

# Projet d'animation TAP mahjong

## Présentation du jeu

Le mahjong est un jeu de société japonais. Il se joue à quatre joueurs, avec des "tuiles", des pions qui ressemblent à des dominos et se comportent comme des cartes. De la même façon que les cartes occidentales, elles sont réparties en familles numérotées, et au lieu de jouer avec des "carreaux", "piques", "cœurs" ou "trèfles", on utilisera ici des "ronds", "bambous" et "caractères". Le système de jeu est assez similaire au rami : chaque joueur possède un certain nombre de tuiles formant ce qu'on appelle une main, et va les échanger avec d'autres tuiles afin de former des groupes de trois : soit trois tuiles qui se suivent (ce qu'on appelle une suite), soit trois tuiles identiques (ce qu'on appelle un brelan). Le mahjong est donc un jeu comportant un élément de hasard puisque les donnes sont aléatoires mais aussi un élément de talent puisque le joueur est amené à faire des choix qui vont influencer le cours de la partie.



## Sport de l'esprit

On appelle souvent "sports de l'esprit" des jeux de société qui se prêtent à une pratique sportive. Il faut ici se rapprocher d'une vision du sport ne mettant pas l'accent sur l'aspect physique mais sur des valeurs d'entraînement, de ténacité et de dépassement de soi. On peut penser à l'olympisme de Pierre de Coubertin, où le sport est un lieu de rencontre avec l'autre et de développement personnel plutôt qu'une simple activité physique. L'exemple le plus connu est probablement le jeu d'échec, qui à travers des règles simples propose une très grande profondeur. Le mahjong a ceci de commun avec les échecs qu'il est possible d'y jouer toute sa vie et de toujours progresser. Au Japon s'est développée une pratique sportive professionnelle, donnant lieu à des parties filmées et commentées, des livres écrits par des joueurs de haut niveau, et de façon plus générale une littérature traitant d'aspects théoriques du jeu de mahjong.

## Pédagogie et activité périscolaire

Dans cette perspective de sport de l'esprit, le mahjong se prête à une activité périscolaire en proposant aux participants un cadre ludique permettant de découvrir puis d'approfondir différents processus cognitifs et peut donc être un support pour se développer. Certains aspects ont un lien avec des matières scolaires comme les mathématiques, et d'autres avec des talents plus sociaux comme la psychologie. Ils constituent une initiation instinctive à des questions qui peuvent être théorisées, autant qu'un support pour démontrer l'application dans le monde réel de ces concepts abstraits. En particulier, le fait que le mahjong fasse appel à des compétences très transversales est un facteur d'ouverture de l'esprit et d'approfondissement du mode de pensée.

## Compétences en jeu

-Communication : le système de jeu étant relativement complexe, toute la communication est codifiée par des termes et des gestes spécifiques. Leur application rigoureuse permet le bon déroulement du jeu, de la même façon que les règles de vie en commun permettent la bonne avancée d'un groupe (exemple scolaire : lever la main pour demander la parole).

-Maniement d'ensembles abstraits : la première chose à apprendre est de savoir "lire sa main", c'est à dire de réorganiser mentalement les "tuiles" (pièces avec lesquelles on joue) en groupes cohérents, et pouvoir repérer les liens entre des tuiles éparses mais ayant le potentiel de former un groupe par la suite.

-Maîtrise de soi : étant donné la nature aléatoire du jeu, on ne peut pas gagner toutes les parties même en jouant parfaitement. Il est donc nécessaire d'apprendre à gérer sa frustration et à jouer de manière réfléchie même dans des situations peu encourageantes.

-Utilisation des probabilités : le mahjong est un jeu de hasard mais dans lequel les choix des joueurs influencent l'issue de la partie. Une grande partie de ces choix consiste en l'évaluation de probabilités de victoire selon les différents cas de figures, que cela se fasse de manière analytique ou intuitive.

-Inférence : en tant que jeu de hasard, un des éléments clés du mahjong est l'information, un joueur disposant de plus d'information que les autres ayant un avantage. L'un des moyens d'obtenir de l'information est d'observer le jeu des autres pour inférer sur ce qu'ils font, en particulier via l'abduction.

-Psychologie : comme il a été vu au point précédent, l'information a une place centrale au mahjong. En plus de la façon analytique d'obtenir de l'information, il existe une forte composante psychologique consistant à analyser non plus l'adversaire à travers son jeu mais à travers son comportement.

## Déroulement des activités

Les premières séances seront destinées à la découverte du jeu : familiarisation avec les "tuiles" et avec les mécanismes du jeu, avec quelques éléments culturels (origine du jeu, anecdotes autour de son développement, etc.) Lorsque les participants auront atteint une aisance suffisante pour jouer en autonomie, les séances seront découpées en deux parties : d'abord une partie entraînement où seront donnés des conseils théoriques et où seront proposés des problèmes à résoudre, puis une partie pratique consistant en jeu réel, et où l'animateur interviendra à la fois pour encadrer le jeu et pour aiguiller les joueurs et les accompagner dans leur progression.