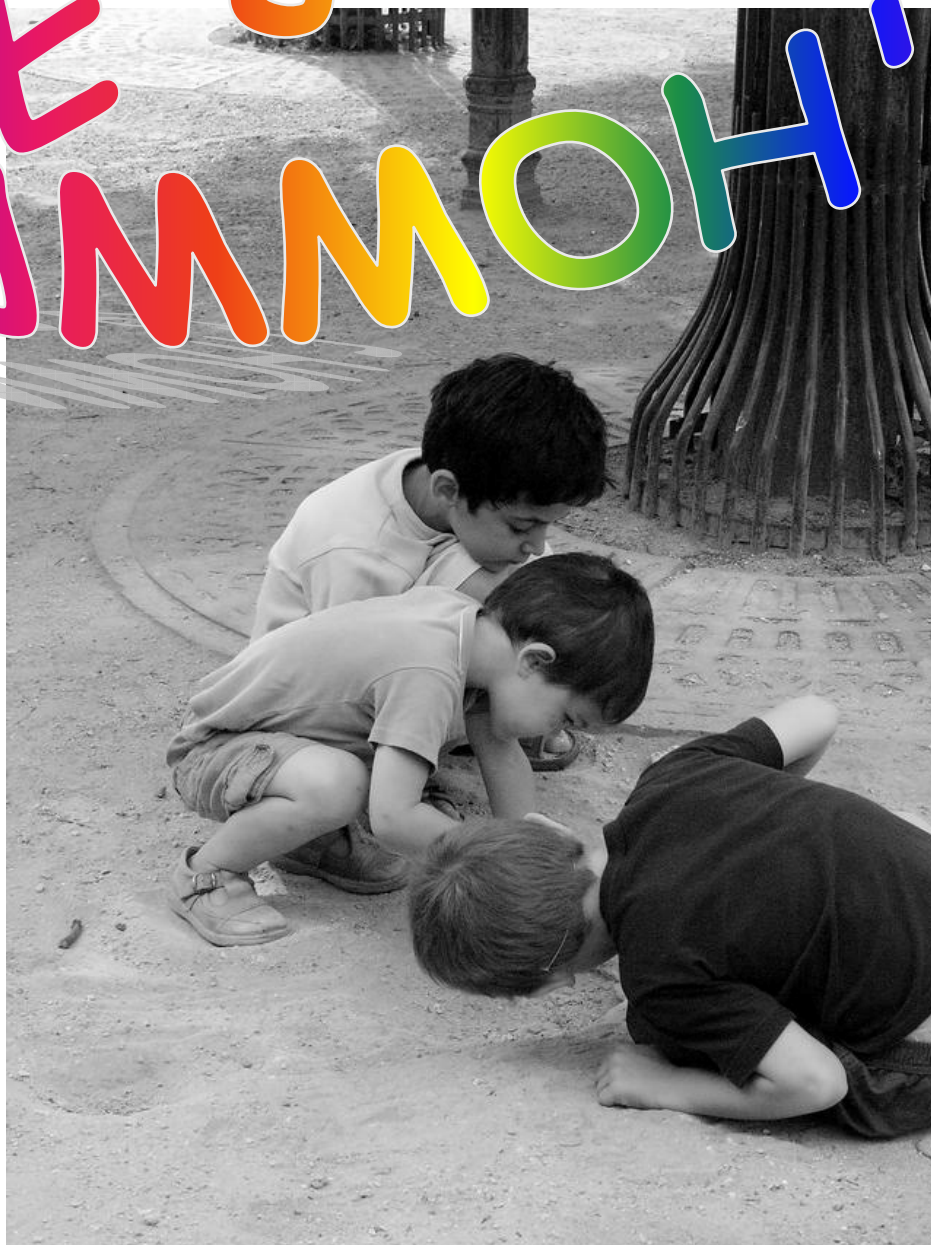


LE JEU ET L'AMMOH'



CHOIX DE DOCUMENTS

NOVEMBRE 2005



Bibliothèque Universitaire
Lucien Febvre
43, Fbg des Ancêtres
90000 BELFORT

Bibliothèque Universitaire
du Pays de Montbéliard
4, place Lucien Tharradin
25000 MONTBELIARD

