

Lurelu

La seule revue québécoise exclusivement consacrée à la littérature pour la jeunesse



Des jeux bien de chez-nous

Robert Soulières

Volume 3, Number 2, Summer 1980

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/13015ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (print)

1923-2330 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Soulières, R. (1980). Review of [Des jeux bien de chez-nous]. *Lurelu*, 3(2), 18–19.

une idée personnelle, mais qu'il y avait aussi des contraintes à respecter."

Puis ce fut l'étape production. Avec l'aide de l'enseignante attachée à cette classe, Mme Anita Lapointe, chaque élève, seul ou en groupe, devait choisir un sujet. L'étape la plus difficile, selon plusieurs. Chaque sujet s'accompagne d'un plan précisant les caractéristiques des personnages, le lieu et le déroulement de l'action à l'intérieur des chapitres.

"Je ne leur donnais pas de directives, mais je voyais à ce que le déroulement de leur récit ne manque pas de cohérence."

Si certains affrontent d'abord les difficultés du récit et de son déroulement, d'autres trouvent l'inspiration en commençant par illustrer leur histoire. Le travail d'équipe peut aussi les stimuler. On échange des idées, des images, des mots. A tour de rôle, lorsque des chapitres sont terminés, chaque élève en fait la lecture aux autres. Et on ne se gêne pas pour commenter les textes, les critiquer au besoin ou en faire l'éloge. Il y a de tout : des recueils de poèmes, l'aventure d'un microbe à l'intérieur du corps humain, les soupirs du chien Balou qui espère quitter le *pet shop* où il se sent prisonnier, la vie d'une famille à la ferme, et j'en passe.

Une fois cette partie du travail terminée, on procède à l'illustration des textes et à leur mise en pages. Chaque manuscrit est dactylographié, puis découpé selon les besoins de la mise en pages et collé sur des cartons où figurent également les dessins. Le tout accompagné d'une page couverture couronnée du titre de l'oeuvre de l'enfant. Il va sans dire que ces opérations nécessitent le *software* du parfait jeune écrivain : crayons, ciseaux, colle, cartons de couleur, machine à écrire et une bonne dose de volonté.

Avec une fierté non dissimulée, chacun des élèves m'a parlé de son histoire, des péripéties qui ont ponctué son élaboration, des difficultés rencontrées : pour certains, c'est le déroulement du récit; pour d'autres, c'est l'aspect visuel ou encore le choix du sujet; pour quelques-uns... les critiques... On a sa fierté, même à cet âge !

Une exposition des oeuvres suit le projet, exposition à laquelle sont invités les parents.

Le bilan ? "Positif, conclut Cécile Gagnon. Les parents pensent souvent qu'on n'apprend plus rien à leurs enfants à l'école. Ils se rendent compte que ce n'est pas exacts et que les enfants ont aussi quelque chose à dire. D'ailleurs le

contact avec les parents est très important. Par la même occasion ils prennent conscience qu'écrire pour les enfants n'est pas simpliste."

Et les enfants ? "Les sujets qu'ils choisissent témoignent parfois de certai-

nes influences : leurs lectures, la télévision. Mais ils sont aussi révélateurs de leur milieu, de leurs problèmes personnels et, bien sûr, de leurs préoccupations présentes. Mais ce qui demeure primordial, c'est ce nouveau contact avec l'écriture qu'ils ont établi." □

EN MARGE

Des jeux bien de chez-nous

par Robert Soulières

Monopoly, Risk, Clue, Carrières, Master Mind : voilà autant de jeux très populaires et fort agréables à jouer. Ce sont des jeux de société qui favorisent la détente et le plaisir... mais ils n'ont rien de très québécois. Au fait, existe-t-il des jeux de société québécois ?

Oui ! Il faut avoir l'oeil vif et l'oreille fine, mais il en existe. J'en ai déniché quatre : l'Auto-Correct-Art, le Quadri-Golf, le Baseball et le Cité Coop; et il en existe d'autres aussi, bien sûr.

