</sup> Règles-de-jeux.com, *Le 5000*, <http://www.pedagonet.com/jeux/regles.html>, page consultée le 14 octobre 2014.

<sup>27</sup> Farkle, *Règles du jeu*, <http://www.farkle.fr/regles.php>, page consultée le 15 octobre 2014.

<sup>28</sup> *Op. Cit.* Le Grand cercle, le bateau, le capitaine et son équipage, <http://www.grandcercle.com/Le-bateau-le-capitaine-et-son.html>, page consultée le 15 octobre 2014.

<sup>29</sup> Casino : le guide de références des jeux de casino, *Les règles (compréhensibles) du Craps*, <http://www.casino-zen.com/regles-craps.html>, page consultée le 14 octobre 2014.

vie, mais tout autre cumulatif résulte en un échec de l'attaque. Le vainqueur est celui qui parvient à éliminer tous ses adversaires<sup>30</sup>. Le jeu de *Poker menteur* consiste à jeter les dés sans les montrer, pour ensuite tenter de deviner quelle sera le cumulatif. Les autres joueurs peuvent surenchérir jusqu'au moment de dévoiler les dés. Le joueur le plus près de la prédiction gagne la manche, et le perdant perd un dé. Les joueurs sont éliminés lorsqu'ils n'ont plus aucun dé et le vainqueur est donc le joueur restant<sup>31</sup>. Le jeu de *Pig* consiste à lancer les dés et à cumuler des points qui seront additionnés pour obtenir le score le plus élevé. Le joueur peut lancer les dés autant de fois que voulu et il peut arrêter en tout temps de lancer le dé pour conserver le score obtenu. Sa décision tient compte du fait que s'il lance un dé qui tombe sur la face du chiffre 1, son score sera annulé et le tour ira au prochain joueur. Le gagnant est le premier à atteindre le pointage de 100<sup>32</sup>. Les joueurs dans le *jeu de l'As* lancent les dés afin d'obtenir la face avec le chiffre 1. À chaque fois, le dé est mis au milieu et le joueur vainqueur est celui qui place le dernier un au centre<sup>33</sup>. Le *Black Jack* suit la même dynamique que le jeu de cartes du même nom : l'objectif est de tirer les dés un à un, afin de cumuler exactement 21 points. Le joueur qui obtient ce cumulatif, ou s'en approche le plus, gagne la manche, sauf dans le cas où le joueur dépasse 21. Dans ce dernier cas, le joueur perd automatiquement<sup>34</sup>. Le Zanzibar est un jeu de points dans lequel les faces du dé ont différentes valeurs (exemple : 1 = 100 points, 6 = 60 points, 2 = 2 points, etc.). Chaque joueur lance les dés trois fois, et le gagnant est le joueur ayant cumulé le plus de points<sup>35</sup>. Finalement, le *Marathon* est également un jeu de pointage. Chaque valeur sur le dé équivaut à un mètre. Le joueur lance les dés et peut décider dans quel ordre les placer pour représenter la distance parcourue (exemple : 5-4-3 équivaut à 543 mètres, 345 mètres ou 453 mètres, etc.). Le vainqueur est celui qui réussit à parcourir 42 195 mètres, soit la longueur d'un marathon traditionnel<sup>36</sup>.

## 5.4 Les jeux individuels vs les jeux collectifs

L'analyse des jeux joués par les aînés nous permet de tirer les conclusions suivantes :

- Les jeux à caractère sociaux semblent plus populaires que les jeux individuels.
- Les jeux non digitaux semblent davantage utilisés par les aînés pour jouer avec d'autres joueurs.
- Les jeux digitaux semblent mener vers une plus grande pratique du jeu individuel par les aînés.

<sup>30</sup> Wikipédia, *Killer (jeu de dés)*, [http://fr.wikipedia.org/wiki/Killer\\_\(jeu\\_de\\_d%C3%A9s\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Killer_(jeu_de_d%C3%A9s)), page consultée le 15 octobre 2014. À noter que les règlements peuvent changer, d'une version du jeu à l'autre.