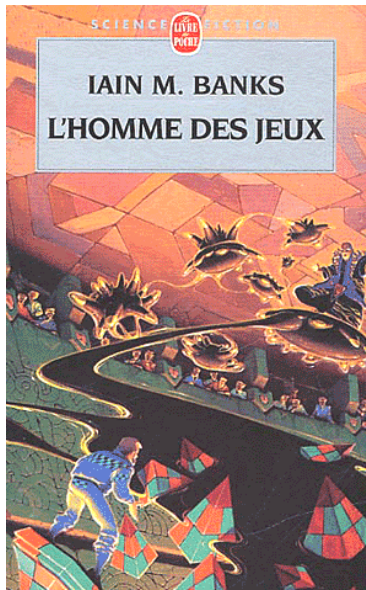
SOMMAIRE

1 - SOCIOLOGIE DU JEU	3
2 - PSYCHOLOGIE DU JEU	6
3 - JEUX MATHÉMATIQUES.....	8



Les ouvrages qui figurent dans cette bibliographie sont disponibles
à la Bibliothèque Universitaire de Belfort ou
à la Bibliothèque universitaire du Pôle universitaire du Pays de Montbéliard.
La localisation est indiquée après la cote, dans ce dernier cas. Une navette hebdomadaire permet
la circulation et le prêt de ces documents entre les deux sites sur simple demande.

1 - SOCIOLOGIE DU JEU



Banks, Iain

L'homme des jeux.

Paris : Librairie générale française, 2002. - (Le livre de poche. Science fiction)

Trad. de : "The player of games".

Dans un avenir éloigné, la Culture, une civilisation hédoniste où cohabitent diverses espèces intelligentes - dont des intelligences artificielles - a étendu son pouvoir sur une grande partie de la galaxie. Elle tente de convaincre les autres civilisations de la rejoindre. Un spécialiste des jeux de rôle va être son ambassadeur dans un monde où le jeu est la voie du pouvoir.

SF BAN

Bensch, Claude

Jeux de velus : l'animal, le jeu et l'homme.

Paris : O. Jacob, 2000.

C. Bensch, éthologue et spécialiste de neuroendocrinologie expérimentale, s'interroge sur les mécanismes évolutifs qui ont privilégié l'organisation et la conservation d'activités ludiques chez les mammifères. Il montre que le jeu doit être considéré comme une activité motrice programmée, dont le but est d'assurer la survie de l'espèce, en permettant le maintien des équilibres neuroniques.

590.1002

Duvignaud, Jean

Le Jeu du jeu.

Paris : Balland, 1980. - (Le Commerce des idées)

Il existe en l'homme une part ludique, irréductible à toutes les structures (sociales, parentales, ...), à toutes les activités même des sociétés qui tentent de la récupérer (ou de la sacraliser). Etudiant cette part ludique, c'est sa gratuité que fait éclater Jean Duvignaud, et dont il guette les signes de l'œuvre dans son époque, essentiellement dans certaines manifestations de la jeunesse. Il montre que tout un aspect échappe, malgré l'apparence, aux idéologies et au politique...

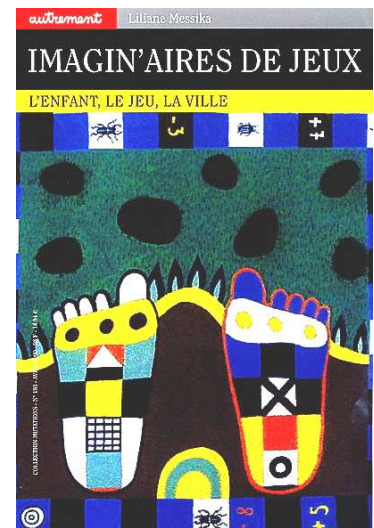
306.4.1082

Imagin'aires de jeux : l'enfant, le jeu, la ville.

Paris : Ed. Autrement, 2000. - (Collection Mutations ; 193)

Dix designers ont tenté de remédier à l'aspect fade et insipide des aires de jeu en créant un projet initié par l'architecte-designer Martine Bedin. Tout en conservant les archétypes incontestés, ils proposent, entourés de peintres et d'écrivains, des jeux d'un genre nouveau dont la matière première serait le plastique.

PER 40.193 05/00



L'homme et ses codes : sports, styles, costumes et uniformes, jeux de société, formules mathématiques, formules physiques, signes et codes.

