

CFPT

CENTRE DE DOCUMENTATION

ET SI ON
JOUAIT
SÉRIEUSEMENT ?

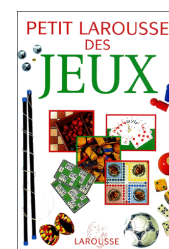


CONNAÎTRE LES RÈGLES

Larousse des jeux : les règles de 500 jeux

Paris : France Loisirs, 2000. - 895 p. : 20 cm. - ISBN 2-7441-3275-6

94 LAR



Le grand livre des échecs : apprendre à maîtriser les règles du jeu

[Paris] : Atlas ; Grenoble : Glénat, 2017. - 251 p. : ill. ; 26 cm. - (Le grand livre). - ISBN 978-2-344-02124-8

Ed. partielle de l'encyclopédie «Le jeu d'échecs» publ. aux Éditions Atlas
Résumé : Jeu de stratégie par excellence et discipline à la popularité incontestée, les échecs sont indémodables. Initiation pour les uns, précieux rappel pour les autres, cet ouvrage clair, illustré et très complet est d'abord un outil incontournable pour aborder le jeu dans des conditions idéales. Intégrez les différentes techniques pour défendre et attaquer. Exercez-vous à contraindre votre adversaire en repérant et en exploitant ses faiblesses d'un coup de maître. Plongez-vous dans les parties célèbres pour vous inspirer des solutions des plus grands joueurs. Parce que l'issue favorable d'une partie se construit dès les premiers coups, apprenez les ouvertures décisives, les combinaisons célèbres, les valeurs des pions et les tactiques gagnantes, qui vous permettront de pouvoir avoir une compréhension pointue d'une partie et de gagner la prochaine en conséquence ! Connaître les techniques majeures constituera un atout considérable ! [Payot]



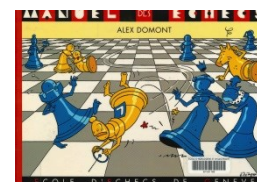
794.1 GRA

DOMONT Alex

Manuel des échecs

Genève : Ecole d'échecs de Genève, cop. 1993. - XI, 228 p. : ill. ; 22 cm

794 DOM



DERU -Pascal

64 jeux d'écoute, de confiance et de coopération : pour le plus grand plaisir de tous

Gap : Le Souffle d'or, 2018. - 311 p. : ill. ; 21 cm. - (Créativité). - ISBN 978-2-84058-621-0

Résumé : Mettez du jeu dans vos groupes d'adultes et, éprouvez la manière dont des jeux corporels basés sur l'écoute et la confiance transforment nos relations ! Laissez-vous étonner par les défis proposés, l'audace croissante, les incroyables possibles que permet la coopération. Fort d'une expérience de trente années, Pascal Deru décrit, avec une abondance de détails et de photos, 64 jeux peu connus mais faciles à mettre en oeuvre. Il nous conduit ainsi sur des chemins qui mêlent avec douceur une belle énergie et la fraîcheur de l'enfant intérieur. Avec lui, vous deviendrez une toupie vivante, vous vous embarquerez dans des courses d'aviron, vous naviguerez sur les doigts des autres joueurs, vous chercherez votre chemin dans un labyrinthe



dont les murs sont invisibles ! Des jeux variés, tantôt pour une dizaine de participants, tantôt pour une centaine, parfois pour briser la glace, parfois pour confirmer un groupe dans une audace créatrice... mais toujours pour partager du plaisir et relier. Par la précision de ses descriptions et par les visages souriants de ceux qui ont participé à ses ateliers, Pascal Deru partage sa vision des jeux : jouer ensemble, c'est se donner mutuellement du bonheur ; nourrir les liens et faire grandir la complicité ; cultiver une légèreté et une simplicité joyeuses. Avec leur invitation à relâcher nos tensions et à vivre une ré-création collective, ces 64 jeux d'écoute, de confiance et de coopération nous emmènent dans un art de vivre qui nous fait sans cesse croiser la pleine conscience et la bienveillance. [4 de couv.]

794 DER

JOUER EN GROUPE

ICONOMIX ** offre de formation de la Banque nationale suisse **
Berne ;

Barter or buy : BOB : jeu éducatif sur le thème de l'économie
monétaire et du troc = troquer ou acheter

Zürich ; Berne : Banque nationale suisse, 2017. - 1 valise de jeu : 32 x
38 x 8 cm

Pour 4 à 30 élèves, répartis en équipes de 4 à 6 joueurs. - Durée : 30
min.

