

micro-projets

ateliers thématiques

EDIN
Faculté de l'Aménagement
Université de Montréal

PLAN DE COURS

DIN1040

victor pinheiro, prof.

titre:

DESIGN - JEU WARI (ou WALLÉ) (initiation à la méthodologie de projet)
exercice d'idéation (culture - émotion - réflexion - métamorphose)

1/1

- présentation du jeu Le Wari est un jeu très ancien encore pratiqué de nos jours dans plusieurs parties du monde, principalement dans le continent africain. Originaire de l'Afrique équatoriale, ce jeu est généralement taillé dans des troncs d'arbres, dans des blocs de bois, ou moulé dans des matériaux biologiques comme l'argile et le sable. On l'a connu en Egypte où furent découverts des damiers lors de fouilles effectuées dans la pyramide de Keops et dans les temples de Luxor et de Karnak. Il survécut à toutes les époques de l'histoire de l'Égypte. Il s'est répandu ensuite en Asie où les arabes et autres peuples découvreurs introduisirent quelques variantes. On l'a appris aux voyageurs dans des cafés du Caire au XIX siècle et des esclaves africains le transportèrent ensuite aux Indes occidentales où il survit encore, semble-t-il, intact. De nos jours, on le retrouve dans des zones rurales d'Afrique et dans des îles sur les côtes de l'Atlantique, comme l'archipel du Cap-Vert où les enfants le pratiquent avec des damiers dessinés à même le sol. Le jeu utilise des graines de provenances diverses que les joueurs déplacent dans des cavités disposées en série dans le sens contraire à celui des aiguilles d'une montre. D'une grande simplicité, il réfère à quatre règles de base.
- Selon l'avis de pédagogues spécialisés dans l'apprentissage des mathématiques, ce jeu implique et favorise la réflexion et la perception mathématique des nombres; il stimule l'activité psychomotrice chez les joueurs, particulièrement chez les enfants. Il s'agit d'un jeu de stratégie par affrontement; semer pour récolter, est le principe de ce jeu. Il existe une vaste information sur le jeu dans le réseau web, sous les noms référés.
- objectif pédagogique Exercice basique, ce projet a pour but l'initiation à la méthodologie du design axée sur une problématique de transposition de valeurs culturelles d'un objet. L'exercice vise la création d'un nouveau spécimen du jeu avec les mêmes règles et des caractéristiques similaires ou différentes, mais adapté à la culture occidentale européenne et américaine. Les utilisateurs-cible, seront éventuellement, de jeunes enfants, de jeunes adultes, des gens d'affaire et des gens de tous âges, voir, d'âge avancé.
- modalités de l'atelier Projets en équipe de trois. Aucune limitation morphologique, structurelle, ou technique, ne s'applique au projet sauf l'emploi des règles du jeu. La composante technique du projet doit impérativement satisfaire à des critères écologiques et de sécurité (matériaux et procédés sans nuisance pour l'environnement, critères relevés sur le jeu original).
- critères d'évaluation Originalité du concept / Degré de compréhension de la composante culturelle du design, Qualité de la communication et des documents de présentation des résultats.