

Gus & Co

Agitateurs d'Imaginaire

ACCUEIL

CRITIQUES DE JEUX

LES JEUX QUE NOUS ❤

LE BAR À JEUX

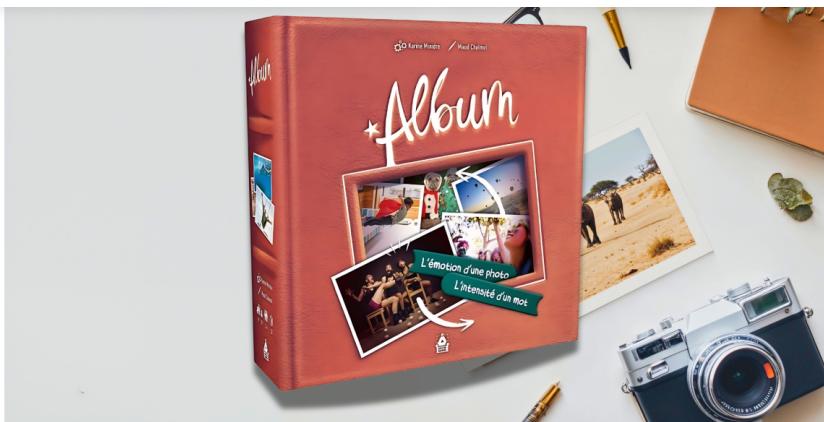
QUI SOMMES-NOUS ?

CONTACT

JEUX DE RÔLE

ANALYSES & PSYCHOLOGIE DU JEU

SÉLECTION



PAR E-MAIL.

Saisissez votre adresse e-mail pour vous abonner à notre blog et recevoir une notification de chaque nouvel article par e-mail.

Adresse e-mail

Abonnez-vous

CRITIQUES DE JEUX, JEUX DE PLATEAU

Album : La photographie comme miroir de l'autre

22 août 2024 / 2 Comments

 **Et si une image valait mille mots ? Album vous invite à explorer l'art de l'interprétation. Prêt à voir le monde autrement ?**



Article écrit par **Aline**. Elle travaille dans le domaine social. Elle est tombée toute petite dans la marmite du jeu sous toutes ses formes (plateau, jeux vidéo, escape room, murder). Écrire sur le blog lui permet de découvrir de nouveaux jeux et partager de vrais coups de cœur.

alinerig

Table des matières [masquer]

- 1 Album
- 2 Comment jouer ?
- 3 Rencontre avec l'autrice, Karine Minidré : « Le jeu pour faire émerger des compétences ! »
- 4 Album, c'est bien ?
- 5 Album, verdict
 - 5.1 J'aime ça :

Album

Rejoignez les 1 951 autres abonnes

ARTICLES PHARES



Printing press : Dans l'atelier ludique de Gutenberg



Le guandan : La révolution cartes en main qui secoue la Chine



Far Cry : L'île de la survie s'invite dans votre salon



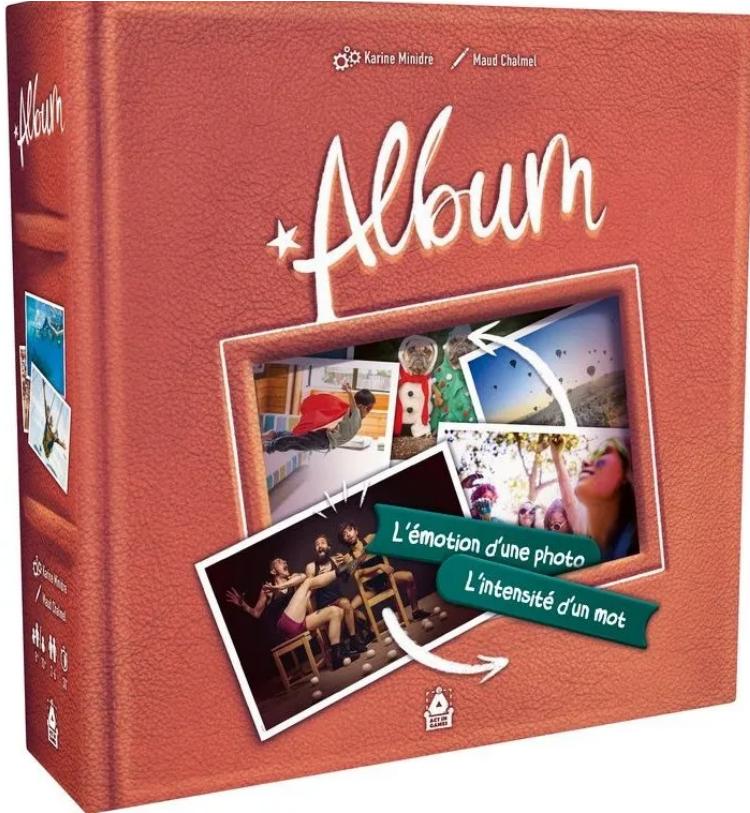
Quelques idées de jeux à jouer avec un simple paquet de cartes



