Document generated on 05/15/2024 2:02 p.m.

Lurelu

Rien ne sert de savoir jouer : il suffit de tricher!

Élaine Turgeon

Volume 35, Number 3, Winter 2013

URI: https://id.erudit.org/iderudit/68204ac

See table of contents

Publisher(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (print)
1923-2330 (digital)

Explore this journal

Cite this article

Turgeon, É. (2013). Rien ne sert de savoir jouer : il suffit de tricher! *Lurelu*, *35*(3), 79–80.

Tous droits réservés © Association Lurelu, 2013

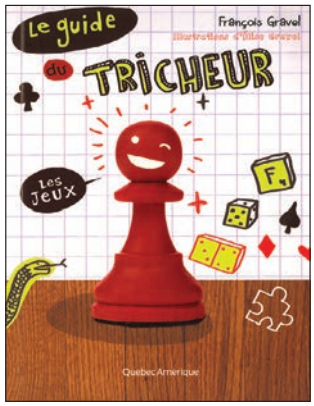
This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/



Rien ne sert de savoir jouer : il suffit de tricher!

Élaine Turgeon

Il y a des livres qui, en plus de procurer un savoureux plaisir de lecture, donnent une irrésistible envie d'écrire! Celui que je vous propose pour cette deuxième chronique est un de ceux-là. Au cours de sa lecture, je n'avais qu'une envie, celle de m'amuser, à la suite de ses créateurs, à poursuivre le désopilant jeu auquel ils se sont prêtés. C'est donc sans hésitation que je vous le recommande comme déclencheur d'écriture, car il regorge de pistes saugrenues, d'idées irrévérencieuses et de trouvailles effrontées qui sauront, à coup sûr, inspirer des élèves du troisième cycle!

Le guide du tricheur ou l'art de la mauvaise foi!

Dans leur *Guide du tricheur*, François et Élise Gravel (père et fille) se plaisent à enchainer les formules de mauvaise foi et les vérités malhonnêtes sur l'art de la tricherie! Paru aux Éditions Québec Amérique, ce livre se présente comme un faux documentaire qui propose aux amateurs (et aux non-amateurs!) de jeux de société une panoplie d'astuces pour s'assurer de gagner et d'aplatir leurs adversaires à des jeux comme le Scrabble, le Monopoly, le Risk ou les échecs. L'ironie et le deuxième degré sont ici au rendez-vous!

Le guide débute par une mise en contexte qui s'adresse aux lecteurs désœuvrés qui n'auraient rien, mais vraiment rien de mieux à faire que de jouer à des jeux de société car, comme le souligne François Gravel à la page 8 : «Il n'y a rien de plus tarte que des jeux de société!» Heureusement, François Gravel (grand amateur de jeux de société dans la *vraie* vie!) est là pour suggérer d'excellents trucs pour tricher ainsi que des formules parfaites pour le mauvais perdant qui sommeille en toute personne (p. 9) : «À quoi bon jouer si c'est pour perdre à la fin?», «Perdre, c'est bon pour les perdants!», ou encore «L'important n'est pas de gagner, mais d'écraser votre adversaire!» L'auteur prévient ses lecteurs qu'en suivant ses conseils judicieux, ces derniers ne trouveront peut-être pas de réel plaisir à jouer avec d'ennuyants jeux qui datent de la préhistoire, mais au moins, ils auront celui de gagner! En bon bonimenteur, François Gravel clôt son introduction en conseillant aux lecteurs qui ne détestent pas les jeux de société — et qui, par ailleurs, aiment perdre — d'aller au plus vite consulter un psychologue, et à ceux qui aiment les jeux de société, mais qui n'aiment pas perdre, il suggère fortement la lecture de son guide qui en est, selon ses dires, à sa quatorzième réimpression… (Soulignons que le livre vient de paraitre, à l'automne 2012!)