<sup>31</sup> Ludoteka.Com, *Poker Menteur*, <http://www.ludoteka.com/poker-menteur.html>, page consultée le 15 octobre 2014.

<sup>32</sup> *Op. Cit.*, Wikipédia, *Pig (dice game)*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Pig\\_\(dice\\_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Pig_(dice_game)), page consultée le 15 octobre 2014.

<sup>33</sup> Parents Mômes, *les règles de 12 jeux de dés: les As*, <http://www.momes.net/jeux/pij/jeuxdedes.html>, page consultée le 14 octobre 2014.

<sup>34</sup> *Op. Cit.* Le Grand Cercle, *Le Black Jack*, <http://www.grandcercle.com/Le-Black-Jack.html>, page consultée le 14 octobre 2014.

<sup>35</sup> *Ibid.*, le Zanzibar, <http://www.grandcercle.com/Le-zanzibar.html>, page consultée le 14 octobre 2014.

<sup>36</sup> *Ibid.*, le Marathon, <http://www.grandcercle.com/Le-Marathon.html>, page consultée le 14 octobre 2014.



## CONCLUSION

Dans le cadre d'une enquête réalisée auprès de 317 aînés de 55 ans et plus sur le type de jeux auxquels ils jouent, nous avons classé 30 jeux non digitaux et des 43 jeux digitaux en quatre catégories distinctes de jeux : cartes, plateaux, pièces et dés. Certains jeux n'ont pu être classés essentiellement en raison de leur manque de précision (mentions trop inclusives ou trop générales) : 8 jeux non digitaux et 31 jeux digitaux.

Pour effectuer ce classement, nous avons répertorié et analysé les classifications de jeux existantes pour retenir la classification selon le matériel de De Kerval (2009) que nous avons adapté pour les besoins de la présente étude. Il nous apparaissait que la classification de De Kerval a été conçue pour catégoriser essentiellement le matériel des jeux et cette voie nous est apparue comme un point de départ pertinent afin d'établir un classement efficace. De façon plus précise, notre classement s'est d'abord appuyé sur le matériel de jeu (carte, plateau, pièces, dés) pour établir la catégorie. Ensuite, pour classer les jeux dans les sous-catégories, nous avons utilisé la mécanique du jeu qui se reflète à travers les règles (*gameplay*) qui régissent les actions du ou des joueurs, qu'ils soient ou non en compétition (ex. contre soi, contre un adversaire humain ou machine), ainsi que la manière d'accumuler des points et de gagner la partie. Par la suite, nous avons ajouté un troisième niveau pour la catégorie des jeux de plateau qui, en général, utilisent un matériel d'appoint qui font l'objet des autres catégories de jeux. Enfin, nous avons noté que la plupart des jeux digitaux auxquels jouent les aînés ressemblent bien souvent aux jeux non digitaux du genre *Solitaire* ou *Freecell*, par exemple, qui sont des jeux de cartes numérisés.

En fondant notre typologie sur le matériel utilisé dans le jeu et le *gameplay*, nous avons voulu éviter tout chevauchement ou dédoublement des jeux entre les catégories. Les observations faites (voir point 2.17.) à propos des classifications recensées dans cette étude nous ont poussés à produire une typologie afin de réduire les lacunes souvent identifiées dans les autres classements de jeux. Lors du développement de cette typologie, nous avons mis en place un processus d'analyse qui nous semble important d'explicitier afin d'éclairer les futures recherches dans le domaine :

- l'analyse des classements existants de jeux (taxonomie, classification et typologie) pour mettre en lumière les variables discriminantes susceptibles de réduire l'interprétation du classement de chaque jeu nous a mené au choix d'une typologie fondée sur le matériel et le *gameplay* et à la description des avantages de cette typologie sur le plan méthodologique;
- le degré de précision des critères qui serviront à classer les jeux dans les différentes catégories et sous-catégories afin d'éviter qu'un même jeu puisse être classé dans plusieurs catégories à la fois.
- la description détaillée du matériel et des règles de chaque jeu pour justifier son classement.

