

Jenga®

DESCRIPTION

Le joueur qui aura la main assez adroite pour être le dernier à retirer un bloc sans provoquer l'effondrement sera le grand gagnant à JENGA!



OBJECTIFS

Construire la tour la plus haute possible en conservant un équilibre suffisant.



COMPÉTENCES

- Coordination
- Réflexion stratégique
- Prise de risques



PARTICIPANTS

De 1 à 99 participants



DURÉE

Quelques minutes



MATÉRIEL

- 54 blocs de bois
- un support de montage



USAGES PÉDAGOGIQUES

Bien que ce jeu soit avant tout un jeu destiné aux enfants, il se prête aux étudiants dans certains cadre défini par l'enseignant.

Ici, on pourra utiliser le jeu du Jenga pour faire prendre conscience de la stabilité d'un système. On fera également prendre conscience que le moindre changement met en péril la stabilité du système dans son ensemble.

En marquant chaque brique d'un attribut particulier, on pourra montrer des structures représentant des systèmes complexes comme les écosystèmes, les relations internationales, les lois dans un système juridique, les relations sociales etc.

DÉROULÉ DE LA PARTIE



1. Placer les pièces

Empilez les pièces par rangée de trois jusqu'à ce que vous ayez construit une pile de dix-huit rangées. Chaque rangée de trois blocs parallèles doit être perpendiculaire sur l'axe horizontal à la rangée du dessous. Pour construire une tour bien droite et stable, aidez-vous du support de montage.

2. Enlever des pièces

Retirez un bloc. Avec beaucoup de précautions, retirez un bloc de n'importe quel niveau à l'exception du dessus. Trouvez le bloc qui bouge le plus facilement, celui qui est le plus facile à retirer ou celui qui va faire vaciller le moins possible la tour. Vous pouvez pousser sur le bloc ou le tirer, selon l'angle et son emplacement. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule main pour toucher la tour. Il est interdit de maintenir la tour avec l'autre main.

Le dernier joueur à avoir posé une pièce sur le haut de la tour sans la faire tomber est le vainqueur.

Variantes

La tour peut représenter un système habituellement stable. Le fait de retirer une brique représente alors une perturbation dans le système qui fragilisera sa stabilité. Chaque brique peut être marquée.

Par exemple :

- en **biologie**, on pourra marquer les briques par le nom d'**espèces animales et/ou végétales**
- en **histoire**, on pourra marquer les briques par des **noms de pays**, des **noms de personnages**, des **traités**, des **événements**
- en **droit**, on pourra marquer les briques par des **lois**, des **décrets**, des **jurisprudences** etc.

Bien sûr, il ne s'agira que d'illustrations dans un but de ludification et de vulgarisation.