Voilà, la table est mise. Avec ce titre sans équivoque, cette introduction pleine de mauvaise foi et des slogans pour le moins douteux, vos élèves vous supplieront certainement de continuer la lecture! Toutefois, afin de leur permettre de savourer tout l'humour de ce faux documentaire, il serait bon, auparavant, d'explorer avec eux l'univers des jeux de société : quels jeux connaissent-ils? Quelles en sont les règles? Est-il possible de tricher et, si oui, comment? Vous pourriez notamment leur demander d'apporter en classe les jeux de société qu'ils ont à la maison, et qui sont abordés dans le livre de François et Élise Gravel, afin qu'ils y jouent et en apprennent les bases (Scrabble, Monopoly, Risk, Backgammon, jeux de dés, jeux de cartes, dominos, Clue, jeux d'échecs et de dames, bilboquet, jeu de go, serpents et échelles). Ils pourront ainsi mieux apprécier l'ironie et le deuxième degré auquel ont abondamment recours les créateurs de ce faux guide.

L'exploitation du livre

Tout au long de son livre, François Gravel lance ses lecteurs sur la piste de l'écriture. Voici quelques idées qui sauront sans nul doute plaire à vos élèves :

Au fil des pages, l'auteur égrène ce qu'il nomme des perles de sagesse! Par exemple, à la page 20, il affirme : «À quoi bon avoir des amis si c'est pour les voir gagner?» Invitez vos élèves à relever ces «perles de sagesse» en cours de lecture, et notez-les au tableau ou sur une affiche. À la toute fin, dites à vos élèves d'en inventer de nouvelles, à la manière de l'auteur. Le titre de cet article peut vous servir d'exemple!

Dans la section consacrée au Scrabble, il est proposé de concevoir une fausse page du dictionnaire sur laquelle on trouvera des mots inventés accompagnés de leur définition. Demandez à vos élèves de créer le début de cette page. Pour trouver les mots, placez les lettres du jeu dans un chapeau, puis pigez-en quelques-unes que vous transcrirez et assemblerez au tableau. Au besoin, relisez les définitions que donne François Gravel de ses propres mots inventés (woxyqua, femelle du woxyque commun; bugfurn, yogourt aromatisé au gingembre; zyxkhaq, champignon mongol délicieux en omelette) et proposez à vos élèves d'observer comment sont généralement construites les définitions d'un dictionnaire, afin de s'en inspirer.

À la fin de la section dédiée au Monopoly, François Gravel suggère d'écrire de petites annonces dans les journaux financiers de Hong Kong ou de Singapour pour offrir des occasions d'affaires. Demandez à vos élèves de se prêter au jeu en écrivant de fausses annonces permettant de faire rapidement fortune. Au besoin, invitez-les à consulter de vraies annonces parues dans les pages «Affaires» d'un journal, afin de les parodier en réutilisant les termes liés à la finance.

François Gravel consacre une section au jeu de société Risk. Il y fournit diverses astuces pour dresser les adversaires les uns contre les autres : les propos insidieux («si j'étais toi, je me méfierais de lui : il ne respecte jamais sa parole»), les promesses («si tu ne m'attaques pas, je promets de ne pas t'attaquer»), les mensonges («si tu ne m'attaques pas, je promets de ne pas t'attaquer»), le chantage affectif («si tu m'attaques, tu n'es plus mon ami») et le chantage tout court («si tu m'attaques, je dirai à tout le monde que je t'ai vu tricher dans ton examen de français»). Invitez vos élèves à imaginer des répliques qu'ils pourraient servir à leur adversaire, en s'inspirant de ces ruses infaillibles!

Dans la section dédiée au jeu de cartes du Solitaire (très ennuyant!), François Gravel propose à ses lecteurs de trouver autre chose que ce jeu pour s'ennuyer, par exemple remplacer les têtes du tournevis par des bougies d'anniversaire. Pourquoi ne pas faire dresser une liste de projets stupides à vos élèves et la faire parvenir à François Gravel (à l'adresse de son éditeur), en lui précisant que vous n'avez rien trouvé de mieux à faire?

En prolongement

Sous des dehors humoristiques, le livre de François et Élise Gravel est un beau prétexte pour développer l'esprit critique des élèves. En effet, les procédés qu'utilisent les créateurs ressemblent parfois au discours de certains médias ou publicitaires pour influencer le jugement des citoyens ou des consommateurs. Il pourrait être intéressant d'animer une discussion avec les élèves à ce sujet et, pourquoi pas, les lancer sur la piste de discours similaires dans leur environnement médiatique (que ce soit dans les textes ou dans les illustrations).

