RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE

PARIS

(11) N° de publication : **2 484 849**
(A n'utiliser que pour les commandes de reproduction).

A1

# DEMANDE DE BREVET D'INVENTION

(21) **N° 80 13575**

(54) **Jeu éducatif sur les différents élements constitutifs de l'existence ou d'un de ses principaux aspects.**

(51) Classification internationale (Int. Cl. ³). **A 63 F 3/00; G 09 B 19/00.**

(22) Date de dépôt..... 18 juin 1980.
(33) (32) (31) Priorité revendiquée :

(41) Date de la mise à la disposition du
public de la demande..... B.O.P.I. — « Listes » n° 52 du 24-12-1981.

(71) Déposant : EDITIONS EDIMAV SARL, résidant en France.

(72) Invention de : Jean-Pierre Bagot et André Vailly.

(73) Titulaire : *Idem* (71)

(74) Mandataire : Société ORTIC SA,
8, quai Jules-Chagot, 71300 Montceau-les-Mines.

2484849

La présente invention concerne les jeux à caractère éducatif, que ce soient les jeux de société à l'usage de la famille ou de l'animation de groupes, les jeux pédagogiques à usage de l'enseignement, ou les jeux d'entreprises.

On connait des jeux à caractère éducatif ou du moins initiatique dans des domaines très variés, aussi divers que la gestion d'immeubles, la circulation routière, la réussite sociale, le commerce international, la politique, la guerre, la géographie ou la gestion d'entreprises.

De tels jeux désignent en général comme gagnant ou bien le joueur se trouvant en fin de partie à la tête du capital le plus important, que ce capital, accumulé en fonction tant du hasard que des décisions des joueurs, consiste en points de jeu ou en une valeur telle que l'argent ou autre, ou bien le dernier joueur restant après l'élimination de tous les autres.

Ces jeux sont d'une valeur éducative limitée, tant par l'étroite spécialisation de leur sujet que par le principe de désignation d'un gagnant, le plus souvent unique, éventuellement multiple en cas d'égalité.

L'invention a pour objet la création d'un jeu éducatif développant chez les joueurs la conscience des principaux éléments constitutifs de leur existence soit dans sa globalité soit dans un de ses aspects particuliers, de la valeur relative de chacun de ces différents éléments, et des interactions de l'un à l'autre, sans qu'il n'y ait jamais ni gagnant ni perdant, le but du jeu étant de provoquer la réflexion individuelle et collective des joueurs à travers la recherche d'un très improbable équilibre dans la combinaison des différents éléments constitutifs de leur existence.

Le principe du jeu est basé sur l'utilisation des principaux éléments suivants : plateaux de jeu, pions, cartes, éléments de silhouette ou d'ensembles quelconques, et tableau de correspondance.

Le plateau de jeu, dont un exemplaire doit être attribué à chaque joueur, comporte autant de pistes ou échelles que l'on a distingué d'éléments constitutifs de l'existence ou de l'aspect particulier de l'existence privilégié par le jeu. Chacune de ces pistes, ou échelles, représentant l'un de ces éléments, est composée d'un ensemble de cases bien ordonné, au sens mathématique du terme, comportant en particulier, dans l'ordre suivant, une case minimale, une case "départ", une case "idéal", et une case maximale, ainsi qu'un certain nombre d'autres cases intermédiaires.

Les pions, dont chaque joueur doit disposer d'autant d'exemplaires que de pistes, ou échelles, sur son plateau de jeu, sont de formes indifférentes pourvu qu'ils tiennent sur une case. Ils sont placés au début de la partie par chaque joueur sur les cases "départ" et seront ensuite déplacés en fonction des indications fournies par les cartes, chaque pion évoluant sur la piste, ou échelle, où il a été initialement placé.

.../...

Les cartes, tirées par chaque joueur à tour de rôle, constituent un matériel commun à l'ensemble des joueurs. Chaque carte comporte un verso qui permet, au moyen d'un dessin, d'un mot, d'une lettre, d'un chiffre, d'une couleur, d'un autre signe ou d'une combinaison quelconque de ces moyens, de la rattacher à l'un des éléments constitutifs de l'existence concernés par le jeu, et d'un recto sur lequel est évoquée une situation particulière de l'existence et figurent des instructions relatives au déplacement des pions.

