Quand tout le Monde joue

Loisirs | L'un des créateurs du célèbre jeu "Jungle speed" présentait hier une nouvelle version, place Saint-Charles, pour la Fête mondiale du jeu organisée par O'Rat-Jeux-Nids et Linkkipeli.

Qui n'a jamais joué au *Jungle speed* ? Ce jeu d'observation et d'adresse composé d'un totem et de cartes a fait son apparition en 1996. Depuis, quatre millions d'exemplaires se sont vendus, surtout en France. L'histoire de *Jungle speed* est née en 1991 entre deux passionnés, Thomas Vuarchex et Pierric Yakovenko, qui ont voulu moderniser le traditionnel jeu du bouchon ou du briquet. *« Nous avons fait un travail graphique sur les cartes, puis on a compliqué les règles pour enrichir le jeu*, explique Thomas Vuarchex, présent à la Fête du jeu, organisée hier sur la place Saint-Charles. *Et on a obtenu un bon jeu de potes ! »*

■ **Thomas Vuarchex et son jeu vendu à 4 M€ d'exemplaires.** Photos VINCENT DAMOURETTE

Un succès immédiat

Constatant que leur création rencontre un vif succès auprès de leur entourage, les deux hommes le proposent à des éditeurs de jeux. Qui le refusent. Thomas Vuarchex et son acolyte ne se découragent pas et décident de l'autoéditer à partir de 1996. Ils organisent des animations dans les bars de Paris et confectionnent même une table adaptée à la pratique très physique de ce divertissement avec un emplacement réservé aux chopes de bières. *« Quand on a sorti* Jungle speed, *c'était le règne du* Trivial poursuit, explique le créateur. *Nous proposions un jeu basique, très convivial, pas uniquement destiné aux enfants, dans un univers où l'offre n'était pas aussi étendue qu'aujourd'hui. »*

Son côté pratique - totem et cartes sont vendus dans un pochon - a aussi contribué à l'enthousiasme du public. Sa réussite auprès des enfants comme des adultes tient aussi à sa convivialité et son côté fédérateur. L'engouement du totem et de ses cartes ne se dément pas. À tel point qu'un éditeur de jeux frappe à la porte des deux compères…

Thomas Vuarchex partage actuellement son temps entre animations dans les écoles, les bars et la médiathèque du Vigan, où il vit, et création de nouvelles versions du jeu.

« Ce qui m'intéresse dans le jeu c'est la convivialité »
Thomas Vuarchex

La dernière en date, qui sera commercialisée en septembre prochain sous le nom *Jungle speed safari*, s'adresse davantage aux familles. *« Ce qui m'intéresse dans le jeu, c'est la convivialité*, raconte le cofondateur. *L'intérêt de cette version, c'est que les petits ont leur chance car ils connaissent l'univers des animaux et maîtrisent le mime* (une des nouveautés) *bien mieux que leurs parents. »*

Le *Jungle speed* continue de séduire petits et grands et a conquis quelques pays étrangers. *« Le jeu commence à s'installer dans la case des classiques et c'est une grande fierté*, reconnaît-il avec une humilité non feinte. *Vivre de ces droits d'auteurs, c'est génial. »* Si on avait prédit à Thomas Vuarchex et Pierric Yakovenko, en 1991, une telle prospérité, ils ne l'auraient certainement pas cru.

MURIELLE KASPRZAK
redac.nimes@midilibre.com

▲ Le jouet en bois toujours en vogue

Une large place était accordée aux jeux en bois, qui suscitent toujours autant d'intérêt auprès des enfants et de leurs parents.

► Créer du lien social

La Fête mondiale du jeu, organisée hier sur la place Saint-Charles, par l'association O'Rat-Jeux-Nids et Linkkipeli, en partenariat avec l'Association des ludothèques françaises, a généré l'affluence. Toutes les formes de jeu étaient représentées, pour tous les publics. De grandes tables étaient mises à disposition pour découvrir les nouveautés, toujours plus nombreuses, de ce secteur. Cette journée ludique a donné l'occasion à des personnes qui ne se connaissaient pas de se retrouver autour d'un jeu et de partager un moment de convivialité.

▲ « Le jeu est essentiel »

« Les enfants jouent naturellement, explique Sarah Fontes, une des organisatrices de l'événement. *Le jeu est essentiel pour le développement, l'acquisition des règles, le lien social, l'expérimentation... Les jeux en famille représentent des moments privilégiés où l'enfant est en interaction avec ses parents, avec les autres. »*

▲ Bénéfique à tout âge

Il n'y a pas d'âge pour jouer et les bienfaits de ces passe-temps sont bénéfiques pour chacun. *« Tous les jeux mettent en œuvre des compétences d'adresse, de réflexion, d'observation, de gestion du risque, de répartition des rôles, etc., qu'on met en pratique dans sa vie personnelle et professionnelle »*, explique Frédéric Ormières, l'un des organisateurs.