

Naissance et renaissance dans la presse ludique

Un classique, *Jeux et Stratégie*, renaît de ses cendres, tandis que naît *Enigma*, un petit nouveau qui a tout d'un grand. En un mot deux revues pour apprendre en s'amusant.



Où trouve-t-on *Tangente Jeux et Stratégie* ?

On peut se le procurer en kiosque, par correspondance, ou dans certains magasins de jeux. On peut aussi s'y abonner et le recevoir chez soi ou dans son établissement.

Tout quadragénaire qui se respecte a feuilleté fébrilement dans son adolescence *Jeux et Stratégie*. Des aficionados nostalgiques de cette époque s'échangent encore les anciens numéros sur Internet. L'histoire était trop belle pour que l'aventure s'arrête là.

Une véritable renaissance

À l'origine de la renaissance de ce titre prestigieux, deux magazines : *Vox Ludi* et *Tangente Jeux*. Les deux équipes de passionnés qui animent ces revues se rendent rapidement compte que leur but est le même : s'inscrire dans l'esprit du grand ancêtre des revues de jeu qu'est *Jeux & Stratégie* et proposer à leurs lecteurs une revue de référence. Les deux magazines fusionnent donc pour proposer le meilleur des jeux et des analyses du monde du jeu en un seul titre, *Tangente Jeux & Stratégie*.

Culturel et convivial

Culturel et convivial : c'est ainsi que Gilles Cohen, directeur de la publication, et Bernard Novelli, rédacteur en chef, ont voulu ce bimestriel tiré à 25 000 exemplaires. Culturel et convivial car *Tangente Jeux et Stratégie* est divisé en deux parties : la partie magazine s'articule autour d'un grand dossier culturel sur les jeux EN société (Jeux et couples, Jeux et argent, etc.) et informe le lecteur sur l'actualité du jeu qu'il soit classique ou récent. La deuxième partie est consacrée au jeu à proprement parler : on y retrouve les grands classiques comme les échecs, les dames, l'awélé, Othello, mais aussi de nombreux jeux de logique et de réflexion, ainsi que des jeux de lettres et de langage. En prime, un jeu de société inédit est proposé en encart. Et pour les collectionneurs invétérés que les ciseaux rebutent, l'équipe du magazine a tout prévu : l'encart est téléchargeable sur Internet sur jeuxetstrategie.poleditions.com !

Jouer, c'est du sérieux

Si le but premier de *Tangente Jeux et Stratégie* est de divertir ses lecteurs et de leur donner du fil à retordre, il n'en reste pas moins que ce magazine offre de véritables ressources pédagogiques pour les enseignants. Comme nous l'a expliqué Bernard Novelli, « en mathématiques, on n'utilise pas de raisonnement géométrique avant la 4^e mais par le jeu, on peut commencer à raisonner et à émettre des hypothèses ». Le jeu n'est donc pas seulement une manière de « faire passer la pilule », c'est parfois un passage obligé pour initier les élèves à d'autres formes de raisonnement tout en dédramatisant le contexte d'apprentissage.

ENIGMA X, la revue qui manquait à la presse jeunes

Et s'il existait un magazine intelligent sans être ennuyeux, drôle sans être méchant, ludique sans être électronique ? Et s'il existait un magazine culturel et scientifique pour les jeunes curieux de tout ? Un magazine qui serait une mine pour les enseignants et un régal pour les élèves ? Ce magazine sortirait fin 2005 et se nommerait *Énigma X*.

Un magazine sans équivalent

Enigma est un magazine sans équivalent dans la presse jeunes. S'adressant à un public de collégiens, il se fait fort de répondre à l'attente de pré-ados souvent très demandeurs qui découvrent le monde qui les entoure tout en restant fortement liés au monde ludique de l'enfance. C'est pourquoi les équipes des éditions POLE travaillent depuis plusieurs mois à ce projet innovant.