Ces indications de jeu découlent logiquement des conséquences de la situation particulière de l'existence décrite au recto de la carte, liée à l'élément constitutif de l'existence rappelé par le verso de la carte, mais elles peuvent affecter le déplacement de pions situés sur des pistes, ou échelles, représentatives d'autres éléments constitutifs de l'existence, dans un sens ou dans l'autre, du fait des interactions possibles entre ces différents éléments. De telle sorte qu'un joueur, ayant choisi, en fonction du verso, une carte dans l'espoir de faire progresser le pion situé sur la piste ou échelle, correspondant à ce verso, dans le but de le rapprocher de la case "idéal", pourra en fait aboutir au déplacement d'autres pions, comme à la régression du pion choisi, en fonction de la situation particulière évoquée sur le recto de la carte et des instructions en découlant.

Les éléments de silhouettes ou d'ensembles, dont un jeu complet doit être prévu pour chaque joueur, proviennent du découpage de plusieurs silhouettes ou ensembles initiaux différents en éléments interchangeables d'une silhouette ou ensemble à l'autre, permettant de composer au total un nombre de silhouettes ou ensembles différents égal au nombre de silhouettes ou ensembles initiaux différents porté à la puissance du nombre d'éléments de chacune de ces silhouettes ou ensembles. Chaque groupe d'éléments de silhouettes ou ensembles interchangeables entre eux est représentatif de l'un des éléments constitutifs de l'existence retenus par le jeu ou d'une combinaison de plusieurs de ces éléments. En fonction de la position finale des pions sur son plateau de jeu à la fin de la partie, et des indications fournies par le tableau de correspondance, chaque joueur compose une silhouette ou ensemble originale à partir des éléments interchangeables des silhouettes ou ensembles initiaux. Ces éléments interchangeables permettent de sanctionner visuellement le résultat de la partie pour chacun des joueurs en fonction des indications fournies par le tableau de correspondance.

Le tableau de correspondance, qui peut selon les variantes du jeu être commun à tous les joueurs ou au contraire être propre à chaque joueur dans le cadre d'un "contrat" défini au début de la partie, indique à la fois les éléments de silhouette ou ensemble correspondant, d'une manière logique, aux éléments constitutifs de l'existence ou d'un de ses aspects retenus par le jeu ou à des combinaisons de plusieurs d'entre eux, et les silhouettes ou ensembles

initiaux dans lesquels puiser chacun de ces éléments en fonction de la position finale des pions.

Un mode de réalisation particulier de la présente invention sera par exemple composé des éléments suivants, concernant la sensibilisation des jeunes à partir de neuf ans, et des moins jeunes, aux différents éléments constitutifs de leur existence et aux conséquences de leurs choix dans l'utilisation sélective de leur temps global, pour un maximum de quatre joueurs :

- 4 plateaux de jeu en carton fort, comprenant chacun 10 colonnes, repérées de gauche à droite par les lettres de A à J, comportant chacune 14 cases, numérotées de bas en haut par les chiffres de 1 à 14, la case numéro 5 étant la case "départ" et la case numéro 10 étant la case "idéal". En plus de la lettre, chaque colonne porte en clair le nom de l'élément constitutif de l'existence auquel elle se trouve correspondre, à savoir :

A - sommeil - santé
B - repas - santé
C - travail
D - création - découvertes
E - sport
F - T.V - cinéma
G - radio - disques
H - lecture
I - relation
J - réflexion

D'autre part, ces colonnes sont représentées dans les couleurs suivantes :

A et B : rouge
C et D : violet
E : beige
F, G, H : jaune
I : vert
J : bleu

- 40 pions simples en plastique, ces pions devant être placés en début de partie sur les cases "départ" des plateaux de jeu.

- 140 cartes réparties en 10 groupes de 14 cartes, chaque groupe de 14 cartes étant caractérisé par le verso de ses cartes, qui reprend à la fois la lettre, le nom, la couleur correspondant à l'un des 10 éléments constitutifs de l'existence retenus, ainsi qu'un dessin évocateur de cet élément. Le recto de chaque carte indique une situation particulière de l'existence dans laquelle intervient l'élément constitutif de l'existence identifié au verso, ainsi que les indications de déplacement des pions, qui peuvent affecter, dans le sens montant ou dans le sens descendant, aussi bien n'importe quel autre pion que

.../...

