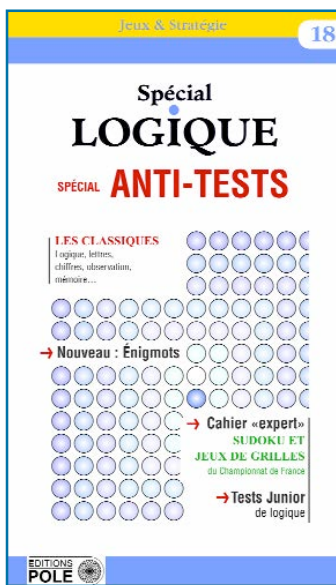


Spécial Logique un trimestriel dédié à tous les jeux



La revue *Spécial Logique* a été créée au début des années 1980 par Bernard Myers et Chantal de Sérévillle. Dédiée aux tests en tous genres, elle trouvera un public fidèle et poursuivra son bonhomme de chemin au sein de *Dédale Publications* où le polyvalent Bernard Myers joue à la fois les rôles de créateur, maquettiste et rédacteur en chef. Depuis 2012, *Spécial Logique* a fait peau neuve. Sous les auspices des Éditions POLE, elle a adopté un format poche, plus pratique pour résoudre des tests dans les transports en commun par exemple.

Le contenu du magazine est très complet : jeux de logique, de lettres, de chiffres, d'observation et de mémoire.

De nouvelles rubriques ont été créées depuis 2012 :

- un test junior pour les petits (à partir de 8 ans)
- une rubrique « Énigmath » de jeux mathématiques
- une rubrique « Énigmots » de jeux littéraires (façon Oulipo)
- un cahier spécial « Sudoku et jeux de grilles » avec des grilles faciles pour débuter, des grilles moins faciles et des grilles *expert*, carrément du niveau des Championnats du monde (*World sudoku championship* et *World puzzle championship*).

Le jeu d'awele aussi



Le jeu d'Awele, très populaire en Afrique, est un jeu de tablier, connu aussi sous les noms de Mancala, Wari, Solo, et dont il existe de nombreuses variantes. Il se joue à deux, avec un temps de jeu variable de 15 à 45 minutes.

Ce jeu de stratégie présente un grand intérêt pédagogique car il peut être abordé en fonction de différents niveaux d'élèves, il permet des parties rapides qui ajoutent au plaisir de jouer et incite à des analyses abordables par des écoliers et collégiens, il fait appel à des opérations mentales qui aident au développement vers la pensée formelle. Enfin parce qu'il permet ou oblige à prévoir il constitue en ce sens un excellent outil de formation, chaque enfant pouvant s'épanouir par un style de jeu personnel.

Il peut faire l'objet d'un travail de réflexion et d'étude de toute une classe durant un trimestre.



Pierre Berloquin et Bernard Myers

Le poker dans l'éducation ?

Les mots **poker** et **éducation** semblent totalement antinomiques, tant l'image du poker auprès du grand public est associée au bluff et à la dissimulation, sans parler de l'aspect « argent facile » qui va à l'encontre des valeurs censées être transmises à la jeunesse. Pourtant, l'art dramatique, dans lequel on doit manifester des sentiments que l'on n'éprouve absolument pas, est considéré comme ayant une haute valeur éducative.

Si on élimine le côté *lucre* en jouant par exemple avec des jetons ou en tournois, le poker présente bien des qualités. Il développe le contrôle de soi autant et même davantage qu'un jeu de rôle, mais il permet également d'aborder le calcul des probabilités (voir le dossier « mathématiques du poker » dans *Tangente* n°121, août 2008).

I.G.O.R. : le rôle éducatif des jeux de société

L'association I.G.O.R (acronyme de *International Games Of Reflection*), créée par un informaticien, un professeur de mathématiques et un éducateur dans le Nord-Pas de Calais, promeut l'éducation par les jeux de société. Elle intervient dans diverses manifestations scientifiques, mais aussi dans des collèges, des centres sociaux, des prisons. Elle ne s'intéresse pas seulement aux grands jeux classiques, mais à des jeux moins connus car elle est favorable à la pratique d'un grand nombre de jeux variés, prônant le concept de *multijeu*.

De nombreux articles sont téléchargeables sur son site internet : <http://igorweb.com>