D'inspiration et de réalisation québécoises, ces petits jeux pour tout le monde devraient amuser parents et enfants au cours de l'été qui s'annonce. Et n'attendez surtout pas qu'il pleuve pour les découvrir !

L'AUTO-CORRECT-ART OU APPRENDRE EN JOUANT

L'Auto-Correct-Art est un petit boîtier qui ressemble à un livre. A l'intérieur on retrouve 16 carreaux colorés portant un triangle d'un côté et illustrés de flèches de l'autre.

Sans fiches-questions, l'Auto-Correct-Art s'adresse facilement à un enfant de trois ans qui peut avec les flèches classer les carreaux en ordre croissant ou décroissant, les grouper par couleur ou par nombre ou encore s'amuser à réaliser des formes symétriques avec le côté du triangle.

Avec les fiches-questions et les fiches-réponses, le jeu prend une dimension importante. On lit la fiche-question, on y répond avec les carreaux indiquant les flèches sur la fiche-réponse. Ensuite, on

referme le boîtier et on retourne le jeu. A l'endos des flèches, on retrouve des triangles oranges, bleus, verts et rouges qui forment des figures plus ou moins symétriques. Au verso de la fiche-réponse, on a le dessin que l'on doit obtenir.

Si les deux dessins sont identiques, bravo ! Sinon, on retourne les carreaux qui ne correspondent pas et l'on corrige ses erreurs jusqu'à ce que l'on obtienne le dessin-réponse parfait. C'est là une étape importante puisque l'enfant sait immédiatement si l'exercice est bon ou non et, surtout, il peut constater lui-même son erreur et se corriger. L'enfant peut fonctionner seul avec un minimum de supervision.

L'Auto-Correct-Art, à juste titre, tire son nom de : autonome, correction et art (pour la formation du dessin).

Les possibilités de l'Auto-Correct-Art sont inouïes. Sur le plan pédagogique, il n'y a aucun doute possible. Plusieurs enseignants utilisent déjà ce jeu avec leurs élèves pour le français et les mathématiques. A la maternelle et à la prématernelle, ce jeu peut aider l'enfant à discerner les formes et les couleurs et à distinguer sa gauche et sa droite.

Déjà, André et France Dion, les créateurs de l'Auto-Correct-Art, ont mis sur le marché plus d'une quinzaine de brochures accompagnant le boîtier de base. C'est ainsi que l'on retrouve 4 000 exercices de grammaire et 4 000 difficultés orthographiques où l'enfant découvrira à sa grande surprise que le français est une chose agréable et passionnante à apprendre; même phénomène pour les mathématiques. Avec l'Auto-Correct-Art, apprendre est un jeu !

Par ailleurs, les Dion pensent aux Floralies, à un code de la route, à un bingo de l'espace; les projets sont nombreux et beaux. L'aventure a débuté il y a sept ans et elle n'est pas prête de s'arrêter car les possibilités de l'Auto-Correct-Art sont infinies. Un jeu tout simple qui saura sans aucun doute vous conquérir.

LE QUADRI-GOLF

Il fallait y penser ! Durant les jours de pluie et les longs hivers, les fanatiques du golf pourront toujours trouver satisfaction (avec un peu d'imagination) avec le Quadri-Golf.

Tout y est : règlements, feuilles de pointage, trappes de sable, cours d'eau, sous-bois, etc. Le jeu se compose de quatre feuilles différentes qui forment les neuf trous, de quatre dés et de quatre pions. On peut jouer seul, à 2, 3 ou 4.

Les dés sont là, il suffit de les lancer après avoir choisi le bâton avec lequel on va frapper. Exemple : le joueur choisit le bois 1 et joue 15 avec les trois dés blancs. Une feuille explicative nous indique que ce coup équivaut à 23 m; on avance ainsi de 23 cases (d'où le nom quadri-golf).