Le jeu des 58 trous : Une découverte qui bouscule l'histoire

LIEN RSS

[RSS - Articles](#)
[RSS - Commentaires](#)



⚠ **Avertissement** : Pour faire écho à notre article sur le marketing d'influence dans le jeu de société, et dans le cadre d'une démarche de transparence, nous tenons à vous informer que ce jeu nous a été offert par l'éditeur. Notre avis reste toutefois impartial et sincère. Nous vous exposons ici les qualités et les défauts du jeu.

Vous pensez tout connaître de vos amis ? Album pourrait bien vous surprendre...

Quoi de plus sympa que de partager ensemble des souvenirs et des émotions autour d'un album photo ? De revivre en bonne compagnie tout un panel de sensations ?

C'est l'expérience coopérative que vous propose Act In Games dans ce nouveau jeu de communication et de déduction.

Par références et associations d'idées, vous voyagerez à

travers des photographies artistiques et symboliques vers la connaissance des autres et de leurs représentations.

Découvertes, surprises, échanges motivants et bonne humeur garantis !

Comment jouer ?

À votre tour de jeu, piochez au hasard une photo parmi les 98 disponibles, que vous allez secrètement étudier. Piochez ensuite une tuile Indice dans le présentoir et disposez-la, face cachée, sur l'Échelle d'Intensité, au niveau qui vous semble le plus adéquat. L'échelle représente des niveaux d'intensité allant de 0 à 5 : 0 pour aucune intensité et 5 pour une intensité maximum. En fonction du mot indiqué, vous allez devoir quantifier sur cette échelle votre ressenti par rapport à la photographie. Par exemple, si l'indice est « tendresse », 0 représentera une image où la tendresse est, selon vous, totalement absente et 5 représentera un degré très élevé de tendresse.

Vous allez répéter cette action jusqu'à ce que votre échelle d'intensité contienne autant de tuiles Indice que celle indiquée sur le Parcours de jeu.

À noter que les 6 tuiles Parcours indiquent le nombre d'indices (de 4 à 2 indices) qui pourront être utilisés lors de chacune des 6 manches de jeu. En début de partie, vous pouvez ainsi décider de faciliter ou d'intensifier le défi du jeu.

Ensuite, vous ajouterez 4 photographies de plus à celle de départ, les mélangerez pour les disposer les 5, face visible, devant vos partenaires.

Ceux-ci vont désormais devoir soigneusement les détailler et feront le choix de révéler un indice caché disposé sur l'échelle d'intensité. Après quoi, ils devront éliminer les photos les unes après les autres avec pour objectif de ne laisser que

vos photos de départ.

Bien entendu, la personne qui fait découvrir sa photo doit rester totalement neutre et ne fournir aucun indice à ses partenaires, que ce soit verbalement ou par ses réactions à leurs commentaires.

À la fin de la manche, si toutes les tuiles indices n'ont pas été révélées, vous remportez des points bonus supplémentaires.

Une nouvelle manche démarre en passant le relais à la personne suivante, qui répète le processus de jeu.

À l'issue des 6 manches, calculez votre score d'équipe et reportez-le aux scores d'évaluation se trouvant en fin de livret de règle pour savoir si vous pouvez vous féliciter de votre « incroyable parcours » ou vous challenger pour dépasser le « parcours débutant ».



Rencontre avec l'autrice, Karine Minidré : « Le jeu pour faire émerger des compétences ! »

C'est lors du [dernier FIJ à Cannes](#) que j'ai eu l'opportunité d'échanger avec l'autrice d'Album.