le pion de la colonne correspondant au verso de la carte, du fait des corrélations, parfois imprévues mais toujours vraisemblables, invoquées dans la situation particulière exposée. Pendant la partie chaque groupe de cartes est disposé séparément dans le boîtier inférieur du jeu aménagé en distributeur, les 14 cartes de chaque groupe étant empilées recto dessous, de telle sorte que seul le verso de la carte supérieure soit visible des joueurs. Chaque joueur à son tour de jeu tire une carte dans le groupe de son choix, par exemple dans celui correspondant à la colonne dans laquelle il souhaiterait voir progresser son pion en vue de le rapprocher de la case "idéal". Il lit à voix haute les instructions figurant au recto de la carte et procède aux déplacements indiqués pour ses pions, ce qui est l'occasion de commentaires de la part des joueurs et de l'animateur le cas échéant. Si du fait de l'exécution des instructions l'un des pions devait sortir du plateau de jeu soit au delà de la case numéro 14 soit en deçà de la case numéro 1, le joueur doit laisser le pion sur la case extrême, numéro 14 ou numéro 1 suivant le cas, et passer son prochain tour de jeu sans jouer.

La partie est déclarée terminée d'un commun accord entre les joueurs. Cet accord peut être préalable au début de la partie et reposer par exemple sur l'exécution d'un certain nombre de tours de jeu qu'il faut alors décompter, ou sur l'écoulement d'une certaine durée de temps, qu'on peut mesurer par exemple à l'aide d'un sablier ou autre moyen qu'on peut incorporer au jeu dans l'une de ses présentations.

La partie une fois terminée on procède alors à la constitution des silhouettes obtenues par chaque joueur à partir de la situation finale des pions sur son plateau de jeu et des indications fournies par le tableau de correspondance.

- 12 silhouettes de personnes réalisées en carton fort réparties en 4 jeux de 3 silhouettes comme suit :
  - . 3 silhouettes d'homme adulte
  - . 3 silhouettes de femme adulte
  - . 3 silhouettes de garçonnet
  - . 3 silhouettes de fillette.

Chaque silhouette est composée des 6 éléments suivants :

. le haut de la tête comprenant l'essentiel des cheveux et le front

. le milieu de la tête comprenant les yeux, les oreilles qui peuvent apparaître ou être cachées par des cheveux, éventuellement le nez

. le bas de la tête comprenant le nez s'il n'est pas compris dans l'élément de milieu de tête, la bouche, le menton, le cou

. le tronc, sans bras ni jambes, partant du cou et s'arrêtant soit à la taille soit plus bas à la limite d'un vêtement (robe, jupe, short par exemple)

. un bras droit et un bras gauche, séparés

. une paire de jambes, allant du bas du tronc tel que défini ci-dessus aux

.../...

pieds inclus.

Selon les présentations du jeu, ces éléments peuvent être pré-découpés. Dans le cas contraire les contours selon lesquels opérer le découpage de la silhouette en éléments seront matérialisés par des traits tiretés. Dans une forme de présentation du jeu, les éléments de chaque silhouette initiale s'emboîtent pour leur rangement dans une planche en carton fort, ou autre matériau rigide, comportant en creux le dessin de la silhouette.

Dans chacun des 4 jeux de 3 silhouettes, les 3 silhouettes sont différentes comme suit :

. la première est une silhouette "atrophiée", dont tous les éléments sont atrophiés ou du moins représentés de façon à faire ressortir leur insuffisance

. la deuxième est une silhouette "idéale" dont tous les éléments sont normaux ou du moins représentés de façon harmonieuse

. la troisième est une silhouette "hypertrophiée" dont tous les éléments sont représentés de façon exagérée.

A l'intérieur de chaque jeu de 3 silhouettes, les éléments de ces silhouettes sont conçus de façon à ce que chacun d'entre eux soit complétement interchangeable avec les éléments de même type des deux autres silhouettes du même jeu, en particulier en ce qui concerne la représentation exhaustive et sans répétition de toutes les parties du corps et le raccordement d'un élément à l'autre. Il est ainsi possible de constituer 3 puissance 6 = 729 silhouettes différentes à partir des éléments interchangeables des 3 silhouettes initiales du même jeu de silhouettes.

- 1 tableau de correspondance indiquant à chaque joueur dans laquelle des 3 silhouettes constituant son jeu de silhouettes initiales il doit puiser chaque élément de silhouette, en fonction des numéros des cases sur lesquelles se trouvent ses pions en fin de partie.

