

Jean-Pierre Rossie

Schéma de description des jeux et jouets

Il s'agit d'un modèle assez exhaustif dès lors toutes les informations sont rarement trouvées.

Combiner l'observation des jeux et des joueurs avec des informations obtenues auprès des enfants et adultes est à recommander.

1 Nom du jeu (1)

- 1.1 Nom en langue locale dans l'écriture originale (caractères arabes, tifinar)
- 1.2 Transcription: utiliser une transcription standardisée en caractères latins si possible
- 1.3 Traduction éventuelle: littérale et/ou libre, si possible le nom du même jeu ou d'un jeu semblable dans une autre langue

2 Origine du jeu: local, étranger; ancien, récent, forme récente d'un jeu ancien (2)

3 Joueur(s)

- 3.1 Nombre: jeu solitaire, jeu à deux, jeu à plusieurs joueurs (groupe de jeu)
- 3.2 Sexe (3)
- 3.3 Age (4)
- 3.4 Education formelle reçue
- 3.5 Facteur(s) de cooptation (5)
- 3.6 Structure du groupe de jeu (6)

4 Données spatio-temporelles

- 4.1 Lieu(x): à l'intérieur, à l'extérieur, dans la rue, en bordure d'une rivière etc.
- 4.2 Moments de la journée et/ou de l'année: saisonnier, lié au vent, à la pluie, à une fête...
- 4.3 Durée de l'activité (7)
- 4.4 Fréquence: jeu rare, courant, très populaire...

5 Idiomes (aspect verbal)

- 5.1 Jeux sans contexte narratif
- 5.2 Jeux avec contexte narratif: expression corporelle, verbale, musicale, e.a. terminologie, littérature orale, gestes spécifiques, chansons... (1)

6 Matériel et jouet(s) utilisés (8)

- 6.1 Nom (1)
- 6.2 Origine (2) (9)
- 6.3 Description du matériel et des outils employés (10)
- 6.4 Description du jouet et de sa fabrication éventuelle (10)
- 6.5 Constructeur(s) (3) (11)
- 6.6 Utilisateur(s) du/des jouet/s (3) (11)

7 Description de l'activité ludique (12)

- 7.1 Début
- 7.2 Règles
- 7.3 Enjeu: ce qu'on peut gagner ou perdre, la mise
- 7.4 Cours du jeu
- 7.5 Récompense(s) et/ou pénalité(s)

7.6 Réaction du/des joueur/s et/ou spectateur/s

8 Remarques (13)

9 Données audio-visuelles: dessin, photo, dia, film, vidéo, son

Notes

- 1 Les noms des jeux et tout autre donnée linguistique seront si possibles enregistrés afin de donner la prononciation locale correctement.
- 2 Il ne s'agit pas de trouver l'origine de l'activité ludique (et du jouet) en question, une origine qui souvent se perd dans des temps très lointains mais de savoir si oui ou non il s'agit d'une pratique ancienne (grands-parents ou antérieur) ou récente, locale ou importée.
- 3 Jeu (jouet) de filles ou de garçons veut dire que le jeu (jouet) est considéré par la plupart des enfants comme spécifique à l'un ou l'autre sexe mais cela n'exclut pas qu'un enfant de l'autre sexe se l'approprie occasionnellement. D'autres jeux (jouets) appartiennent aux deux sexes. Vérifier par l'observation.
- 4 Les indications concernant l'âge des joueurs ne sont qu'approximatives. Elles seront basées de préférence sur des observations et sur l'avis d'informateurs (enfants et/ou adultes).
- 5 Cooptation: raisons qui dirigent le choix des membres d'un groupe de jeu: enfants du même ménage, membres de la famille, voisins, membres d'une même classe.
- 6 Groupe de jeu avec ou sans leader(s) et suiveur(s), manière de prise des décisions (concertation entre les membres, imposition par un meneur de jeu...), inclusion et exclusion d'un joueur etc.
- 7 La durée d'un jeu est difficile à établir car il y a parfois des versions simplifiées et plus élaborées du même jeu. Cette information ne sert qu'à donner une idée relative de la durée moyenne. S'il s'agit d'un jeu observé on mentionnera la durée de l'observation.
- 8 Les objets et les jouets font partie de l'activité ludique dans laquelle ils sont utilisés et ce ne sont donc pas des objets distincts. Même si la recherche se concentre sur les jouets et le processus de fabrication de jouets une (brève) description du jeu en question ne devrait pas manquer.
- 9 Jouet créé sur place ou acheté, local ou importé, basé sur un modèle d'origine locale (maison, animal, jeune mariée) ou non (hélicoptère, téléphone portable).
- 10 L'utilisation et le rôle des objets et des jouets utilisés dans un jeu sont décrits dans la description de l'activité ludique.
- 11 Quand un enfant ou un adulte (hors du circuit commercial) fabrique un jouet on mentionnera le sexe, l'âge et la situation sociale du constructeur, et éventuellement la relation qui existe entre le constructeur et l'utilisateur.
- 12 Signaler si la version développée ou complète d'un jeu est décrite ou une version simple. Par exemple il arrive que le même jeu soit joué par des enfants plus jeunes et des enfants plus âgés mais suivant des versions différentes.
- 13 Ici on peut mentionner par exemple le rapport éventuel entre le jeu/jouet et l'environnement physique, économique, social, culturel dans lequel vivent les joueurs (e.a. le lien avec le lieu de résidence, le mode de subsistance, les activités économiques, l'organisation familiale, les coutumes, les rites, les fêtes).

Sidi Ifni, 25 août 2004.