Karine Minidré est une passionnée qui déborde d'énergie

créative. Elle m'accueille sur son stand avec un grand sourire et une jovialité communicative. Pas étonnant quand on sait qu'en tant que formatrice en développement des compétences psychosociales, elle met depuis plusieurs années ses connaissances et outils relationnels au service de centres de rencontre, de collectivités ou d'entreprises. En 2008, elle est co-créatrice du JOK'œur, un lieu de rencontre ludique – bar à jeux à Donges en Loire-Atlantique qui se décline quelques années plus tard en une entreprise proposant toute une gamme d'interventions ludiques pour les collectivités, les entreprises ou pour des événements spéciaux, que ce soit par l'utilisation de jeux de leur gamme comme « L'ampli à émotions », d'outils pédagogiques (médiation, prévention, insertion sociale) ou la création de jeux sur mesure.

Elle me confie que l'idée du jeu Album lui trottait dans la tête depuis 2017. Elle l'évoque avec quelques éditeurs mais c'est finalement la rencontre avec Act In Games qui concrétise son projet. Pas étonnant que cela ait matché entre cette autrice très engagée dans la relation aux autres et cet éditeur réputé pour ses jeux qui créent de l'échange, de la réflexion et du lien social ([Feelings](#), Révélations, Association d'10 dés).

Album, c'est bien ?

Album fait inévitablement penser à un Dixit en mode photos. Pas forcément très original dans la mécanique mais diablement jouissif et addictif.

Les clichés de grande qualité sont riches, variés, questionnants ou drôles et bourrés de petits détails qui vont compter dans leurs interprétations. Ils ouvrent vers une grande diversité de références, d'interprétations et d'émotions.

Album est un jeu accessible au plus grand nombre, de 7 à 99

ans, entre amis, en famille, et également pour une utilisation possible dans un contexte professionnel socio-éducatif où le photo-langage fait partie depuis longtemps des outils utilisés pour créer l'échange et la rencontre.

Album est à ce titre un magnifique outil ludique, prétexte à la rencontre des autres, à l'ouverture vers les projections, les histoires personnelles et les ressentis.

Une photographie peut être interprétée de manière diamétralement opposée selon la personne qui la regarde. Je pense entre autres à une photo du jeu représentant une personne seule avec de l'eau à mi-cuisse qui a été perçue de manière totalement différente : la nature et la liberté maximum pour l'une et la solitude, le froid et le danger de l'eau pour l'autre. Ici, il n'y a ni juste ni faux, juste des tentatives de découvrir la vision des autres pour une victoire collective.

Dans Album, on se dévoile naturellement, sans avoir le sentiment d'être forcé ou d'étaler ses sentiments, on se surprend à se raconter, en toute pudeur, des passages de vie qui nous ont façonnés et à élargir et compléter nos visions par les points de vue des autres. C'est un magnifique outil d'émergence et de partage des différences ou plus simplement un bon moyen de mieux découvrir vos proches et vos amis.



Album, verdict

Passionnés de photo ou de contact humain, ne passez pas à côté de la découverte ludique des autres !

On a aimé :

- La qualité exceptionnelle des photos, dignes d'une exposition au Louvre (si le Louvre exposait des photos de chats drôles)
- La richesse des échanges et des interprétations, parfois dignes des plus grands philosophes du dimanche
- La flexibilité du jeu, adaptable à tous les âges et tous les contextes (même aux repas de famille gênants)

On a moins aimé :

- Le risque de se dévoiler un peu trop (attention à ne pas révéler votre passion secrète pour les chaussettes à orteils)
- La frustration occasionnelle quand personne ne comprend

votre interprétation pourtant évidente d'une photo (non, ce n'est pas un concombre, c'est une métaphore de la vie)

C'est plutôt pour vous si...

- Vous aimez discuter et échanger autour d'images (mais pas seulement des mèmes)
- Vous êtes curieux de découvrir comment les autres perçoivent le monde (et pourquoi votre meilleur ami voit des licornes partout)
- Vous cherchez un jeu qui crée du lien sans avoir à révéler votre salaire ou votre dernier contrôle technique

Ce n'est plutôt pas pour vous si...

- Vous préférez les jeux où il faut crier « Uno! » ou « Échec et mat ! » (ici, crier « Photo ! » ne vous fera gagner que des regards perplexes)
- Vous êtes allergique aux discussions profondes et aux moments de partage (ou aux photos en général, auquel cas, que faites-vous ici ?)
- Vous pensez que la seule bonne utilisation d'une photo est de la poster sur Instagram avec 47 hashtags

Très, très bon !