En se fondant sur la description du matériel et de la mécanique des jeux pour en justifier le classement, nous fournissons une méthodologie propre à la recherche scientifique qui devrait servir d'inspiration à des études succinctes portant sur le même domaine. Nous faisons l'hypothèse que cette étude a établi une typologie assez large pour s'adresser à tous les types de jeux, pour classer autant les jeux digitaux ou non, pour guider les futures recherches dans le

classement de jeux à l'aide d'exemples concrets de jeu qui illustrent chaque sous-catégorie de jeu et enfin pour être un cadre de référence propice à l'élaboration d'autres études plus poussées. Finalement, cette manière de classer les jeux joués par les aînés nous ont permis de développer des données statistiques fondamentales pour l'étude de ce phénomène et le développement de jeux mieux adaptés à cette population. Le même procédé pourrait fort bien servir à l'étude et au développement de jeux pour des populations différentes.

Nous poursuivons notre recherche afin de repérer les classifications et les taxonomies sur les jeux digitaux ou non.

## BIBLIOGRAPHIE

1. CEFRIO, Net Tendances 2013, *Fiche générations numériques 2013 - Aînés (65 ans et plus)* (En ligne), [http://www.cefrio.qc.ca/media/uploader/Fiche65ans\\_final.pdf](http://www.cefrio.qc.ca/media/uploader/Fiche65ans_final.pdf)
2. Grand dictionnaire terminologique de l'Office Québécoise de la langue française [En ligne], m <http://www.granddictionnaire.com/>
3. [http://www2.lifl.fr/~beaufils/mri/theorie\\_des\\_jeux.bruno-3.pdf](http://www2.lifl.fr/~beaufils/mri/theorie_des_jeux.bruno-3.pdf).
4. PegiOnline: Pan european game information (2007), *En quoi consiste les jeux en ligne?* (en ligne), <http://www.pegionline.eu/fr/index/id/44/>
5. Entertainment Software Association of Canada, *2012 Essential Facts about the canadian Videogames Industry*, [http://theesa.ca/wp-content/uploads/2013/07/ESAC\\_ESSENTIAL\\_FACTS\\_2012\\_EN.pdf](http://theesa.ca/wp-content/uploads/2013/07/ESAC_ESSENTIAL_FACTS_2012_EN.pdf)
6. Wikipédia, article *Classification des jeux* (En ligne), [http://fr.wikipedia.org/wiki/Classification\\_des\\_jeux](http://fr.wikipedia.org/wiki/Classification_des_jeux)
7. Sylvie Jouët, *Jeux symboliques*, (En ligne) <http://www.ia22.ac-rennes.fr/jahia/webdav/site/ia22/shared/maternelle/Groupe%20maternelle/jeux%20symboliques%20Sylvie%20Jouet.pdf>
8. Jeux Online, *MMORPG* (définition) (En ligne) : <http://www.jeuxonline.info/lexique/mot/MMORPG>

## ÉTUDES SPÉCIALISÉES

9. Apperly, T. H. (2006) Genre and games: Toward a critical approach to video games genres. *Simulation & Gaming*, 37 (1), 6-23 Approach. Lecture Notes in Computer Science.
10. AH Feinstein, S Mann, DL Corsun (2002). *Charting the experiential territory: Clarifying definitions and uses of computer simulation, games, and role play*, Journal of Management Development 21 (10), p. 409.
11. Alexandre Demeure et Gaëlle Calvaray, *Jeu et Réalité Mixte : Retours d'expérience* [En ligne], [http://iihm.imag.fr/publs/2002/IHM02\\_jeux.pdf](http://iihm.imag.fr/publs/2002/IHM02_jeux.pdf), page consultée le 17 octobre 2014.
12. Alexandre Demeure et Gaëlle Calvary (2002), *Jeu et Réalité Mixte : Retours d'expérience* [En ligne], [http://iihm.imag.fr/publs/2002/IHM02\\_jeux.pdf](http://iihm.imag.fr/publs/2002/IHM02_jeux.pdf)
13. Alvarez, Djaouti et Jessel, *Classifying Serious games: the G/P/S model* [En ligne], p. 6, [http://www.ludoscience.com/files/ressources/classifying\\_serious\\_games.pdf](http://www.ludoscience.com/files/ressources/classifying_serious_games.pdf), page consultée le 25 octobre 2014.
14. Amparo García-Carbonell, Beverly Rising, Begoña Montero, Frances Watts (2001), *Simulation/Gaming and the Acquisition of Communicative Competence in Another Language*, *Simulation & Gaming* December 2001 32:481-491.
15. Basque, J. et Lundgren-Cayrol, K. (2002). *Une typologie des typologies des applications des TIC en éducation*. *Sciences et Techniques éducatives*, 9(3-4).
16. Beaufils, B. (2006) *Intelligence artificielle & intelligence collective. Théorie des jeux*. Laboratoire d'Informatique Fondamentale de Lille. [En ligne]