. le haut de la tête est affecté en fonction de la situation sur la colonne J/

. le milieu de la tête en fonction des pions des colonnes F, G et H

. le bas de la tête, du pion I

. le tronc, des pions A et B

. les bras, des pions C et D

. les jambes, du pion E.

Chaque joueur constitue donc une silhouette originale, souvent cocasse, concrétisant la situation de sa ligne de pions sur son plateau de jeu en fin de partie. Cette phase finale de la partie donne lieu à la réflexion des joueurs en même temps qu'à leur divertissement, et peut être exploitée par un meneur de jeu qui peut être un adulte (parent, animateur, moniteur, éducateur, par exemple) ou un jeune lui-même.

On voit ainsi, dans l'exemple d'application du jeu à la sensibilisation des

.../...

jeunes aux différents éléments constitutifs de leur existence et aux conséquences de leurs choix dans l'emploi de leur temps, que les joueurs seront amenés à réfléchir sur ces problèmes et en conséquence à mieux les appréhender et en définitive à être à même de devenir meilleurs gestionnaires de ces différents éléments dans leur existence concrète.

Dans cet exemple d'application, le jeu pourra être réalisé dans différentes présentations, à l'usage des familles, des écoles, et de tout organisme ayant un rôle à jouer dans l'éducation des jeunes ou simplement dans l'éveil de leur conscience.

D'autres applications de ce jeu pourront être réalisées, sans sortir du cadre de la présente invention, pour aider les joueurs à prendre conscience d'autres éléments de leur vie.

Les publics concernés par ces autres applications pourront être aussi bien les jeunes, ou les femmes, ou les membres d'une organisation telle que mouvement associatif, syndicat, entreprise, ou tout autre public.

Les éléments de la vie pris en compte pourront résulter de l'utilisation sélective de toute autre ressource que le temps, que ce soit une ressource "interne" comme le corps, l'esprit, ou autre, ou une ressource "externe" comme l'argent, l'énergie, ou autre.

REVENDICATIONS

1 - Jeu à caractère éducatif, caractérisé en ce que, concernant les différents éléments constitutifs de l'existence ou d'un de ses principaux aspects, il comporte à la disposition de chaque joueur, individuel ou collectif, un plateau de jeu sur lequel figurent plusieurs pistes, ou échelles, chacune d'entre elles étant le terrain d'évolution d'un pion représentant la situation du joueur relativement à l'un des éléments constitutifs de l'existence ou de l'aspect particulier de l'existence privilégié par le jeu.

2 - Jeu selon la revendication 1, caractérisé en ce qu'il comporte des cartes régissant les évolutions des pions, chaque carte décrivant une situation concrète de l'existence et les conséquences qui en résultent pour un ou plusieurs des éléments constitutifs considérés.

3 - Jeu selon la revendication 1, caractérisé en ce qu'il comporte des éléments de silhouettes ou ensembles interchangeables permettant de figurer par la constitution d'une silhouette ou ensemble complet la situation du joueur représentée par les positions respectives de ses différents pions sur son plateau de jeu, et ainsi de sanctionner visuellement le résultat de la partie.

4 - Jeu selon la revendication 2, caractérisé en ce que chaque carte comporte un ou plusieurs signes permettant de la rattacher à l'une des pistes ou échelles, ces signes pouvant consister en dessins, mots, lettres, chiffres, couleurs, ou autre moyen.

5 - Jeu selon la revendication 4, caractérisé en ce que le ou les signes permettant de rattacher une carte à une piste ou échelle sont situés sur une face de la carte, tandis que la description d'une situation de l'existence et les conséquences qui en résultent figurent sur l'autre face.

6 - Jeu selon la revendication 3, caractérisé en ce qu'il comporte un tableau de correspondance précisant au joueur, en fonction des positions respectives de ses différents pions sur son plateau de jeu, quels éléments de silhouettes ou ensembles il doit sélectionner pour constituer sa silhouette ou ensemble.

7 - Jeu selon la revendication 3, caractérisé en ce que les éléments de silhouettes ou ensembles interchangeables proviennent du découpage de silhouettes ou ensembles initiaux de base.

8 - Jeu selon la revendication 7, caractérisé en ce qu'il comporte des planches destinées au rangement des éléments de silhouettes ou ensembles par reconstitution des silhouettes ou ensembles de base.