Paris : Larousse, 1995.- (Encyclopédie thématique mémo)

A 113

Lhôte, Jean-Marie

Histoire des jeux de société : géométries du désir.

Paris : Flammarion, 1994.

La découverte des grandes familles de jeux au fur à mesure de leur apparition dans l'histoire de l'humanité. Une étude de leurs aspects matériels, sociaux, psychologiques et une évocation des grandes figures de joueurs et tricheurs.

793.1003



Malineau, Jean-Hugues

Dix dodus dindons.

Paris : Albin Michel-Jeunesse, 1997.

Un florilège des plus étonnantes virelangues de la langue française, ces petites phrases qui font fourcher la langue, comme "les chaussettes de l'archiduchesse..."

841.MAL (BU Montbéliard)

Martignoni-Hutin, Jean-Pierre

Ethno-sociologie des machines à sous : que le hasard vous serve, mais préparez-vous à l'accueillir.

Paris : L'Harmattan, 2000. - (Logiques sociales)

Pendant plus de deux ans, l'auteur, sociologue, a interrogé joueurs, employés, responsables de casinos, observé attitudes, comportements, rituels, et joué. Il a essayé de comprendre pourquoi des jeux aussi simples (Liberty Bells ou cloches de la liberté, bandits manchots ou slots) ont su conquérir des millions de Français.)

306.4.1079

Papineau, Élisabeth

Le jeu dans la Chine contemporaine : mah-jong, jeu de go et autres loisirs.

Paris : L'Harmattan, 2000. - (Recherches asiatiques)

Vitalité et importance du jeu dans la société chinoise. Les littératures chinoise et occidentale fournissent d'abondantes données sur l'histoire du jeu en Chine, et pour étudier le phénomène actuel. Les jeux de majiang (mah-jong) et de weiqi (go) sont étudiés comme révélateurs des rapports entre tradition et modernité, collectivisme et individualisme, valeurs spirituelles et matérielles.

790.1001

Reysset, Pascal

Les jeux de réflexion pure.

Paris : Presses universitaires de France, 1995. - (Que sais-je ? ; 2927)

Le parti pris de ce travail a été de limiter l'analyse aux jeux de réflexion pure dans la mesure où ils sont les représentants d'une création ludique très particulière, fruit du génie des hommes et des peuples à mettre en scène et en compétition leurs facultés de déduction et d'intelligence dans un cadre où le hasard n'a, a priori, pas sa place.

793.1001 (M)

Schmidt, Christian

La théorie des jeux : essai d'interprétation.

Paris : Presses universitaires de France, 2001. - (Collection Premier cycle)

La notion de jeu est appliquée aux phénomènes d'interactions sociales. Sur quelle connaissance se base la rationalité des acteurs ? Quel rôle y tient l'expérimentation ? Quel sens donne-t-on au concept de solution d'un jeu ? Autant de questions qui renvoient à des problèmes épistémologiques actuels.

302.4.1003

Troadec, Bertrand

Psychologie culturelle du développement.

Paris : A. Colin, 1999.- (Synthèse. Psychologie ; 91)

Le contexte écologique et culturel particulier dans lequel tout être humain se développe influence-t-il sa pensée ? Pour éclairer cette question, l'ouvrage présente une synthèse des modèles théoriques actuels de la psychologie culturelle, et, pour les illustrer, quelques recherches relatives au développement chez l'enfant : de l'intelligence, du nombre, des interactions sociales, du jeu...

150.1035



2 - PSYCHOLOGIE DU JEU

Berne, Eric

Des Jeux et des hommes : psychologie des relations humaines.

Paris : Stock, 1984.

