

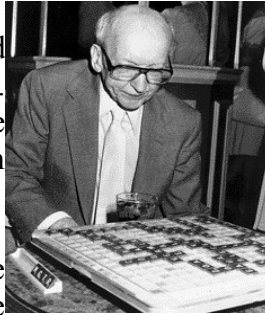


## Ludosphère la sphère ludique



### Zoom n° 1 : Les Jeux de lettres

Le Scrabble est un jeu conçu par l'Américain Alfred Mosher Butts (1900- 1993), architecte new-yorkais. La première version du Scrabble était nommée « *Lexico* » en 1931 et la grille actuelle est apparue en 1938. Le nom Scrabble a été déposé en 1948.



Le succès ne date que de 1952, sous l'impulsion de James Brunot. Selon certains, l'un des propriétaires de Macy's, le plus grand magasin de New York, apprit à jouer pendant ses vacances d'été. De retour à New York, il entra dans une violente colère lorsqu'il s'aperçut que le Scrabble était absent de ses rayons de jouets. Cette histoire des débuts du Scrabble est relatée par le menu sur le site américain de Milton Bradley avec quelques documents.



L'Europe sera également longue à s'engouer. La version francophone a été créée en 1955, mais la France a dû attendre 1965 et une opération publicitaire relayée par le Club Med pour voir un nombre significatif d'adeptes s'affronter à coup de lettres chères.

En 1973, arrive *Boggle* de l'auteur Alan Turoff. Un jeu de 2 à 6 joueurs, à partir de 8 ans pour des parties de 5 à 30 minutes.

Édité par Parker Brothers et distribué actuellement par Hasbro.

Plusieurs versions se sont succédées :

Body Boggle en 1985 (comme Twister, mais avec des lettres).

Boggle Bowl en 1987 (avec un plateau de jeu).

Boggle de Voyage en 1991.

Boggle Chiffres en 1992.

Big Boggle ou Boggle Master ou Boggle Deluxe en 1993 (25 lettres au lieu de 16) et réédité en 2003 sous le nom de Super Boggle.

Boggle Junior en 1995 (plus facile, avec des images).

Existe aussi en jeu vidéo (Nintendo DS) et jeu en ligne (Massive Boggle).

C'est un jeu d'observation, de vocabulaire et de rapidité.



Il est composé d'un boîtier, avec un couvercle transparent, comportant 16 dés insérés dans des cases. Chaque dé présente 6 lettres sur l'ensemble de ses faces. On secoue le boîtier et les dés se positionnent dans les emplacements ; les joueurs ont alors les 3 minutes du sablier pour proposer un maximum de mots à partir des lettres visibles. Un mot est valable s'il possède au moins 3 lettres et si chacune de ses lettres touche la précédente par un côté ou un angle, soit de manière verticale, horizontale ou diagonale.

"Boggle" signifie être ahuri... par tous les mots qu'on peut trouver en 3 minutes ?!

Jeu simple et amusant qui fonctionne sur la base du défi à 2 ou à plusieurs. Je dois trouver plus de mots que mon voisin ! C'est motivant ! Un vrai labyrinthe de lettres et de mots cachés... Format pratique à emporter partout, attention tout de même au bruit des dés lorsqu'on secoue le boîtier !

Dans le même temps, « *Jarnac* » sorti en 1977 chez Hasbro et créé par Émile Lombard, nous propose une nouvelle manière de voir les mots, de les imaginer, etc....

En effet, *Jarnac* nous demande de trouver les anagrammes des mots composés devant nous. Pour cela, il suffit d'allonger les mots de notre grille avec de nouvelles lettres tirées du sac en faisant des anagrammes. Par exemple, LIE devient LIRE, puis RELIE, puis LIERRE, puis RELIERA etc.



Les mots peuvent être transformés avec ajout et interversion de lettres. Le petit plus est qu'à la fin du tour de jeu d'un joueur, si l'adversaire voit un autre mot possible, il annonce "Jarnac" et récupère le mot qu'il forme sur son propre tableau. Pas d'attente pendant un tour de jeu, on est à l'affût d'un mot oublié...

Pour la petite histoire, "le coup de Jarnac" fait référence à un fait historique qui eut lieu sous le règne de Henri II : « Gui de Chabot Jarnac, dans un duel, le [10 juillet 1547](#),



fendit d'un revers de son épée le jarret à son adversaire François de Vivonne, seigneur de La Châtaigneraie. Ce coup fut trouvé très habile et fournit une expression proverbiale, qui a pris un sens odieux ; mais c'est un tort de l'usage, car le coup de Jarnac n'eut rien que de loyal, et le duel se passa dans toutes les règles de l'honneur. À la suite de cela, un jarnac s'est dit aussi pour un poignard. » (Le Littré, 1863)

En 1985, MB sort OPTIMOTS qui nous donne une nouvelle orientation dans la façon de jouer au SCRABBLE. L'innovation est surtout dans la superposition des lettres pour la construction des mots. Le jeu prend un aspect en trois dimensions et du fil à retordre aux joueurs. C'est aussi l'ancêtre d'un jeu très connu de tous sous le nom de TOPWORD qui sort en 1994.

