



Jhouèyi avoué / Jouer avec

Grille du 26^{ème} concours scolaire de savoyard Constantin et Désormaux 2025 - 2026

Les productions écrites ou orales seront réalisées en langue savoyarde.

0 - Introduction

Le jeu est un moyen formidable pour créer des relations entre enfants et enfants, entre adultes et enfants, mais aussi entre adultes et adultes, avec un territoire, avec une communauté, avec un patrimoine.

Jouer crée du lien et ce qu'il apporte est extraordinaire sur le plan individuel tout comme sur le plan relationnel... Les dynamiques à la base des pratiques ludiques demeurent en large partie inexplorées et la mise au point d'outils d'enquête et d'analyse s'avère nécessaire pour les décrire dans toute leur complexité. En effet, l'univers du jeu reste méconnu, avec comme réputation « le jeu, ce n'est pas sérieux ! ».

Voici quelques pistes de réflexion pour appréhender la richesse du jeu et prendre conscience de son rôle dans les sociétés humaines.

Selon l'écrivain Roger Caillois, membre de l'académie française, le jeu se distingue du travail en ce qu'il est une activité libre, divertissante et qui n'aboutit à aucune création de valeur d'un point de vue économique.

En effet, au terme d'une partie d'échecs ou de quilles... le joueur ne possède pas plus de richesses qu'au début. L'auteur précise d'ailleurs que les jeux d'argent ne dérogent pas à la règle puisqu'ils ne permettent qu'un déplacement des richesses et non une création de valeur : les pertes des uns sont les gains des autres.

Pour résumer, le jeu est une activité :

1. libre : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;
2. séparée : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;
3. incertaine : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;
4. improductive : ne créant ni bien, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte

et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ;

5. réglée : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;

6. fictive : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.

En tant que fait social, le jeu contribue d'une manière fondamentale au bon fonctionnement d'une société, non seulement en tant qu'activité de loisir, mais aussi en tant que facteur d'apprentissage, de socialisation et de transmission culturelle. Le jeu, qu'il soit individuel ou collectif, structure les relations sociales, façonne les identités et permet l'acquisition de compétences et de valeurs.

Pour ces nombreuses raisons, cette 26ème édition du Concours Constantin et Désormaux propose de se focaliser sur le jeu et en particulier sur les interactions sociales qu'il provoque.

I. Documenter les pratiques du jeu au fil des générations

Modèle de description :

- Qui sont les joueuses ou les joueurs ? Combien sont-elles/ils ? Comment sont-elles/ils choisis ?

- Quand, où et pourquoi jouent-elles/ils ?

- Comment se présente le jeu ? En quoi consiste-t-il ? Quelles en sont les règles ? Est-il fondé sur la compétition ? Sur l'imitation ? Quels en sont les autres ressorts ?

- S'il s'agit d'un jeu de compétition, qui gagne ? que gagne-t-elle/il ?

Interroger les membres de sa propre famille ou de son voisinage sur leur(s) jeu(x) préféré(s) d'une part et sur la répartition des jeux d'autre part, par exemple selon les âges.

Y a-t-il des jeux de filles ? De garçons ? De femmes ? D'hommes ?

Des jeux où participent surtout les conscrits ? Les mariés ? Les célibataires...

Des jeux selon les saisons ?

Des jeux liés à une fête ou à une date précise du calendrier ?

Des jeux d'intérieur ? D'extérieur ?

Jeux pratiqués uniquement dans des lieux très spécifiques (parvis de la mairie, de l'église, cour de récréation, maison des grands-parents...)

Quels jeux sont pratiqués pendant les vacances (mer, montagne, en voiture, en marchant... et par qui) ?

II – Indiquer les valeurs sociales et morales du jeu

Jeux encouragés par les adultes, jeux valorisés (parce que la pratique est Instructive ? Qu'elle valorise la tradition ? Qu'elle est validée par le monde médical...). Comment la famille, la communauté ou l'école expriment-elles cette notion de prestige ? A travers des récompenses matérielles, des mots valorisants ?

Jeux interdits : sur quoi porte l'interdiction ? Qui interdit ? Qui surveille ? Qui punit ?

Au nom de quoi (la morale, l'éducation, la santé...) ? La notion de danger est souvent

centrale dans l'interdiction du jeu, mais loin de faire appel à des catégories objectives, cette notion est liée d'une manière très étroite aux perceptions et aux représentations d'une certaine époque : en quoi consiste le danger ? Y a-t-il des accidents réels ou possibles qui sont évoqués pour dissuader les joueurs ? Comment les enfants envisagent-ils le jeu dangereux ? Et les adultes ? De quelle génération ? Dans la description, tenter de dater la période où la pratique est attestée et préciser sa localisation, en suivant le modèle descriptif proposé plus haut.

III. Fabriquer ou inventer un jeu

Fabriquez ou inventez un jeu pour vous amuser avec les grands-parents et d'autres personnes âgées (voisins, amis de famille...).

Réfléchissez à toutes les catégories de jeu existantes pour choisir celle qui vous correspond le mieux, notamment les :

- jeux d'adresse (ping-pong, rebatta, baculo, billes...)
- jeux de table (échecs, toupies, de société...)
- jeux de rôle (dramatisations etc.)

Chaque typologie de jeu est axée sur des aspects différents de la socialisation et stimule des aspects différents de notre personnalité, selon que le jeu est davantage basé sur la symbolique, l'exploration, la construction ou la manipulation.

Avant d'opérer votre choix, réfléchissez bien aussi aux ressorts du jeu, à ce qui le rend particulièrement attrayant pour les enfants ou pour les seniors.

Fixez un objectif à partager, notamment la recherche d'une certaine qualité dans les échanges entre joueurs, la création ou le renforcement de liens intergénérationnels.

Voici quelques objectifs :

- renforcement des liens affectifs ou création de nouveaux liens affectifs intergénérationnels ;
- établissement d'un lien de confiance qui favoriserait les échanges sur d'autres plans, le partage de compétences, la transmission des savoirs, l'apprentissage d'une langue familiale ou régionale ;
- enrichissement de l'expérience relationnelle : comment parler aux personnes d'une autre génération, de quoi parler, comment mettre en place de nouveaux rythmes adaptés à la communication, comment rire ensemble...

IV. Jouer en classe

Jouez en classe pour apprendre les langues (celles déjà présentes dans vos programmes, ainsi que d'autres langues plus éloignées mais aussi une langue toute proche, le savoyard / francoprovençal) et pour découvrir de nombreux aspects de la culture de la région francoprovençale alpine.

Bon travail et amusez-vous bien ! Vos allâs vos égueyi, vos démorâ...