Les hommes ont tendance à vivre en jouant avec logique à certains «jeux» dans leurs relations avec autrui. Ils jouent à ces jeux pour toutes sortes de raisons : pour éviter d'affronter la réalité, pour cacher des motifs profonds, pour rationaliser leurs activités, ou pour rester «en dehors du coup». Ces jeux - sauf quand ils se révèlent destructeurs - sont à la fois souhaitables et nécessaires. Le docteur Berne présente une analyse fascinante de trente-six jeux qu'il classe sous diverses rubriques : les «jeux vitaux» qui transcendent un mode spécifique de réaction dans une situation donnée, et affectent chaque action du joueur ; les «jeux conjugaux», auxquels deux personnes peuvent recourir afin de supporter une vie de frustration ou d'insatisfaction (un jeu conjugal des plus joués est celui de «la femme frigide», où l'un des deux joueurs provoque une discussion menant à la colère, à l'aliénation des sentiments, pour éviter les rapports sexuels) ; les «jeux sexuels», où quelqu'un provoque des réactions sexuelles chez quelqu'un d'autre, puis, agit comme si lui ou elle était la victime innocente ; les «jeux de société», sociaux par définition, et qui vont du cancan perpétuel au gémissement chronique ; les «jeux des bas-fonds» tel que «aux gendarmes et aux voleurs», pratiqués le plus souvent pour des gains matériels, mais pouvant aussi viser à des avantages psychologiques ; les «jeux du cabinet de consultation», peuvent être joués par un malade avec un médecin afin d'éviter la guérison. Le docteur Berne, poursuit dans cet ouvrage le développement et l'élaboration d'un concept qu'il a déjà décrit pour le spécialiste, et qu'il emploie dans son nouveau système de psychiatrie individuelle et sociale, où la thérapie de groupe tient lieu de méthode fondamentale, et où l'analyse des jeux forme un élément majeur du traitement.

302.2.2018 (M)

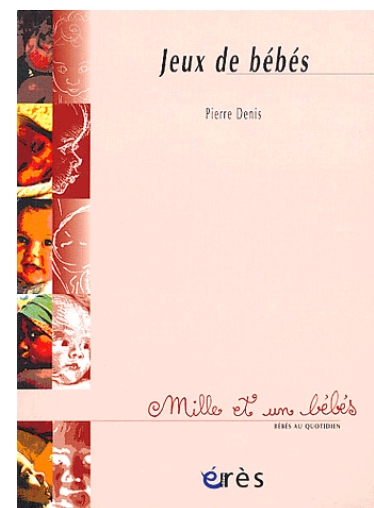
Denis, Pierre

Jeux de bébés.

Ramonville-Saint-Agne : Erès, 2004. - (Mille et un bébés)

Etudie le concept du jeu chez le bébé. Propose une analyse de la situation du jeu, en collectivité, en famille ou dans le cadre d'une psychothérapie.

155.4.1044



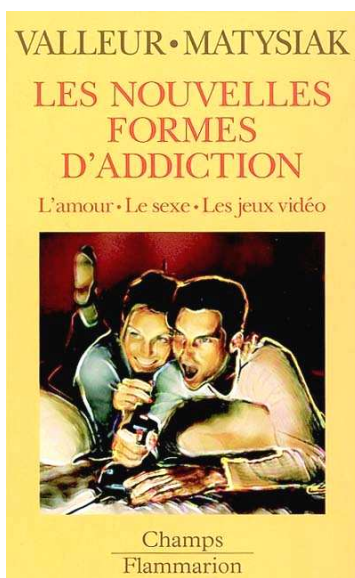
Valleur, Marc

Le jeu pathologique / Marc Valleur,... Christian Bucher,...

Paris : Presses universitaires de France, 1997. - (Que sais-je ? ; 3310)

Que la pratique des jeux d'argent et de hasard puisse devenir passion dévorante, obsédante, envahissante, au détriment de tous les investissements affectifs et sociaux est un fait connu et avéré. Cependant, le regard posé sur les sujets happés par la spirale du jeu s'est sensiblement modifié : les années 80 semblent marquer un point d'inflexion, tant au plan sociologique que clinique.

616.1028 (BU Montbéliard)



Valleur, Marc

Les nouvelles formes d'addiction : l'amour, le sexe, les jeux vidéo.

Paris : Flammarion, 2004. - (Champs ; 576)

Etudie le champ des nouvelles addictions (ou maladies de la dépendance ou toxicomanies sans drogue) avec les problématiques du lien et de la relation, de la limite et de la transgression : les relations amoureuses, la sexualité compulsive, l'addiction au jeu, la délinquance et le crime, les mécanismes de la dépendance et enfin les pistes pour d'éventuels traitements.