En effet, il y a déjà 60 ans environ que l'on peut jouer au Scrabble et que le jeu se fait doucement, mais sûrement sa notoriété.

En 1994, nous avons aussi la venue de TOPWORD. Son auteur, Elliot Rudell, crée le jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans. Les parties durent environ: 30 minutes.

Une innovation est présente dans ce jeu : la troisième dimension. Et contrairement à son petit frère Optimots, Topwords a connu un vrai succès.

Le scrabble junior est quant à lui apparu en 1995, le temps de se faire une notoriété auprès des adultes et d'avoir une expansion possible sur le public plus jeune. Cela est aussi le reflet des changements de regard sur les jeux.

En effet, les jeux de lettres ont beaucoup été "réservés " pour les adultes

et il a fallu attendre pour que les mœurs changent et que les adultes comprennent que les jeux de lettres étaient aussi abordables aux plus jeunes.

Cette nouvelle notion entrainera une multitude de changements dans le monde du jeu, de l'éducation, de l'apprentissage.

Alors, en 1997 Ravensburger sort un jeu nommé Enigmo. Le concept du jeu est simple et permet une approche aux jeux de lettre tout en douceur. Sa mécanique a toujours été très utilisée des instituteurs pour l'apprentissage des mots par déduction des lettres puis des sons.

Le matériel fait penser tout de suite à un système de découverte des lettres.



*Ce descriptif provient du site de l'éditeur Ravensburger.*

*Découvrez le mot mystère !*

*Quel mot se cache derrière les volets du boîtier ? Un jeu de déduction tactique où il s'agit de découvrir le premier l'un des 308 mystérieux mots qui se cachent derrière les volets du boîtier. Moins il y a de volets ouverts, plus il y a de points à gagner. Mais attention aux fenêtres vides et aux traits d'union ! Des mots simples ou beaucoup plus difficiles pour un jeu familial qui réserve bien des surprises à ceux qui sont trop pressés!*

De cette nouvelle étape dans le monde ludique et concernant les jeux de lettre, voici que TYPO emprunte son système de jeu à plusieurs autres jeux. Alors sans rentrer de trop dans les détails, notre TYPO prend sa mécanique principalement dans le "6 qui prend" dans le sens où les joueurs devront déposer des cartes afin de rajouter des lettres aux mots qui se construisent au fur et à mesure devant eux.

Du vocabulaire, de la chance, de la réflexion devront être en vous pour ce jeu qui comprend des cartes et un sablier.

La fluidité des tours est en fonction du "niveau" des joueurs.

Voici que TYPO, édité en 2005 par Cwali, emprunte son système de jeu à plusieurs jeux de différents types. Alors, sans rentrer de trop dans les détails, TYPO prend sa mécanique principalement sur le "6 qui prend", dans le sens où les joueurs devront déposer des cartes-lettres en simultanément afin d'ajouter des lettres aux mots qui se construisent au fur et à mesure devant eux.



Du vocabulaire, de la chance, de la réflexion devront être en vous pour ce jeu qui comprend des cartes et un sablier.

La fluidité des tours est en fonction du "niveau" des joueurs.

La dernière des nouveautés est MIXMO. Des auteurs : Julien Faubet et Sylvain Hatesse il se joue de 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Un jeu édité en 2009 par Sly Frog Games, qui au prime abord reprend banalement le mécanisme du Scrabble. Et puis, nous nous apercevons rapidement que si notre inconscient a fait le rapprochement vers le Scrabble, Mixmo est en fait



un jeu de lettres un mécanisme différent.

Il permet, cela est vrai, de jouer avec des lettres au même format que celui trouvé dans les jeux de lettres habituels, mais avec une simultanéité des joueurs. Ce que nous n'avons presque jamais vu sur un jeu de construction de mot !

Alors nous voilà avec un procédé de construction de mot, ajouté à un jeu simultané ce qui engendre forcément un peu de tension et de stress dans le jeu.

Un bon jeu de lettres qui nous fait "travailler" notre champs lexical et qui aura l'avantage d'être dans un format de poche. Les familles devraient se régaler avec cette nouveauté dans le monde des lettres !



Et le tout avec un rendu moderne et pratique avec ses jetons lettres aux bouts ronds dans leur sac de rangement. C'est un détail, mais il rend le jeu plus attrayant pour le public.

Il est évident que nous n'avons pas du tout retracé l'histoire des jeux de lettres.

Ce Zoom est un passage rapide sur les jeux de lettres et permet d'avoir un aperçu des différentes mécaniques de jeux.

Source:

TricTrac : <http://www.trictrac.net>

Scrabble : <http://chr.amet.perso.infonie.fr/scrabhis.htm>