Un ordinateur et un beamer sont nécessaires.

Documents de jeu et règles du jeu à télécharger sur

www.iconomix.ch/fr/monnaie

Résumé : Dans le cadre du jeu stratégique BOB (Barter or Buy =troquer
ou acheter), les joueurs reçoivent des lettres de l'alphabet à chaque
manche. Le but est de reconstituer le plus rapidement possible une
phrase imposée. Pour y parvenir, les joueurs peuvent échanger des
lettres au sein de leur équipe. [www.iconomix.ch]

794 BOB



FEDERATION ROMANDE DES CONSOMMATEURS ** Lausanne

Ethica : le jeu de la finance responsable

Lausanne : Fédération romande des consommateurs, 2011. - 1 jeu : 6 x 36 x 27 cm

Résumé : Ethica est un jeu pédagogique qui permet aux joueurs de prendre conscience des impacts sociaux et environnementaux de leurs investissements

794 ETH



PEGUIRON Yvan ; ICONOMIX ** offre de formation de la Banque nationale suisse ** Berne

Jeu du budget

Zürich ; Berne : Banque nationale suisse, 2014. - 1 boîte de jeu : 32 x 25 x 7 cm

Pour effectuer les recherches, un ordinateur ou un smartphone avec une connexion Internet par groupe est nécessaire.

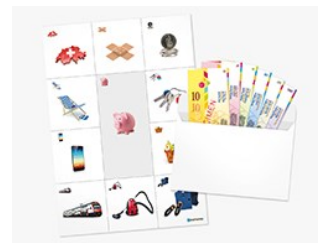
Peut se jouer par groupe de deux ou à trois élèves.

Documents liés à ce jeu sur :

<https://www.iconomix.ch/fr/materiel/a033/>

Résumé : Le jeu du budget consiste, pour un profil de ménage donné, à répartir de manière réaliste le revenu (argent factice) entre les différents postes budgétaires. [www.iconomix.ch]

794 BUDGET



BRAFF Malcolm; CATHALA Bruno; PAUCHON Sébastien

Helvetiq : le jeu suisse : montée à l'alpage et ascension politique.

Lausanne : RedCut, 2008. - 1 jeu : ill. ; boîte 21 x 21 x 11 cm

Contient : le quiz et le jeu politique

Guide pédagogique à télécharger sur :

http://www.helvetiq.ch/uploads/Guide_Pedagogique_Helvetiq.pdf

794 HEL



DES PALLIERES Philippe ; MARLY Hervé

Les loups-garous de Thiercelieux : un jeu

Saint-Père-en-Retz (France) : Lui-même, 2016. - 1 boîte : ill. ; 10 x 10 x 3 cm

Contenu : 24 cartes : 4 cartes loup-garrou, 13 cartes simple villageois, 1 carte voyante, 1 carte voleur, 1 carte chasseur, 1 carte cupidon, 1 carte sorcière, 1 carte petite fille, 1 carte capitaine

Pour 8 à 18 joueurs. - Durée approximative 30 min. - Conseils et variantes du jeu sur www.loups-garous.com

But du jeu : pour le villageois: éliminer les loups-garrous. Pour les loups-garrous : éliminer les villageois.

Résumé : Les Loups-Garous de Thiercelieux est un jeu de société d'ambiance dans lequel chaque joueur incarne un villageois ou un loup-garou, et dont le but général est : pour les villageois (dont certains ont des pouvoirs ou des particularités) : démasquer et tuer tous les loups-garous ; pour les loups-garous : d'éliminer tous les villageois et ne pas se faire démasquer; pour les amoureux : de finir la partie en couple sans que l'un d'eux ne meure. [wikipedia]

794 LOUPS



ICONOMIX ** offre de formation de la Banque nationale suisse **
Berne ;

SOS perdus dans le Pacifique sud : jeu éducatif sur la division du travail et le commerce

Zürich ; Berne : Banque nationale suisse, 2016. - 1 jeu : ill. ; boîte 49 x 30 x 9 cm

Nombre de joueurs : 4 à 30 élèves. - Se joue par groupe de 4. - Durée : 2 x 20 min.

Un ordinateur et un beamer sont nécessaires.

