

Le jeu est bien plus qu'un loisir. C'est une pratique culturelle et un territoire d'enjeux, qui en dit beaucoup sur nos modes de vie : jouer pour consommer ou pour prendre son temps ? Jouer pour mettre en échec ou pour faire ensemble ? Acheter un jeu en plastique ou fabriquer soi-même avec des matériaux naturels...

Ce cahier de recettes pratiques, j'espère, vous donnera envie de jouer écolo.

Les jeux en matériaux de récupération

Jouons écolo, et pourquoi pas avec des matériaux de récupération ! Il est vrai que les matières naturelles sont belles, mais elles peuvent coûter cher, précisément quand on ne les récupère pas.

Il est toujours intéressant de se servir de ce que l'on a sous la main, de redonner vie à un objet jetable, que l'on remet en circulation en le transformant.

Votre matériel peut en effet se composer des objets qui, d'habitude, paraissent insignifiants et banals comme du carton d'emballage, des bouchons de bouteilles, des bâtons en bois, un clou, du fil de fer ou encore de la ficelle...

La récupe invite surtout à l'imagination, en détournant les objets du quotidien, en modifiant leur apparence... Si les matériaux sont "pauvres", les techniques et les compétences de bricolages sont réelles et intéressantes à pratiquer et transmettre (trouer, nouer, assembler, coller...).

Dans ce domaine, quelques acteurs se sont déjà fait remarquer avec talent. J'accorde une place importante au sculpteur Alexander Calder qui a créé dans les années 1960 un cirque miniature très particulier. Il existe un très beau film de son spectacle qu'il jouait dans sa jeunesse, avec des personnages et automates animés réalisant de vraies prouesses acrobatiques dans une piste d'un mètre de circonférence : acrobates, clowns, animaux...

L'ingénieur indien Arvind Gupta est une autre personnalité originale et créative, qui publie de nombreuses vidéos et des notices sur Internet, pour apprendre la science en s'amusant : utiliser un peigne et de la laine pour observer un champ électrique, faire des expériences sur l'air



Arvind Gupta

avec des pailles, enseigner la géométrie avec des jeux faits en bâtons et en chambres à air ou avec des pliages de boîtes d'emballage... Il parcourt depuis une vingtaine d'années les écoles d'Inde pour partager son savoir faire.

Parmi les sons "bruicolés", le mouvement de "lutherie sauvage" s'intéresse à retrouver une approche créative et primitive de la musique, en produisant des sons avec des objets dont ce n'est pas la destination (cuillères, tubes, bouteilles, tuyaux, bassines...). Le musicien belge

Max Vandervorst s'est beaucoup impliqué dans la diffusion de ce genre, avec des spectacles musicaux, des livres et la création d'une maison de la Pataphonie en Belgique.

Enfin, deux Montreuilloises proposent depuis peu "une Machine à Mâchins", qui permet aux enfants et à leurs parents de construire eux-mêmes leurs jeux avec des matériaux de récupération. Cette machine est en fait un distributeur de cacahuète détournée, installé dans l'espace public, à partir duquel on peut obtenir une boîte avec les matières et la notice pour construire son jeu. En voici quelques exemples : une fusée avec un rouleau de papier toilette, une voiture élastique, un pantin articulé, un bouchon funambule, le pic vert tambourineur, le grimpeur...

Alors, à votre tour, amusez-vous bien !

Quelques références

www.filmsduparadoxe.com/caldercat.html

www.arvindguptatoys.com/

Nouvelles lutheries sauvages, Max Vandervorst, éditions alternatives, 2006

<http://lesmachineuses.wordpress.com/>

Si vous souhaitez m'aider dans ma rubrique sur les jeux écolos, n'hésitez pas à m'envoyer vos souvenirs, vos remarques : Michel Scrive 42 rue Hoche, 93500 Pantin, mishelu@riseup.net

Le jeu est bien plus qu'un loisir. C'est une pratique culturelle et un territoire d'enjeux, qui en dit beaucoup sur nos modes de vie : jouer pour consommer ou pour prendre son temps ? Jouer pour mettre en échec ou pour faire ensemble ? Acheter un jeu en plastique ou fabriquer soi-même avec des matériaux naturels...

Ce cahier de recettes pratiques, j'espère, vous donnera envie de jouer écolo.

Recueil des jeux des lecteurs de Silence

Cette rubrique sur les jeux et l'écologie se veut une invitation au partage, qu'il faut garder à l'esprit quand on commence un jeu : partager un moment ensemble, vivre des émotions et se détendre. Depuis que la rubrique existe, plusieurs lecteurs et lectrices m'ont écrit leurs souvenirs ludiques.

Voici quelques exemples de jeux qui me sont parvenus et que je vous retransmets :

Plusieurs lecteurs et lectrices ont évoqué le jeu de la **ficelle**, que j'avais déjà mentionné lors d'une rubrique précédente. Avec une simple ficelle nouée, en faisant des nœuds et en glissant la ficelle entre ses doigts, il est possible de créer de nombreuses figures différentes et de raconter ou se raconter une histoire.

Il m'a été proposé une variante du **morpion** avec 6 cailloux, 3 pour chaque joueur (3 clairs, 3 foncés). Le plateau de jeu est le suivant : tracez avec des bouts de bois un rectangle traversé d'une croix de saint André et d'une croix classique (ça donne le squelette du drapeau du Royaume-Uni). Il s'agit de déposer à tour de rôle un caillou ; le but étant d'aligner ses

trois cailloux. Lorsque les cailloux sont placés, il faut les bouger par des translations. Ce lecteur continue de le pratiquer et le fait pratiquer sur un tableau avec des aimants de deux couleurs différentes.

J'ai aussi reçu des souvenirs de jeux de **lancer** : avec des boules de pétanque qui se suivent ou en faisant tomber des cailloux dans un seau...

Le jeu du **Pilou** m'a aussi été présenté, un jeu populaire dans l'arrière pays niçois. C'est un jeu de jonglage, pratiqué avec une pièce trouée et un volant passant au milieu. Le jeu se joue par équipe de deux. Le premier joueur lance le pilou à la main, il faut ensuite le jouer avec les pieds, la poitrine ou le genou, en jonglant ou en faisant une passe à son équipier. Pour gagner un point, il faut faire tomber la pièce dans le cercle du joueur adverse. Ce jeu qui était pratiqué dans les rues avait presque disparu, à cause de la prédominance de la voiture dans l'espace public, avant de revenir et d'être popularisé à nouveau grâce à des passionnés.

Dans cette région, le jeu de la **Mourra** est encore pratiqué. C'est un jeu d'annonce, de

déduction et de rapidité. Les deux partenaires se tiennent face à face, le poing fermé en avant. Chaque joueur doit, en même temps que son adversaire, ouvrir spontanément sa main droite (ou gauche) et lever autant de doigts qu'il le désire, tout en énonçant un nombre de 0 à 10. Le point est remporté lorsque le total des doigts montrés par les deux joueurs est égal au chiffre annoncé.

Enfin, voici quelques autres jeux provenant de la mémoire des lecteurs et des lectrices : des jeux d'équilibre, des jeux de parcours, des jeux d'observation de la nature, des jeux de collecte, de sculpture sur bois vert avec un couteau, des jeux de pliage de papier journal ou encore des jeux de plateau traditionnels venus d'ailleurs (le shou dou qi, le jeu de go, le parcheesi...).

Si vous souhaitez m'aider dans ma rubrique sur les jeux écolos, n'hésitez pas à m'envoyer vos souvenirs, vos remarques :

Michel Scrive
42 rue Hoche, 93500 Pantin, mishelu@riseup.net