

JUILLET AOÛT SEPT. 2007

Les nouvelles du jeu de l'oie



ÉDITION SPÉCIALE COLLECTIVITÉS

Èredejeux : le spécialiste du jeu de l'OIE

La mise en valeur de votre patrimoine, de vos actions municipales ou encore du tissu associatif de votre ville d'une manière ludique et esthétique, ça vous tente ?

Eredejeux vous apporte une forte expérience dans un domaine de création original. **Pourquoi un jeu de l'oie sur votre ville ?**

Parceque le support est à la fois ludique et pédagogique. Il apporte des informations sur la base de règles simples connues par tous. Il est inter-générationnel et adaptable à tous supports. **Pourquoi donner la mission à èredejeux ?**

Spécialisé dans la création de supports ludiques et ludopédagogiques, èredejeux vous apporte une solution sur-mesure et adaptée à votre budget.

Réactivité, qualité des réalisations et personnalisation optimale sont les atouts d'èredejeux.

Les sujets et thématiques d'une ville sont multiples (patrimoine, vie locale et associative, sports, histoire, personnages locaux...).

Profitez de l'expérience d'èredejeux avec de nombreuses collectivités locales et territoriales !



OPÉRATION ORIGINALE
jeu de l'oie - découverte
du patrimoine local
en pages centrales
du magazine municipal
pour Noël 2007

Contact pour devis
en page 4

Décider de la réalisation d'un jeu de l'oie pour sa ville, c'est l'assurance d'avoir un support de communication original, sérieux et intemporel.

Tournez les pages des "nouvelles du jeu de l'oie" pour obtenir

plus d'informations,
des exemples
et comment
nous contacter.

Bonne lecture.



Historique du jeu de l'oie

Le jeu de l'oie a des origines diffuses. Il serait né en Italie vers 1580. C'est une représentation du chemin de la vie. Dans les premières versions imprimées, seules les cases portant les oies et les déboires étaient illustrées. Plus tard, les vignettes deviennent support à la morale, la pédagogie et malheureusement aussi à la propagande. Le jeu de l'oie est présent dans tous les mouvements religieux, commerciaux, moraux, sociaux-culturels.

La représentation du jeu est le plus souvent en spirale. Les oies sont placées de 9 cases en 9 cases. Plus tard, on en rajouta une intermédiaire, à savoir, toutes les 5 + 4 cases. Un hasard ou pas, dans l'antiquité (grecs), le disque de phaistos dont le centre se trouvait en 31^{ème} case marquée d'un signe d'eau (le 31 du jeu de l'oie = le puits). Dans tous les cas, le jeu de l'oie c'est le lieu d'attente avant la porte d'entrée - les 62 cases - la case 63 (le jardin du paradis après la porte du paradis de la case 62) = centre du cosmos.

La transcription de la première règle imprimée connue remonterait à 1654. Voici en bref ces règles originelles :
le dit jeu fait de nombres de 1 à 63 et le premier qui atteint ce nombre gagne le jeu.
Le 63 est le jardin de l'Oye. Pour y arriver, nombres d'accidents vous attend. les oies sont

Le jeu de l'oie tel que nous le connaissons actuellement se pratique sur un parcours en spirale (le plus souvent sur un support carré) qui s'enroule de l'extérieur vers l'intérieur dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le parcours contient 63 cases. La case départ est en-dehors du parcours et la case d'arrivée est la porte du paradis (case 63). 14 oies bénéfiques sont disposées selon les séquences 5 cases / 4 cases en partant de la case 9. Le parcours comporte 6 accidents :
cases 6 (pont), 19 (hôtellerie), 31 (puits), 42 (labyrinthe), 52 (prison), 58 (mort). 2 dés sont représentés sur les cases 26 (un 6 et un 3) et 53 (un 5 et un 4).