17. Benoît Christen (2011), *Taxonomie des jeux de société*, Réseau d'éducation à l'environnement en Poitou-Charentes, <http://www.graineipc.org/Taxonomie-des-jeux-de-societe>, page consultée le 26 juin 2014.
18. Castle, K. (1998). Children's rule knowledge in invented games. *Journal of Research in Childhood Education*. 12, (2), 197-209.
19. Chamberland, G., Lavoie, L. et Marquis, D. (1995). *20 formules pédagogiques*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
20. Crawford, D. B. (1999). Managing the process of review: playing "Baseball" in class. *Intervention in School and Clinic*. 35, (2), 93-102.
21. Christelle Mariais (2009), *Des ressorts de jeu pour une assistance à la conception de scénarios Learning Role-Playing Games*. Proceedings of RJC-EIAH'2010 Troisièmes Rencontres Jeunes-Chercheurs sur les EIAH, Lyon, France.
22. Louise Sauvé et David Kaufman (2010), *Jeux et simulations éducatifs : Études de cas et leçons apprises*, Presses de l'Université du Québec, 618 pages.
23. Louise Sauvé, Lise Renaud et David Kaufman (2010). Les jeux, les simulations et les jeux de simulation pour l'apprentissage : définitions et distinctions. Louise Sauvé et David Kaufman (eds), *Jeux et simulations éducatifs : Études de cas et leçons apprises*, Presses de l'Université du Québec, pp. 13-42.
24. Dempsey, J., Haynes, L., Lucassen, B., & Casey, M. (2002). *Forty simple computer games and what they could mean to educators*. *Simulation & Gaming*, 33(2).
25. Duflo, C. (1997). *Jouer et philosopher. Pratiques théoriques*. Paris : Presses Universitaires de France.
26. Facer, K., Stanton, D., Joiner, R., Reid, J., Hull, R. et Kirk, D. (2004). Savannah: a mobile gaming experience to support the development of children's understanding of animal behaviour, *Journal of Computer Assisted Learning*, 20, 399-409. [En ligne]
27. Frété, C. (2002), *Le potentiel du jeu vidéo pour l'éducation*, Annexe 2 : Taxonomie des jeux vidéo, <http://tecfa.unige.ch/perso/frete/memoire/taxo/taxo.html#adresse>, page consultée le 22 juin 2014.
28. Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). *Games, motivation, and learning: A research and practice model*. *Simulation & Gaming*, 33(4).
29. GT Jackson, RH Guess, DS McNamara, *Assessing cognitively complex strategy use in an untrained domain*, *Topics in Cognitive Science* 2 (1).
30. Hsu, C.-L. et Lu, H.-P. (2003). Why Do People Play On-Line Games? An Extended TAM with Social Influences and Flow Experience, *Information and Management*, 41 (7), 853-868.
31. Jesper, J. (2003). «The Game, the Player, the World : Looking for a Heart of Gameness » In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University..
32. Herz, J. C. (1997). *Joystick nation: How videogames ate our quarters won our hearts, and rewired our minds*. Boston: Little, Brown, and Co. 1th edition, 240 pages
33. Hostetter, O. et Madison, J. (2002). *Video games - The necessity of incorporating video games as part of constructivist learning*. Harrisonburg, VA : James Madison University