Documents de jeu et règles du jeu à télécharger sur :

<https://www.iconomix.ch/fr/materiel/m02/>

Résumé : Ce jeu est consacré aux principales notions et concepts économiques relatifs à la spécialisation et à la division du travail, au commerce ainsi qu'à l'avantage comparatif. Les élèves y sont sensibilisés aux différents liens et interdépendances entre ces notions... Ils se mettent dans la peau de naufragés abandonnés sur une île déserte. Le but du jeu consiste à obtenir le maximum de chances de survie – sous la forme d'un pourcentage – en collectant et en échangeant habilement les biens rassemblés. Les chances de survie s'obtiennent à partir du nombre de rations de bois pour le feu et d'aliments collectées. [iconomix.ch]

794 SOS

BRUGGIMANN Olivier ; DANA Gilles ; ECOLIVE MANAGEMENT ENVIRONNEMENTAL ** Bellevue

Un t-shirt en filature : un support didactique pour la formation et la sensibilisation au développement durable = enjeux de la consommation responsable tout au long du cycle de vie d'un produit courant

Bellevue : ecoLive management environnemental, cop. 2016. - 1 jeu : ill. ; boîte 5 x 23 x 17 cm

La planche A3 contient un tableau des principales connexions du jeu avec le plan d'étude romand (PER)

Résumé : Aborder le thème de la consommation responsable de manière ludique et positive est l'objectif que remplit ce nouveau support didactique. Au moyen de différents sets de cartes illustrées, il reconstitue l'ensemble du cycle de vie d'un T-shirt. Les participants peuvent alors mettre en évidence impacts environnementaux, conditions de travail précaires et risques pour la santé présents tout au long de la chaîne qui relie les graines de cotonniers aux diverses issues des filières de la fin de vie du vêtement.

Le jeu aborde aussi les informations à disposition - ou non - lors de l'achat: labels et autres signes distinctifs, traçabilité le long du cycle «culture-fabrication-distribution », renseignements fournis par les marques et les organismes de protection de l'environnement, des travailleurs ou des consommateurs,...

La répartition des revenus entre les différents acteurs de la chaîne de production est aussi le sujet d'une des cinq activités principales proposées.

Enfin, une approche originale du comportement lors de l'achat permet à chacun de hiérarchiser diverses caractéristiques propres à l'objet, provoquant ainsi des débats participatifs animés.

[<https://www.ecolive.ch/.../Un-T-shirt-en-filature-FlyerM.pdf>]

794 UN



World fair trade poker : misons sur un commerce juste :
droitalimentation.ch

Lausanne : Pain pour le prochain : Action de Carême, 2010. - 1 jeu : 33
x 24 x 6 cm

Résumé : Cette version inédite du poker s'articule autour d'un aspect du commerce inéquitable : la spéculation sur les denrées alimentaires. Tout en réfléchissant aux conséquences de la mise en jeu de la nourriture et de la qualité de la vie, les joueurs font l'expérience du commerce international inéquitable de manière ludique. Mais ce n'est pas tout: le jeu incite aussi à imaginer un monde en harmonie avec la nature et son prochain!

794 WOR



LES LIVRES JEUX

DORNE Frédéric

Le dirigeable du professeur : relevez les défis, décidez les énigmes et échappez-vous du livre !

Paris : 404 éditions, 2018. - 270 p. : ill. ; 19 cm. - (Escape book).
- ISBN 979-1-03-240214-6

Résumé : Vous êtes pris au piège ! Enfermé à l'intérieur d'un zeppelin transformé en machine de guerre, vous n'avez aucun moyen de sortir et la salle de commandes est complètement inaccessible. Infiltré à bord, vous réalisez que le vaisseau vous réserve bien des surprises ! Et le capitaine du Relempago semble prêt à tester votre logique et votre sang-froid avec de nombreuses énigmes. Codes secrets, fouille des salles, énigmes farfelues, combats avec des aérobots, pour vous en sortir vivant, il va falloir redoubler d'ingéniosité. Et si vous vous étiez trompé d'ennemi ? Inspiré des Escape Games, « Le Dirigeable du professeur » est un opus d'une collection en plein essor : l'Escape Book. Réussirez-vous à résoudre les énigmes pour sortir indemne du livre ? [payot.ch]

