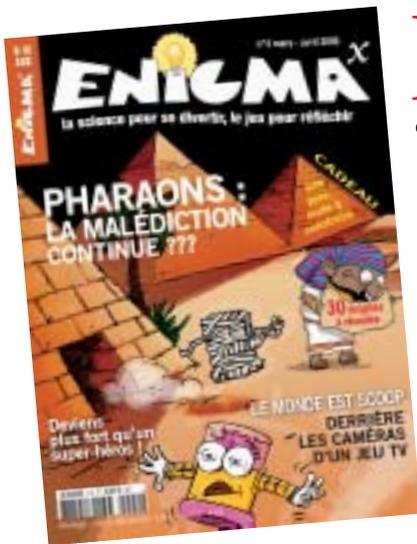


Enigma : le monde où science et jeux sont rois

Le jeu et la science font bon ménage, *Tangente* ne cesse de le proclamer. Comment mettre en accord son discours avec ses actes ? En publiant *Enigma X*, un magazine pour jeunes collégiens (jusqu'à 13 ans) où information scientifique et jeux sont si étroitement mêlés qu'on ne les distingue presque pas. Où les mathématiques sont tellement présentes que pas une fois le mot n'est prononcé !



L'acteur de base de cette création est Bernard Novelli (voir son interview en encadré). Professeur de mathématiques pendant plus de trente ans, animateur depuis presque aussi longtemps du *Club des Maths* pour les collégiens de Janson de Sailly à Paris, Bernard Novelli est celui par qui le jeu arrive. D'abord dans son établissement scolaire, puis chez divers éditeurs où il a été à l'origine de nombreux jeux éducatifs sur ordinateur.



Aux Éditions POLE, Bernard Novelli a plaidé pour un magazine de jeux, et voilà *Tangente-Jeux & Stratégie* ressuscité. Les jeux sur PC de la collection *Logissimo*, c'est encore lui, avec tous les savoir-faire scientifiques qu'il a masqués dans chacune des règles qu'il a astucieusement conçues. Les jeux dans le manuel *Aventure Math*, c'est toujours lui (pour plus de 50 % d'entre eux). Le dernier livre qui dévoile *Les secrets du Sudoku*, c'est encore Bernard Novelli !



Mais à cet apôtre de l'activité ludique, il manquait encore un chef d'œuvre. C'est peut-être chose faite aujourd'hui avec le nouveau magazine *ENIGMA X* dont il assure le rôle de rédacteur en chef *jeux*, une fonction qui lui va comme un gant.

L'univers aux deux planètes

Il était une fois un univers avec deux planètes, *Explora* et *Enigma*.

Explora, c'est une foule de connaissances scientifiques débusquées dans tous les recoins de la vie quotidienne. Un tour de magie ? Mais n'y a-t-il pas des mathématiques derrière ? Une recette de cuisine ? De la chimie, tout simplement ! Une



Bernard Novelli

Bernard Novelli, Monsieur JEUX Interview d'un passionné des jeux et des sciences...

Q : Comment en êtes-vous arrivé à concevoir le magazine ENIGMA ?

BN : Il existait des magazines scientifiques destinés aux jeunes collégiens, mais les mathématiques y étaient sous-représentées, et le côté ludique des sciences peu mis en avant. Il existait des magazines de jeux, mais sans guère d'ambition didactique. Avec *Enigma*, les deux vides sont comblés : les mathématiques ne sont pas très apparentes, mais elles sont largement présentes grâce aux jeux

Q : Pourquoi avoir choisi ce titre ?

BN : A la fois pour le mystère et en référence à la machine de cryptage.

Q : Pourquoi avoir ciblé les 9-13 ans ?

BN : Il s'agit d'une classe d'âge que je connais bien à travers mon expérience de club où le but est de faire aimer et découvrir les maths à travers les jeux. Mais c'est surtout parce que c'est à cet âge que se crée la sensibilité scientifique.

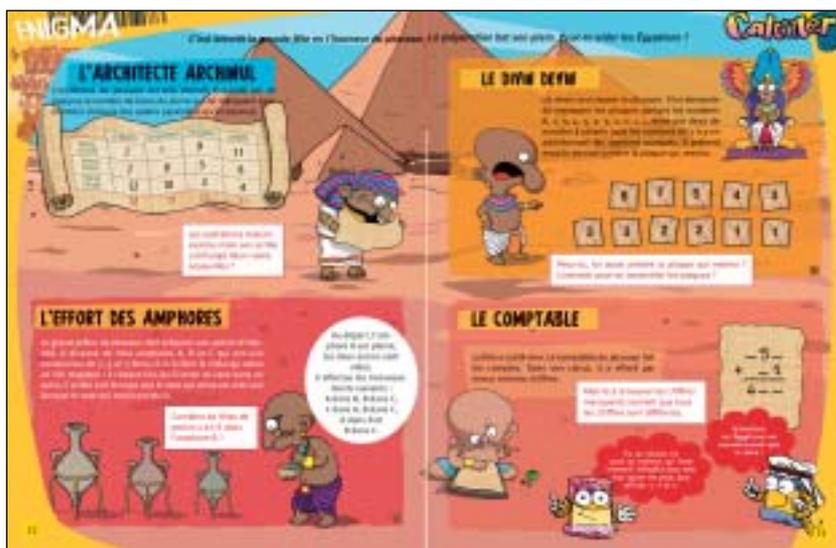
Q : Quelle méthode d'enseignement se cache derrière ce magazine ?

BN : Une méthode où l'élève est acteur et non spectateur. Les jeux que l'on propose sont des jeux où il faut prendre des initiatives, où les connaissances sont moins importantes que les savoir-faire...

Les articles, eux aussi, sensibilisent plus qu'ils n'apprennent. L'actualité nous apporte chaque jour un grand nombre d'informations. En triant, on repérera une information à caractère scientifique, ou une information mettant en jeu des implications scientifiques. Réservons les connaissances proprement dites à la classe.

Q : La moitié au moins du magazine ENIGMA est consacrée aux jeux, quelle vocation le jeu a-t-il dans l'enseignement des sciences ?

BN : Le jeu permet à l'enfant de ne pas se sentir en échec, il permet de manipuler des abstractions de manière naturelle. En physique, les expériences permettent de mieux comprendre les phénomènes physiques, en mathématiques, les jeux jouent le même rôle : la règle du jeu est une axiomatique et les remarques que l'on peut faire si l'on arrive à les justifier deviennent les théorèmes.



Entre les deux planètes, deux guides, les mascottes XX (la fille) et XY (le garçon). Grâce à elles, information scientifique et jeux sont si étroitement mêlés qu'on ne les distingue presque pas ! Voilà le concept d'*Enigma X*, le magazine qui est là pour faire aimer les sciences et les mathématiques.

J. -M. R.

astuce de bricolage ? Voilà de quoi être sensibilisé aux lois de la physique. Un truc de jardinier, et c'est la biologie qui sommeille derrière.

Enigma, c'est le jeu à l'état pur, dans chacun de ses cinq continents : raisonner, observer, communiquer, compter. Toutes les matières sont quelque part cachées derrière ces jeux, en particulier les mathématiques. Des mathématiques tellement présentes que pas une fois le mot n'est prononcé !