- Department of Educational Technology. Document téléaccessible à l'adresse  
URL : [http://www.game-research.com/art\\_games\\_constructivist.asp](http://www.game-research.com/art_games_constructivist.asp).
34. Jan.H.G. Klabbers (2003), The gaming landscape: A taxonomy for classifying games and simulations (en ligne),  
[http://www.sagsaga.org/isagaschool2006/pdf/Jan\\_Klabbers\\_Gaming%20landscape.pdf](http://www.sagsaga.org/isagaschool2006/pdf/Jan_Klabbers_Gaming%20landscape.pdf)
  35. Jean-Marie Lhôte (1986), *Histoire des jeux de société*, Paris Flammarion, 584 pages.
  36. Julian Alvarez et Damien Djaouti (2006), démarche scientifique : avant-propos, GamneClassification.com, <http://www.gameclassification.com/FR/about/article.html>, page consultée le 26 juin 2014.
  37. Julien Llanas et Thomas Constant (2012), Argos - La classification des jeux vidéos à potentiel pédagogique, <http://www.educ-revues.fr/ARGOS/AffichageDocument.aspx?iddoc=41666>, page consultée le 12 juin 2014.
  38. Katie Salen Tekinbaş and Eric Zimmerman (2003), *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (en ligne), <http://www.amazon.com/Rules-Play-Game-Design-Fundamentals/dp/0262240459>
  39. Legendre, R., (2005). *Dictionnaire actuel de l'éducation*, Montréal, Guérin.
  40. Legendre, R., (1993). *Dictionnaire actuel de l'éducation*, Montréal, Guérin.
  41. La classification des jeux, *Le classement des objets ludiques (COL)*, Quai des Ludes Formation- mai 2002, <http://www.asso-alpe.fr/fichiers/martial/pagejoueraquoi/classification>, page consultée le 14 juin 2014.
  42. Marc Prensky (2001), *Digital Natives, Digital Immigrants* [En ligne], <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
  43. Marshev, V., and Popov A. (1983), *Element of a theory of gaming*, In Ståhl, I (ed) Operational Gaming, Pergamon Press, Oxford.
  44. Michel Boutin (1999). *Le livre des jeux de pions*, Bornemann - Collection "L'Univers du Jeu", Paris, 168 pages
  45. Minet, S., Mejias, S., DruiFeinsteine, C., Servais, L., De Smet, S., Delamarcelle, C. et Joris, L. (2004). *Le jeu dans tous ses états*. Bruxelles : Fondation Rodin.
  46. Mohammed Benhammoud (2010), *Une classification des jeux dans une perspective d'apprentissage de FLE* (Français Langue Étrangère), dans Synergies Algérie n° 9 - 2010 pp. 67-73
  47. Paul Schuytema (2006), *Game Design: A Practical Approach (Game Development Series)*, Charles River Media, Inc. Rockland, MA, USA.
  48. Pivec M., Moretti M. (Eds.), (2008) *Game-based Learning: Discover the pleasure of Learning*. Pabst Vrlg.
  49. Roger Caillois (1958), Les jeux et les hommes, *Classification des jeux*, Gallimard, Paris, 306 pages.
  50. Saethang, T., & Kee, C. C. (1998). *A gaming strategy for teaching the use of critical cardiovascular drugs*. *Journal of Continuing Education in Nursing*.
  51. Salen, K. et Zimmerman, E.. (2003). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. MIT Press, Cambridge.