[Album chez Philibert](#)

[Album chez Play-in](#)

-
- **Date de sortie :** Juillet 2024
 - **Langue :** Française
 - **Fabriqué en :** Belgique
 - **ITHEM : 3 sur 5.** Pour en savoir plus sur [l'ITHEM dans les jeux de société, c'est ici.](#)
 - **IGUS : 5 sur 5.** Pour en savoir plus sur [l'IGUS dans les jeux](#)

de société, c'est ici.

- **EcoScore : A.** Si vous voulez en savoir plus sur l'EcoScore dans les jeux de société, c'est ici



- **Label Dé Vert :** Oui. Pour en savoir plus sur le label Dé Vert, c'est ici.
- **Création :** Karin Minidré
- **Illustrations :** Maud Chamel
- **Édition :** Act in Games
- **Nombre de joueurs et joueuses :** 2 à 6
- **Âge conseillé :** Dès 8 ans
- **Durée :** 30 minutes
- **Thème :** Photographie, vie quotidienne
- **Mécaniques principales :** Coopératif, communication, déduction, association. Pour en savoir plus sur les différentes mécaniques de jeux, c'est ici

Rejoignez notre communauté :

Rejoignez notre chaîne WhatsApp

Depuis 2007, votre fidélité a façonné notre blog sur les jeux. Pour rendre votre expérience de lecture toujours plus agréable, nous avons choisi un espace sans publicité, nous

entretenons toutefois des relations d'affiliation avec Philibert et Play-in, nous touchons une petite commission lorsque vous achetez un jeu depuis notre site. Notre indépendance se nourrit de votre soutien, et chaque contribution, petite ou grande, fait une réelle différence.

En donnant [via Tipeee](#), vous nous aidez à enrichir notre contenu et à partager notre passion pour les jeux de société. Votre soutien nous permet de continuer cette belle aventure ensemble. Merci pour votre générosité et pour faire partie de notre communauté dédiée aux jeux, sous toutes ses formes. Ensemble, continuons à explorer l'univers ludique !

(<https://fr.tipeee.com/gusandco>)

Soutenez Gus&Co (<https://fr.tipeee.com/gusandco>)

43 € collectés par mois 13 tipeurs

Je donne 1 ⬆ € **tip!**

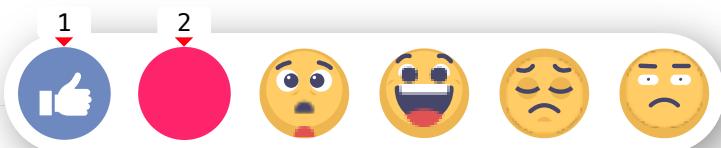


Contreparties disponibles

5 € – Merci :)

Grâce à votre tip, vous soutenez notre blog et notre indépendance !

Votre réaction sur l'article ?



communication

déduction

interview

By alinerig



2 COMMENTS



ANGE

22 AOÛT 2024 AT 16 04 53 08538

On dirait un croisement entre Pictures et Profilers, non ?

chargement...

RÉPONDRE



GUS

22 AOÛT 2024 AT 17 05 06 08068

Cher Ange,

RÉPONDRE

Il est inévitable que tous les jeux, d'une manière ou d'une autre, soient le fruit de croisements entre diverses influences, qu'il s'agisse d'autres jeux ou d'œuvres culturelles variées. La création ex nihilo est un mythe ; créer revient à remixer ce qui existe déjà. Prenons, par exemple,

n'importe quel jeu de Bruno Cathala : si tu t'y penches, tu constateras aisément cet exercice d'inspiration et de réinvention.

Même Shakespeare, en son temps, ne faisait pas autrement. Il puisait dans des faits réels et historiques pour bâtir ses chefs-d'œuvre. Le génie réside dans la capacité à transformer ces inspirations en quelque chose de nouveau, tout en conservant une part d'originalité et de plaisir. C'est là tout l'art de la création.

Dans l'univers des jeux de société, cette tâche est particulièrement ardue, surtout face à un marché où près de 5000 nouveautés paraissent chaque année depuis presque une décennie. La véritable difficulté réside dans le fait de proposer une œuvre suffisamment distincte et divertissante pour se démarquer dans cet océan de créations.

chargement...

À VOUS DE JOUER ! PARTICIPEZ À LA DISCUSSION

Ce site utilise Akismet pour réduire les indésirables. En savoir plus sur [comment les données de vos commentaires sont utilisées](#).

Gus&Co - 2024 ©