Ouvert sur le monde

Pour être ouvert sur le monde et ouvert sur le jeu, Enigma sera divisé en deux grandes parties. La première partie sera une partie magazine avec un contenu scientifique au sens large.

Chaque numéro sera ainsi l'occasion d'aborder un sujet de biologie, de physique, de mathématiques, de chimie voire de magie ou de cuisine.

Cette partie fera la part belle aux articles de fond, aux brèves en prise avec l'actualité ou aux expériences pratiques permettant de comprendre par l'exemple les phénomènes en question : Dès le premier numéro se cotoieront ainsi Christophe Colomb et Hubble autour d'un dossier central sur les planètes. Mieux, nos scientifiques en herbe trouveront matière à prolonger le plaisir de la découverte grâce à un cadeau qui leur sera offert dans chaque numéro : un jeu, une maquette, une carte du ciel, par exemple.

Ouvert sur le jeu

Puisque l'idée de fond d'Enigma est d'aborder la culture scientifique sous une forme ludique, la deuxième partie

du magazine sera une partie « Jeux ». Mais ce ne sera pas une indigeste succession de jeux routiniers sans organisation ni sens. Au contraire, les jeux seront tous inédits et choisis pour leur valeur éducative. Ils seront répartis en quatre types ou quatre mondes : Calculer, Raisonner, Observer, Communiquer. Ainsi, jeux de calcul, de logique, de lettres auront droit de cité. Et ils illustreront le thème central de la partie magazine.

Pour une culture amusante

Autre idée au cœur du cheminement qui a abouti à la création d'Enigma, la volonté de proposer un magazine culturel sans être rébarbatif. Là encore, la réflexion est partie du rapport entre le jeu et l'éducation. Combien d'enseignants se plaignent-ils que leurs élèves jouent au lieu de faire leurs devoirs ? S'il ne s'agit pour l'adolescent que de jouer sans cesse au même jeu sur sa console, on ne peut que leur donner raison. Mais s'il s'agit d'apprendre pour apprendre, l'exercice est aussi stérile. D'où la nécessité de rendre le jeu culturel et la culture ludique pour trouver ce fragile équilibre qui permet de dédramatiser le contenu de l'enseignement. Combien d'élèves savent-ils ainsi placer les grandes villes européennes grâce à leur attention assidue pour la Ligue des Champions de football ? C'est pour cette raison qu'Enigma existe. C'est pour cette raison que deux mascottes suivront les lecteurs tout au long du magazine pour créer avec eux une complicité qui ne pourra qu'augmenter leur plaisir de lire. C'est pour cette raison que ce magazine constituera une ressource précieuse pour tous ceux qui souhaitent que leurs élèves comprennent pour mieux apprendre.

Ainsi, une approche expérimentale (découverte), permet d'ébaucher une approche théorique ultérieure en recherchant la meilleure façon de jouer (stratégie). De la même façon, il est bien connu que les joueurs de cartes ou de dés ont une approche concrète des probabilités qui leur permet en première de beaucoup mieux « visualiser » les problèmes posés.

Les mathématiques n'ont pas le monopole du jeu

Mais apprendre autrement n'est pas l'apanage des sciences dures. De nombreux professeurs d'Histoire, de Géographie, d'Économie ou de Philosophie trouveront dans *Tangente Jeux et Stratégie* des ressources

inattendues : un jeu de société peut se révéler, si on l'adapte pour la classe, une modélisation des rapports humains ou des mécanismes économiques particulièrement féconde. C'est ainsi que depuis 5 ans les élèves d'HEC apprennent à négocier les directives européennes à travers un jeu de rôle, seul à même d'aborder la complexité des arcanes bruxelloises.

Tangente Jeux et Stratégie a donc tout pour séduire les enseignants en leur proposant des ressources ludo-pédagogiques, des pistes de travail, des passerelles qui permettent enfin de concrétiser les approches transdisciplinaires (Histoire et Mathématiques, Mathématiques et Sport, etc) qui sont au cœur des instructions officielles en vigueur.

J. M.