616.8.1041

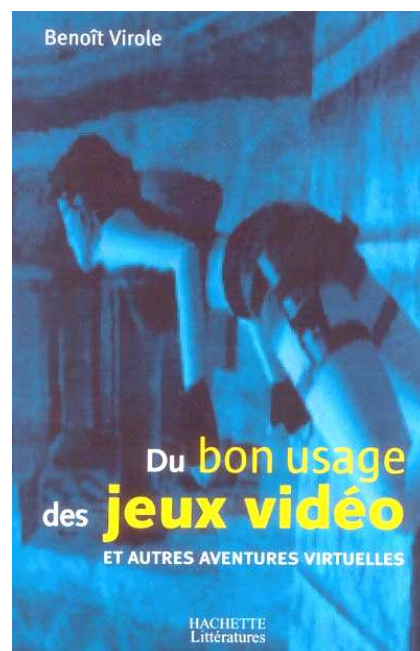
Virole, Benoît

Du bon usage des jeux vidéo et autres aventures virtuelles.

Paris : Hachette littératures, 2003.

Le jeu vidéo peut être choisi comme objet de communication. L'auteur, psychanalyste, s'en sert auprès des adolescents qu'il rencontre. Il expose ici l'attitude à adopter face à un adolescent qui joue beaucoup aux jeux vidéo quand on est parent ou professeur, et indique également comment les utiliser comme outils pédagogiques offrant de nouvelles formes de connaissance.

155.4.1037



Winnicott, Donald Woods

Jeu et réalité : l'espace potentiel.

Paris : Gallimard, 2004.- (Folio. Essais ; 398)

Trad. de : " Playing and reality".

Les objets transactionnels sont à la source de l'écriture de ce livre dont le fil conducteur est une conception du jeu : la capacité de créer un espace intermédiaire entre le dehors et le dedans et qui a pour origine l'expérience culturelle. Winnicott montre comment se met en place une théorie psychanalytique.

150.1015



3 - JEUX MATHÉMATIQUES

Alem, Jean-Pierre

Jeux de l'esprit et divertissement mathématiques.

Paris : Seuil, 1975.

En appendice, extrait de "Triparty en la science des nombres", par Nicolas Chuquet. Les "récréations mathématiques" sont aussi anciennes que notre histoire. Flavius Josèphe les pratiqua, comme, plus tard, Charlemagne, Leibniz et Flaubert. Le recueil de Jean-Pierre Alem propose cent vingt-huit problèmes en forme de jeux. Problèmes de mathématiques, mais où les mathématiques se mêlent parfois étroitement à la linguistique, à la lexicologie ; à la logique particulière des jeux ou de la cryptographie, et même à la fantaisie. C'est pourquoi la plupart de ces problèmes peuvent être résolus par des personnes n'ayant pas une formation scientifique approfondie, ce qui ne veut pas dire qu'ils soient sans difficulté.

F107

Criton, Michel

Les Jeux mathématiques.

Paris : Presses universitaires de France, 1997.- (Que sais-je ? ; 3220)

Pour découvrir l'aspect ludique des mathématiques, une introduction à ses jeux : seul compte le plaisir de la recherche et de la résolution !

510.1035

Delahaye, Jean-Paul

Jeux mathématiques et mathématiques des jeux.

Paris : "Pour la science, 2003. - (Bibliothèque "Pour la science")

Regroupe 20 articles parus dans la rubrique Logique et calcul de la revue « Pour la science ». Un jeu avec des nombres, avec des cartes, avec des casse-tête, avec des images, introduit des raisonnements et fait découvrir des structures abstraites inattendues, parfois nouvelles, toujours amusantes. Leur lecture ne nécessite aucune connaissance spécifique, mais un simple goût du jeu.

510.1071



Deledicq, André

Mathématiques buissonnières.

Paris : CEDIC, cop. 1975. - (Collection Formation des maîtres en mathématique ; 19)

Différents jeux, problèmes sur différents thèmes : le calcul, la numération, les groupes, les anneaux, les espaces vectoriels, leur dimension, les matrices, la dualité, les statistiques élémentaires, la règle à calcul... Différents jeux, problèmes sur différents thèmes : le calcul, la numération, les groupes, les anneaux, les espaces vectoriels, leur dimension, les matrices, la dualité, les statistiques élémentaires, la règle à calcul.