Vos élèves ne se feront pas prier pour ajouter une section au livre de François et Élise Gravel. Proposez-leur de choisir un jeu qui n'a pas été traité dans le guide; puis, en équipe, d'en imaginer la fausse origine, les fausses règles et, évidemment, la meilleure manière d'y tricher! Demandez-leur d'abord de lire les vraies règles du jeu de société, afin de s'en inspirer, ensuite invitez-les à se référer aux procédés employés par François Gravel et relevés pendant la lecture : s'adresser directement au lecteur, prétendre que ce jeu existe depuis la nuit des temps, proposer des ruses infaillibles, donner des conseils malhonnêtes, fournir des explications absurdes, prévoir des avertissements au lecteur ou des mises en garde ridicules, suggérer des variantes farfelues, etc.

Demandez-leur également de mettre en page et d'illustrer leur section à la manière d'Élise Gravel (avec des collages, des dessins, des bulles de bande dessinée et le recours à une variété de typographies). Assemblez ces nouvelles sections pour en faire une version inédite du «Guide du tricheur». Vous pourriez également en rédiger une préface afin de témoigner de la rigueur scientifique ayant guidé les rédacteurs (une fausse préface scientifique ajoute toujours du poids aux arguments de mauvaise foi!).

La quatrième de couverture du livre laisse croire qu'il s'agit du premier tome d'une série de guides sur l'art de la tricherie. Proposez à vos élèves d'imaginer d'autres sujets qui pourraient être avantageusement exploités par François et Élise Gravel. Parions qu'ils auront d'excellentes idées pour la dictée, les devoirs, les examens et autres «joies» de la vie scolaire!

Photo : Marie-Andée Boivin

BIBLIOTHÈQUE ET ARCHIVES NATIONALES DU QUÉBEC

Le Centre québécois de ressources en littérature pour la jeunesse (CQRLJ)

Le CQRLJ est le seul centre en Amérique du Nord qui se consacre exclusivement à recueillir et à diffuser des collections en littérature jeunesse de langue française.

TABLE RONDE DU CQRLJ 16+ ans
Le mardi 26 mars de 19 h à 20 h 30
La littérature jeunesse anglophone au Québec
Discussion sur la présence de créateurs jeunesse anglophones au Québec, sur les jeunes lecteurs et sur l'édition canadienne-anglaise.
Avec **Lina Gordaneer,** bibliothécaire à la Trafalgar School for Girls, **Julia Pohl-Miranda,** directrice éditoriale et marketing à la librairie Drawn and Quarterly, et **Monique Polak,** auteure et professeure de littérature et humanités au Collège Marianopolis

RENCONTRE DU CQRLJ 16+ ans
Le mardi 9 avril de 19 h à 20 h 30
Stéphanie Blake
Auteure et illustratrice américaine habitant Paris, **Stéphanie Blake** a créé entre autres le personnage du petit garçon-lapin Simon qui fait tant rigoler les enfants.
En collaboration avec Gallimard et L'École des loisirs

Ces activités ont lieu au Théâtre Inimagimô de l'Espace Jeunes, à la Grande Bibliothèque, et sont enregistrées et accessibles en baladodiffusion sur le portail Web de BAnQ.

La participation à ces activités est gratuite mais requiert un billet. En imprimant un billet à l'avance, vous vous assurez d'avoir une place.
Rendez-vous à **banq.qc.ca** et cliquez sur **Activités – Billetterie.**
Si vous n'avez pas accès à Internet, vous pouvez vous procurer des billets à la Grande Bibliothèque.

Valoriser ***l'essentiel*** La Capitale Groupe financier

L'Espace Jeunes de la Grande Bibliothèque
475, boulevard De Maisonneuve Est
Montréal (Québec)
Berri-UQAM
cqrlj@banq.qc.ca

Grand partenaire de
Bibliothèque et Archives nationales Québec