794 DOR



BOUWYN Benjamin ; PRIEUR Rémi ; VIVES Mélanie

Escape game : saurez-vous vous évader... de ces 3 aventures ?
Paris : Mango, 2016. - 128 p. : ill. ; 30 cm. - ISBN 978-2-317-01523-6

Résumé : Un livre visuel qui colle au concept d'un jeu en plein essor : l'escape game ou comment vivre une aventure en vous confrontant à une série d'énigmes en chaîne. Des énigmes en cascade à résoudre en 1 heure top chrono ! Ce livre ne se lit pas de manière classique. Les histoires que vous allez découvrir ne suivent pas le fil des pages : c'est en observant et en résolvant des énigmes que vous avancerez dans l'aventure et trouverez à quelle page se déroule la suite du jeu. 3 aventures haletantes, 3 genres différents : historique (Louis XVI et les joyaux de la Couronne) réseaux sociaux (les membres de votre réseau sont menacés par un hacker) policier (vous avez 1 heure pour arrêter un serial killer). Un livre-objet original pour retrouver les



sensations d'un livre escape game. Une création originale d'auteurs passionnés, à la fois créateurs et joueurs, membres de l'équipe du site Escape Game Paris. [payot.ch]

794 BOU

LOZZI Nicolas

Evadez-vous de l'île fantôme : explorer, résoudre, s'échapper
Paris/Vanves : Hachette pratique, 2018. - 1 vol. (non pag.) : ill. ; 21 cm. - ISBN 978-2-01-705784-0

Résumé : Enfermé dans une cellule, amnésique, isolé en pleine mer... on ne saurait imaginer plus délicate situation. Evadez-vous dès que possible de cet endroit mystérieux : explorez l'île grâce à votre carte, résolvez des énigmes, confrontez-vous à des personnages à la limite de la folie, notez des mots de passe pour débloquent des parties de l'intrigue, et partez sur les traces de la mystérieuse Agence Ingenium... Retrouvez votre identité, découvrez ce que vous faites ici, et percez tous les secrets de l'île fantôme. [4e de couv.]

794 LOZ

CAIRA Olivier

Jeux de rôle : les forges de la fiction
Paris : CNRS, 2007. - 311 p. : ill. ; 22 cm. - (CNRS Société). - ISBN 978-2-271-06497-4

Résumé : Création d'univers, interprétation de personnages, aventures improvisées et éphémères : bienvenue dans le monde du divertissement papier-crayon. Depuis la création de « Donjons & Dragons » en 1974, l'univers des jeux de rôle s'est considérablement enrichi, couvrant de nombreux genres et influençant aussi bien la littérature fantastique que le jeu vidéo. Ces nouveaux loisirs ont suscité de vives polémiques, mais jamais on n'a pris soin de décrire l'activité des « rôlistes » au plus près, de l'écriture d'un scénario à la clôture d'une partie.

C'est à cette observation qu'invite ce livre. Il s'adresse autant au néophyte qu'au connaisseur. En explorant ces « forges » que sont les jeux de rôle, Olivier Caïra propose également un éclairage inédit sur l'expérience de la fiction. Dans un débat dominé par les œuvres littéraires et cinématographiques, voici le pari d'une interactivité maximale. [4e de couv.]

794 CAI

GUEIDAN Clémence ; NATAS Guillaume ; STEINER Florent

Une nuit à la bibliothèque : Escape game
Paris : Mango, 2018. - 48 p. : ill. ; 29 cm. - (Escape game). - ISBN 978-2-317-01284-6

Résumé : Passer la nuit à réviser ne vous réjouit pas... Sauf si vous pénétrez enfin dans la pièce interdite d'accès de la bibliothèque de votre université ! Voyagez de livre en livre et d'univers en univers, dans cette aventure où vous devrez observer, manipuler et résoudre des casse-tête comme dans un vrai escape game ! Grâce à ces énigmes (alphabet crypté, labyrinthe, déduction logique, etc.), vous avancerez dans



l'enquête et dans le livre, pour trouver la solution en 60 minutes max ! Qu'est-ce qu'un escape game ? En équipe, vous vous retrouvez enfermés dans une salle thématique. Votre objectif est de réussir à en sortir en fouillant la pièce, résolvant des énigmes et décryptant des codes, le tout en moins de 60 minutes. Sur le principe de l'escape game, voici le livre qui vous permettra d'y jouer chez vous, seul ou à plusieurs ! [4e de couv.]

794 GUE