F 73

Fourrey, E. Emile

Curiosités géométriques.

augm. d'une étude d'Evelyne Barbin.

Paris : Vuibert, 2001. *Invite à entrer dans le monde de la géométrie comme dans un monde merveilleux au travers des situations où le savoir géométrique est utilisé pour résoudre les problèmes, depuis les 300 démonstrations du théorème de Pythagore jusqu'à la construction des alvéoles d'abeilles..*

516.1027

ÉMILE FOURREY
CURIOSITÉS
GÉOMÉTRIQUES

**Fourrey, E. Emile**

Récréations arithmétiques.

Éd. originale augm. d'une étude de Jean-Louis Nicolas.

Paris : Vuibert, 2001.

Ce classique restitue dans leur version originale d'innombrables jeux fondés sur les nombres, qu'Emile Fourrey, passé maître dans l'art de faire comprendre et aimer les mathématiques, avait imaginés. Au fil des pages, on rencontrera des mathématiciens surgis de tous les horizons : des Arabes, des Grecs et des Chinois, des inventeurs du Moyen Âge et Fermat...

510.1083

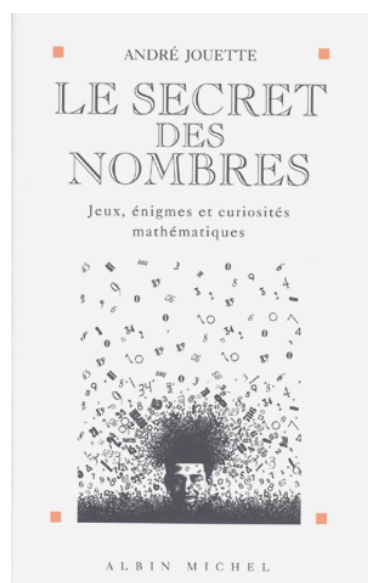
Kaesar, Pascal

Nouveaux exercices de style : Jeux mathématiques et poésie.

Diderot multimédia, 1997. - (Jardin des Sciences)

A partir d'objets mathématiques simples, issus de l'analyse combinatoire, de la théorie des nombres, de l'algèbre et de la géométrie, l'auteur présente de façon ludique de nouveaux modes de construction poétique.

510.1051

**Jouette, André**

Le Secret des nombres : Jeux, énigmes et curiosités mathématiques.

Paris : Albin Michel, 1996.

Un ouvrage à la fois ludique et sérieux, qui expose la science des nombres et explore tous les domaines où elle s'applique.

Des applications pratiques, aussi bien pour les lycéens, les étudiants que pour chacun dans la vie courante :

Passer d'un système métrique à un autre. S'exercer au calcul mental. Voyager dans les très grands nombres.

Mesurer la longitude et la latitude d'un lieu. Evaluer ses chances de gagner au Loto, au PMU et à tous jeux de chance ou de hasard...Et aussi des jeux, des problèmes, des curiosités mathématiques, et des tours de "mathémagie".

Grammairien renommé, grand amateur de problèmes de nombres et de logique, André Jouette vous ouvre les portes

d'un monde vrai, tangible et mesurable. Nulle science n'est requise pour y pénétrer. Il suffit de savoir compter, d'avoir un peu de bon sens et de logique.

511.1008 (BU Montbéliard)

Sainte-Laguë, A. André

Avec des nombres et des lignes (récréations mathématiques).

Paris : Vuibert, 2001.

Edition originale augmentée d'une étude de Claude Berge et d'André Deledicq.

A. Sainte-Laguë fut l'organisateur des salles de mathématiques du palais de la Découverte, lors de son inauguration en 1937, et l'un des responsables du deuxième congrès international de récréations mathématiques. Ce livre est une compilation des jeux reposant sur des problèmes de chemins, de déplacements ou de permutation.

510.1084

Shasha, Dennis

Jeux d'esprit et énigmes mathématiques. 2, Codes, mystères et complots.

Paris : O. Jacob, 1996.

Des jeux mathématiques, des problèmes à résoudre, des astuces pour permettre d'exercer et de cultiver son intelligence. La suite des aventures du Dr Ecco, à travers ses quarante-cinq énigmes, qui, toutes, s'inspirent des mathématiques modernes et de l'informatique. Solutions à la fin de l'ouvrage.

793.7.1001