52. Sawyer et Smith (2008), *Serious Games Taxonomy* (en ligne), <http://www.dmill.com/presentations/serious-games-taxonomy-2008.pdf>
53. Seels, B. & Glasgow, Z. (1997). *Making Instructional Design Decisions*, 2<sup>nd</sup> ed. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
54. Squire, J., Holland, W., Odriscoll, Q, Tan, K. et Todd, K. (2003). Design Principles of Next-Generation Digital Gaming for Education. *Educational Technology*, 43 (5), 17-23.
55. Stolovitch, H.D. (1983). Notes de cours : Jeux de simulation. Montréal : Université de Montréal, Section de Technologie éducationnelle.
56. Système ESAR, *ESAR, c'est quoi? La classification ESAR*, Cégep de Ste-Foy, <http://www.systeme-esar.org/index.php?id=23697>
57. Wolf, M.J.P. (Ed.). (2001). *The medium of the video game*. Austin, University of Texas Press.
58. Yandrev De Kerval (2009), *Classification matérielle* [En ligne], [http://yahndrev.over-blog.fr/pages/LudoPro\\_Clasement\\_Materiel-1493468.html](http://yahndrev.over-blog.fr/pages/LudoPro_Clasement_Materiel-1493468.html)

## DESCRIPTIONS DE JEUX

59. **Tétris**, <http://fr.wikipedia.org/wiki/Tetris>, image, <http://pelfusion.com/9-premium-flash-game-development-tutorials-with-source-code/>
60. **Chuzzle** : <http://en.wikipedia.org/wiki/Chuzzle>, image, <http://cdn.ghstatic.com/images/screens/200340/1/3.jpg>
61. **Bekeweld** : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Bejeweled>, image, [http://www.terragame.com/downloadable/puzzle/bejeweled\\_deluxe\\_for\\_macintosh/](http://www.terragame.com/downloadable/puzzle/bejeweled_deluxe_for_macintosh/)
62. **Mah-Jong** : <http://en.wikipedia.org/wiki/Mahjong>, image, Idem.
63. **Domino**: [http://fr.wikipedia.org/wiki/Dominos\\_%28jeu%29](http://fr.wikipedia.org/wiki/Dominos_%28jeu%29), image, idem.
64. **Scrabble** : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Scrabble>, image, Idem.
65. **Jeu de questionnaire**: <http://fr.wikipedia.org/wiki/Quiz>, image, <http://www.amazon.com/Patch-Products-Inc-7363-Buzzword/dp/B000096QN1>
66. **Slot Bonanza**, Image : <http://www.androidpit.de/de/android/market/apps/app/com.infiapps.slotbonanza/slot-bonanza-free-casino-slots>
67. **Objets caches**: [http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_d%27objets\\_cach%C3%A9s](http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_d%27objets_cach%C3%A9s), <http://www.jeuxjeuxjeux.fr/jeux/cherche+et+trouve>, image, <http://theoliane.blogspot.ca/2013/05/un-beau-jeu-dobjets-caches.html>
68. **Kings.com** : <https://king.com/fr/>, image, idem.
69. **Roulette**: [http://fr.wikipedia.org/wiki/Roulette\\_\(jeu\\_de\\_hasard\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Roulette_(jeu_de_hasard)), image, idem.
70. **Solitaire** : Description of the game of Solitaire (http://www.win.tue.nl/2IM22/Downloads/Description of the game of Solitaire.doc), image, <http://jeux-e.com/?a=jeux&id=45>