dessinées toutes les 9 cases. Il vous faut 2 dés pour le jeu. On ne peut rester sur une case portant une oie : il faut alors avancer le pion d'autant de points sur les dés. Si ce joueur se trouve près de la case 63 et qu'il ne tombe pas directement sur cette case, il retourne en arrière d'autant de points restants. Il faut absolument tomber "pile" sur la case. Si un joueur réalise 9 points avec les dés en début de jeu, soit 5 + 4 ou 6 + 3, les joueurs doivent avancer leurs pions comme suit :

5 + 4 > case 53 (case où sont dessinés 2 dés 5 et 4)
6 + 3 > case 26 (case où sont dessinés 2 dés 6 et 3)
les règles concernant les "accidents" :
qui fera 6 (pont), paye le prix convenu et ira au 12 pour se noyer sous le pont.
qui ira au 19 (hôtellerie), paye le prix convenu et se repose pendant 2 tours de jeu.

cases 6 (pont), 19 (hôtellerie), 31 (puits), 42 (labyrinthe), 52 (prison), 58 (mort). 2 dés sont représentés sur les cases 26 (un 6 et un 3) et 53 (un 5 et un 4).
Le nombre de joueur va de 3 à 8. Chacun reçoit un même nombre de jetons puis en met 5 au pot commun (généralement au centre du parcours). Les joueurs se distinguent par un pion de couleur (une oie par exemple).
Le montant des amendes est fixé d'un commun accord :
un barème pour exemple :
_case 6 = payer 2 jetons // le double permet d'avancer à la case 12
_case 19 = payer 4 jetons et passer une fois son tour
_case 31 = payer 5 jetons et

qui ira au 31 (puits), paye le prix accordé et demeure là jusqu'à ce qu'un autre prenne sa place en tombant sur cette case.
qui ira au 42 (labyrinthe), paye le prix convenu et retourne au 30.
qui ira au nombre 52 (prison), paye le prix accordé et demeure là jusqu'à ce qu'un autre prenne sa place en tombant sur cette case. Qui ira en 58, où il y a une mort, paye le prix accordé et recommence de nouveau le jeu. et qui sera rencontré, paye le prix convenu et aille au nombre de son compagnon.

Collection Dietsch : la plus grande collection de jeux de l'oie de ses débuts jusqu'aux versions du XX^{ème} siècle.
Exposition permanente à Rambouillet (Yvelines)

Source : Jean-Marie Lhôte - "le dictionnaire des jeux de société" / flammariion

attendre l'arrivée d'un autre joueur pour sortir ; le joueur rejoint alors la place de l'adversaire avant qu'il ne tombe dans le puits
_case 42 = payer 3 jetons et retourner en case 37
_case 52 = payer 4 jetons et attendre l'arrivée d'un autre joueur pour sortir ; le joueur rejoint alors la place de l'adversaire avant qu'il ne tombe en prison
_case 58 = payer 2 jetons et recommencer en case départ
Le jeu se pratique avec 2 dés.
Si un joueur tombe sur une case occupée par un autre joueur, ce dernier est placé sur la case d'où vient ce concurrent. Si au premier jet les joueurs réalisent un 5 et un 4, ils placent leur pion directement en case 53 ou en case 26 avec un 6 et un 3.
Le premier qui arrive en case 63 (l'arrivée doit se faire par un nombre exact, sinon on retourne d'autant de points restants que de cases en arrière) gagne la partie et les jetons au centre du plateau. Si en reculant le joueur tombe sur une oie, il recule encore d'autant de points.

Exemples de projets

À chaque projet, une orientation unique adaptée au sujet, à son environnement, à vos souhaits.

Jeu de l'oie-découverte du patrimoine de la Ville de Rambouillet en insertion pages centrales du magazine municipal : un cadeau de Noël aux administrés de la Ville. Une (re)découverte du patrimoine de la Ville, des jumelages, des événements marquants. L'utilisation de la spirale d'or, la spirale parfaite sur la base du nombre d'or (1,618033988), celle des escargots, des Nautile, de l'infini..., symbole fort et idéal pour poser un jeu de l'oie dans la Ville qui abrite le Musée du jeu de l'oie ! 63 cases illustrées à la plume pour donner un caractère ancien et esthétique proche des premiers jeux gravés à l'eau forte.