Mais attention, au golf, il y a rarement un coup en parfaite ligne droite. Alors, l'auteur a prévu un quatrième dé, de couleur cette fois, qui indique la déviation causée par le vent ou l'inexpérience du joueur : les chiffres 2, 4 et 6 indiquent une déviation de 20 m, 40 m ou 60 m alors que les chiffres 1, 3 et 5 représen-

tent une déviation de 10 m, 30 m ou 50 m.

Bien que la première édition comporte de légères faiblesses dont la fragilité du jeu, car pour l'instant il n'est que sur feuilles, le Quadri-Golf — qui respecte l'étiquette du golf — devrait connaître un succès certain.

LE BASEBALL

Le Baseball est un jeu pour 2 ou 4 joueurs de 8 ans et plus. Bien réalisé et très bien conçu, ce jeu s'inspire des règlements de ce sport bien connu.

S'il fait 1, 2 ou 3, le joueur est retiré. Par contre, s'il joue 4, 5 ou 6, il prend une carte "chance" ou une carte "frappe" qui indiquent l'endroit où la balle est frappée. L'adversaire, au moyen des dés, peut attraper cette balle et retirer le frappeur.

Ballon-sacrifice, mauvais lancer, but sur balles : tout y est. Et pour agrémenter la joute, l'instructeur du club (vous) a en main des cartes dites "cartes de stratégies" qui permettent de déjouer l'équipe adverse : frappeur d'urgence, coup retenu, vol de but, circuit.

Un jeu qui devient vite passionnant, et qui combine hasard et ruse.

Enfin une partie qui ne sera pas annulée à cause de la pluie !

CITE COOP

J'aurais bien aimé vous vanter les qualités de Cité Coop. Un jeu pour 2 à 6

joueurs de 12 ans et plus dont le but est de bâtir une cité coopérative miniature où ils s'établissent eux-mêmes. Pour gagner la partie, le coopérateur doit avoir acquis un terrain, une maison, des meubles pour trois pièces, avoir économisé \$1 000 et avoir obtenu 1 000 points par ses gestes d'entraide.

Malheureusement (mais au fond, heureusement), la première édition de Cité Coop est épuisée et il n'est pas question, du moins pour l'instant, qu'il soit réédité. Mais il existe 10 000 exemplaires dispersés un peu partout au Québec. Il suffit de trouver un ami qui l'a et de bâtir ensemble une société coopérative.

Bonnes vacances et amusez-vous bien !

On peut obtenir un jeu ou des informations supplémentaires aux adresses suivantes :

AUTO-CORRECT-ART

2, rue Sauvé
St-Placide (Québec)
Cité Deux-Montagnes
J0V 2B0 Tél. : 258-3248
Par ailleurs, l'Auto-Correct-Art est distribué par plus de 25 librairies.

LE QUADRI-GOLF

47, de la Station
Prévost (Québec)
J0R 1T0
Tél. : (514) 224-2678

LE BASEBALL

Les Jeux Lérobec
604, rue Chapleau
Saint-Jérôme (Québec)
J7Z 4G3

Coupon d'abonnement

Découper ou reproduire sur un bout de papier le coupon suivant. Prendre bien soin de rédiger une adresse complète accompagnée du code postal et du numéro de téléphone.

A moins d'une mention écrite de l'abonné, chaque abonnement prendra effet à partir du numéro *suivant* la date de réception du coupon d'abonnement.

Rappelez-vous que LURELU paraît quatre fois l'an.

Nom

Adresse

Code postal téléphone

Inclure avec ce coupon un chèque ou un mandat postal de \$3.00 (trois dollars) à l'ordre de :

Communication-Jeunesse (Lurelu)

Expédier le tout à l'adresse suivante :

LURELU, a/s de Serge Wilson
4740, Parthenais
Montréal, Qué. H2H 2G7

- Bibliothécaire
- Enseignant(e)
- Etudiant(e)
- Parent
- Professionnel du livre
- Autre