

Les jeux mathématiques de société

Dans le monde ludique de notre société contemporaine, on assiste avec joie à une impressionnante explosion de jeux que l'on peut classer sans hésiter dans la catégorie des jeux mathématiques. Faisons un petit tour dans un magasin. On peut ainsi remarquer qu'en plus des jeux de plateau traditionnels comme les Échecs, les Dames, le Go..., on trouve également toutes les déclinaisons possibles autour du très classique Morpion, du Tic-tac-toe plan au Tic-tac-toe en 3D, et jusqu'à la version astucieuse de Gobblet Gobblers (Blue Orange, 2001), qui propose trois tailles pour chaque pièce afin de permettre de « cacher » la plus petite. Il en va de même pour d'autres jeux d'alignement : Puissance 4 et Puissance 5, Quarto (Gigamic, 2007), Pentago (Mindtwister, 2006), Crescendo (Topi Games, 2016), Qwirkle (Mindware et Iello, 2006). Les jeux de pavage ne sont pas en reste, de Blocus (Mattel Games, 2013) à Azul (Plan B Games, 2018), de même que les jeux de logique comme Mastermind, Set ou Deblock! (Asmodée, 2017). Tous ces jeux de nature mathématique ont une présentation non genrée : les pièces ne sont pas figuratives, elles sont de matériaux divers et variés et le graphisme est uniquement basé sur les formes et les couleurs. *A priori*, les jeux mathématiques seraient donc hors d'atteinte de toute représentation stéréotypée du genre féminin (ou masculin!).

Quoique... L'histoire d'un jeu sur les formes et les couleurs (trois formes, trois couleurs différentes avec des contraintes pour les placer sur une grille de taille 3×3), initialement commercialisé en 2006 sous le nom de Logeo (Huch & Friends), mérite notre attention. Nous l'avons en effet retrouvé il y a une dizaine d'années commercialisé sous une présentation alléchante mêlée à un imaginaire culinaire avec trois chocolats (de couleurs rose, blanche et marron et de tailles différentes) sous le nom de Chocolate Fix (Ravensburger, 2010; Think Fun, 2018), puis avec des chocolats vert, marron et blanc sous le nom de Chocologique (Think Fun, 2011). Aujourd'hui, il se présente aussi sous le nom de Meta-Forms (AC-Déco, 2018); la boîte de jeu représente un petit garçon à lunettes. Ce n'est d'ailleurs pas le seul : Equilibrio (Asmodée, 2007), Architecto (Asmodée, 2007) ou encore Perspecto (Foxmind, 2007) sont d'autres exemples de jeu présentant, sur la boîte, un garçonnet à l'air éveillé.

Toutes les bibliothécaires travaillant en ludothèque vous le diront : devinez quelle version de Logeo choisissent les garçons? Celle avec les chocolats colorés ou celle avec le petit garçon à lunettes?

M.J. P. et L. R.