71. **Boggle**: <http://fr.wikipedia.org/wiki/Boggle>, image, <http://www.my-family-fun.com/downloads/Boogle-Supreme.htm>
72. **Poker**: <http://fr.wikipedia.org/wiki/Poker>, image, idem.
73. **Dame de pique**: [http://fr.wikipedia.org/wiki/Dame\\_de\\_Pique](http://fr.wikipedia.org/wiki/Dame_de_Pique), image, idem.
74. **Chains** : <http://www.bigfishgames.fr/jeux-a-telecharger/6381/chains/index.html>, image, idem.
75. **Jeu de 8** : [http://www.cribbage.ca/jeux\\_de\\_cartes/jeu\\_huit.htm](http://www.cribbage.ca/jeux_de_cartes/jeu_huit.htm), image, <http://www.annikids.com/FR/article-ABS00005/jeux-de-cartes-geant.html>
76. **Patience** : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Patience\\_\(jeu\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Patience_(jeu)), image, <http://www.jeux-gratuit.com/jeu-3111-algerian-patience.html>
77. **Bridge** : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Bridge>, image, Idem.
78. **Bridge baron**: <http://www.pagat.com/boston/bridge.html>, image, <http://www.greatbridgelinks.com/gblSOFT/Reviews/SoftwareReview040101.html>
79. **Jeu du 500**, [http://www.cribbage.ca/jeux\\_de\\_cartes/rummy-500.htm](http://www.cribbage.ca/jeux_de_cartes/rummy-500.htm), image, <http://www.chblog.com/post/2008/04/02/940-a-mon-che-carteus>
80. **Go Fish** : <http://www.jeux-de-cartes.com/jeux-de-cartes/go-fish/>, image, <http://www.teaandsnippets.com/tag/go-fish/>
81. **Freecell**: <http://windows.microsoft.com/fr-ca/windows/freecell-how-to#1TC=windows-7>, image, <http://boardgames.stackexchange.com/questions/15287/is-there-any-configuration-of-free-cell-that-cannot-be-solved>
82. **Backgammon**: <http://fr.wikipedia.org/wiki/Backgammon>, image, idem.
83. **Dames**: <http://fr.wikipedia.org/wiki/Dames>, image, idem.
84. **Rummy** : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Rummikub>, image, idem.
85. **Rami**: <http://fr.wikipedia.org/wiki/Rami>, image, idem.
86. **Échecs** : <http://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89checs>, image, idem.
87. **Double série** : <http://www.pagat.com/misc/jack.html>, image, [http://www.lesjeux.ca/jeux-de-socit-jeux-de-familles-bojeux-double-series-p-857\\_fr.html](http://www.lesjeux.ca/jeux-de-socit-jeux-de-familles-bojeux-double-series-p-857_fr.html)
88. **Pichenotte** : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Pichenotte>, image, idem.
89. **Bingo** : <http://www.jeuxdebingo.net/regles-du-bingo.php>, image, <http://www.casinoaucaCanada.ca/regles-bingo.html>
90. **Dames chinoises**: [http://fr.wikipedia.org/wiki/Dames\\_chinoises](http://fr.wikipedia.org/wiki/Dames_chinoises), image, <http://www.aobo-shop.com/105-dames-chinoises-grand-format.html>
91. **Wordox** : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Wordox>, image, <http://16couleurs.wordpress.com/2013/02/03/les-jeux-de-studios-francais-sur-facebook-4/>
92. **Annagrammix**: <https://www.facebook.com/pages/Anagrammix/448767625176863>, image, idem.
93. **Mots coupés**. Image : <http://www.happyneuron.fr/jeux/langage/mots-coupees>
94. **Bubble Shooter** : <http://www.shooter-bubble.fr/jeux/bubble-shooter.html>, image, <http://www.bubbleshooter.net/game1.php>