Le jeu de l'oie peut être inséré dans les magazines municipaux, dans des hebdomadaires spécialisés (pour la promotion de votre ville), préparé en coffret limité (en vente ou offert lors des mariages civils, des jumelages), au format XXL pour un événement exceptionnel sur lequel les joueurs sont leur propre pion...

Jeu de l'oie sur le chemin de halage pour le Conseil Général de la Mayenne. Inséré en quatrième de couverture du magazine du conseil général, il participe à la promotion du patrimoine exceptionnel autour du chemin de halage (bâti, faune et flore) mais aussi des diverses activités sportives.

Les règles du jeu recréées pour correspondre au parcours réel gardent l'esprit du jeu de l'oie avec une spécificité : le parcours parallèle. Certaines cases permettent d'accéder à une piste rapide... Le jeu a été également développé sur 53 cases pour s'adapter au département...

Jeu de l'oie Ville de Châteaubriant

Jeu de l'oie-découverte de la Ville. Inséré en pages centrales du magazine municipal, il offre aux habitants la possibilité de (re)découvrir leur ville d'une manière ludique. Plusieurs thématiques sont traitées :

INSTITUTIONNEL, ECONOMIE, SPORTS, CULTURE, ANIMATIONS HISTOIRE/PATRIMOINE et PERSONNAGES. Ce qui donne une palette globale de la cité d'hier, d'aujourd'hui et de demain. Toutes les cases du jeu sont illustrées et légendées.

Un outil de communication esthétique, ludique et pédagogique.

hier / aujourd'hui / demain

Les clefs de CHÂTEAUBRIANT-en-jeu

Prenez possession un instant des clefs de la ville de Châteaubriant... et survolez l'instant d'un jeu tous les visages de la cité (patrimoine, culture, animations, sports, ...)

Des jeux uniques développés spécialement pour vous (du concept à la fabrication)

bienvenue dans l'ère de jeux

Pas de "copier-coller" : l'assurance d'un support qui vous ressemble et qui prend en compte tous les paramètres (esthétiques, financiers, partenariats, application technique, délais) pour mener à bien cette aventure pas comme les autres...

Eredejeux travaille avec des partenaires spécialisés exclusivement dans la fabrication de jeux de société. Ce qui permet d'avoir des tarifs compétitifs sur les pions, les dés et diverses composantes d'une boîte de jeu.

Ainsi de la conception à la fabrication, nous avons une chaîne de spécialistes dans le domaine du jeu.



Votre contact

ÈREDEJEUX®
fredy joncheray

TEL. +33 (0)2 40 09 52 55
+33 (0)6 76 57 40 90
info@eredenjeux.com

WWW.EREDEJEUX.COM

195, IMPASSE DES EGLANTIERS - 44150 ANETZ

Des supports ludiques & ludopédagogiques développés par èredejeux

Découverte du patrimoine de la VILLE DE LAON sur la base d'un rallye ludique autonome avec un support papier et un magicien à trouver dans une tour de la Ville...



Des **cartes postales ludiques** pour la mise en valeur du patrimoine local...

Quelques exemples

PARC NATUREL RÉGIONAL
DES VOLCANS D'AUVERGNE

Comprendre les interactions entre le parc, les habitants, les administrations.
Sensibiliser sur le développement durable.



Un programme ambitieux réussi : un regard ludique du patrimoine dans les transports régionaux. Au total 31 lignes régionales mises en valeur.
REGION DES
PAYS DE LA LOIRE

èredejeux

* ÈRE DE JEUX EST UNE MARQUE DÉPOSÉE
SIRET 479 705 006 00027 APE923A