95. **Sudoku**: <http://cruciverbiste.com/sudoku> et <http://fr.wikipedia.org/wiki/Sudoku>, image, <http://en.wikipedia.org/wiki/Sudoku>
96. **Mot croisés/fléchés** : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Mots\\_fl%C3%A9ch%C3%A9s](http://fr.wikipedia.org/wiki/Mots_fl%C3%A9ch%C3%A9s), images, 1. <http://jeux.metronews.fr/images/mot-fleche.png>, 2. <http://patkev.free.fr/site/grille30F.htm>
97. **Mots mystères** : <http://cruciverbiste.com/regles/les-mots-caches-mots-meles-la-meme-chose-272.html>, image, [http://www.groupemodus.com/DATA/ITEM/1912\\_int~v~Maniaque\\_de\\_Mots\\_caches\\_2.jpg](http://www.groupemodus.com/DATA/ITEM/1912_int~v~Maniaque_de_Mots_caches_2.jpg)
98. **Objets trouvés** : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Objets\\_trouv%C3%A9s\\_%28jeu%29](http://fr.wikipedia.org/wiki/Objets_trouv%C3%A9s_%28jeu%29), <http://www.jeuxdenim.be/jeu-ObjetsTrouves> et [http://regle.jeuxsoc.fr/objet\\_rg.pdf](http://regle.jeuxsoc.fr/objet_rg.pdf), images, <http://jeuxsoc.fr/jeu/objet.0.0>
99. **CityVille** : <http://fr.wikipedia.org/wiki/CityVille>, image, <http://appmyass.com/2014/02/hack-cityville-addicts/>
100. **FarmVille** : <http://fr.wikipedia.org/wiki/FarmVille>, image, <http://www.articlevoid.com/gaming/internet-games/farmville-tips-and-tricks/>
101. **Démineur**: [http://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9mineur\\_\(jeu\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9mineur_(jeu)), image, idem.
102. **Jeu de mémoire** : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Memory\\_\(jeu\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Memory_(jeu)), image, <http://www.jeu-test-ma-memoire.com/jeux-de-memory/memory-special-seniors/niveau-1/theme-fleurs>
103. **Uno** : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Uno>, image, idem.
104. **Spider solitaire** : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Spider\\_\(patience\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Spider_(patience)), image, [http://forum.telecharger.01net.com/forum/high-tech/LOGICIELS/Vista/spider-solitaire-version-sujet\\_329964\\_1.htm](http://forum.telecharger.01net.com/forum/high-tech/LOGICIELS/Vista/spider-solitaire-version-sujet_329964_1.htm)
105. **Taboo** : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Taboo>, <http://www.regles-de-jeux.com/regle-du-taboo/>, image, <http://fr.wikipedia.org/wiki/Taboo>
106. **ShuffleBoard** : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Shuffleboard>, image, idem.
107. **Pétanque** : <http://fr.wikipedia.org/wiki/P%C3%A9tanque>, [http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_de\\_boules](http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_boules), image, <http://www.csbellac-petanque.com/>
108. **Charlemagne** : <http://jeanpichette.com/charlemagne/index.html>, image, <http://spoonercentral.com/2005/FourKings.html>
109. **Belote** : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Belote>, image, <http://www.bfmania.com/inscription>
110. **Trivial Poursuit**: [http://fr.wikipedia.org/wiki/Trivial\\_Poursuit](http://fr.wikipedia.org/wiki/Trivial_Poursuit), image, <http://10cities10years.com/2013/02/10/trivial-pursuits/>
111. **Monopoly** : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Monopoly>, image, idem.
112. **Colons de Catane**: [http://fr.wikipedia.org/wiki/Les\\_Colons\\_de\\_Catane](http://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Colons_de_Catane), image, <http://www.jedisjeux.net/les-colons-de-catane-marchands-et-barbares-g-909.html>
113. **Yum** : [http://www.gladius.ca/media/AG\\_Yum50-RegleFR\\_LR.pdf](http://www.gladius.ca/media/AG_Yum50-RegleFR_LR.pdf), image, <http://www.jeuyum.com/>

- 114.      **Towers** : image, <http://www.jouez-flash.com/jeu-flash.php?id=1499&Tri+Towers+Solitaire>
- 115.      **Casse-tête**: <http://fr.wikipedia.org/wiki/Casse-t%C3%A4te>,  
<http://en.wikipedia.org/wiki/Puzzle>
- 116.      **Puzzle** : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Casse-t%C3%A4te>,  
<http://en.wikipedia.org/wiki/Puzzle>, image,  
<http://upload.macromedia.com/exchange/photoshop/previews/jigsaw.jpg>
- 117.      **Candy Crush** : [http://en.wikipedia.org/wiki/Candy\\_Crush\\_Saga](http://en.wikipedia.org/wiki/Candy_Crush_Saga), image, idem.
- 118.      **Courses de voiture**: [http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_vid%C3%A9o\\_de\\_course](http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_vid%C3%A9o_de_course),  
image, idem.
- 119.      **Golf** : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Golf>, image,  
<http://www.thegnac.com/sports/mgolf/2013-14/photos/Golf.jpg>
- 120.      **Quilles**: <http://fr.wikipedia.org/wiki/Bowling>, image, idem.