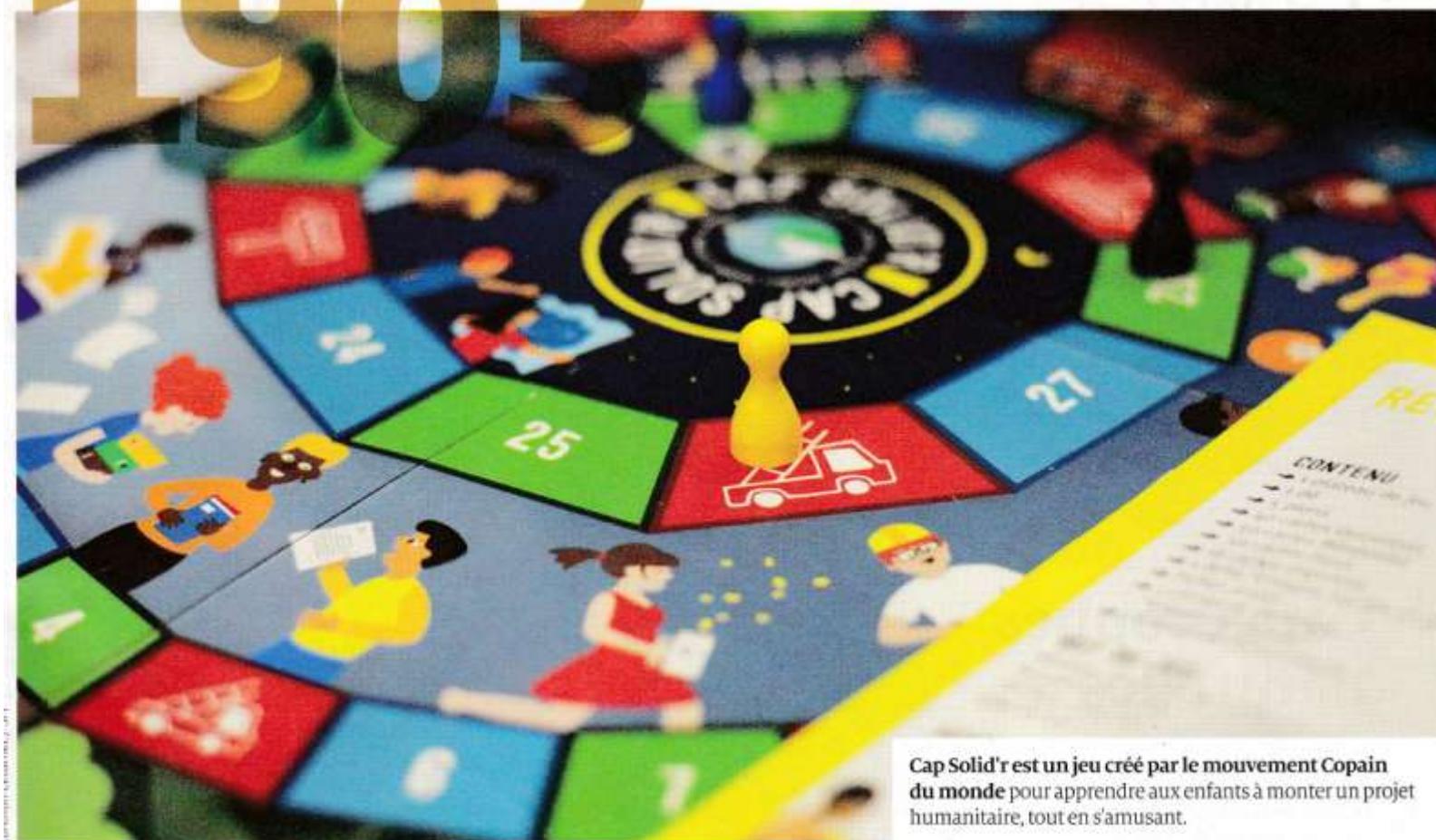


1903



Cap Solid'r est un jeu créé par le mouvement Copain du monde pour apprendre aux enfants à monter un projet humanitaire, tout en s'amusant.

De *The Landlord's Game* à *Cap Solid'r*, l'esprit anti-Monopoly

Au début du XX^e siècle, un jeu inventé par une quaker américaine suscite l'enthousiasme. Son but : avertir les jeunes des ravages de la spéculation foncière. Le Monopoly s'en inspirera, le supplantera et en dévoiera toute la philosophie.

« Rue de la Paix? – J'achète! » Des générations d'enfants ont prononcé ces mots en jouant au Monopoly. Un jeu de société avec lequel ils s'amusent en cherchant à accaparer le plus de terrains possible afin d'exiger des loyers toujours plus élevés et pousser leurs partenaires à la faillite... Difficile d'imaginer que ces règles découlent de la volonté d'Elizabeth Magie, une Américaine, membre de l'Église protestante des quakers, qui voulait – au contraire – avertir les jeunes de la « nature antisociale » de la spéculation immobilière! Le XX^e siècle n'a que 3 ans, lorsqu'elle imagine ce jeu de plateau et dépose le brevet de *The Landlord's Game* (Le jeu du propriétaire foncier). Il se diffuse rapidement sur les campus, dans le milieu des intellectuels de gauche et parmi les quakers.

Cette année-là

- Les États-Unis louent à perpétuité Guantánamo à Cuba, qui passe sous protectorat américain.
- Antoine Henri Becquerel, Pierre Curie et Marie Curie reçoivent le prix Nobel de physique.
- Naissance de Georges Simenon (romancier) et d'Henri Guillemin (écrivain).

Attiré par ce succès, l'ingénieur Charles Darrow, au chômage après la crise économique de 1929, s'intéresse à l'œuvre d'Elizabeth Magie. Il devient millionnaire en créant le Monopoly en 1935. Sa philosophie est diamétralement opposée à celle du *Landlord's Game*, qui tombe peu à peu dans l'oubli. Il n'est redécouvert que dans les années 1970 par un professeur d'économie de l'université de San Francisco, Ralph Anspach, qui avait inventé un jeu s'approchant de la volonté initiale d'Elizabeth Magie, *l'Anti-Monopoly*. Cette histoire illustre le rôle que remplissent les jeux de société dans l'éducation populaire. Les associations s'en servent depuis longtemps pour favoriser les prises de conscience. C'est par ce biais que les membres de la Jeunesse ouvrière chrétienne abordent les difficultés de logement, que les plus jeunes découvrent les conditions de vie dans les pays pauvres avec un jeu de l'oie revu par le CCFD-Terre Solidaire. C'est aussi via *Cap Solid'r*, un jeu illustré par Mathilde Koenig, que depuis 2017 les copains du monde peuvent apprendre à réaliser un projet de solidarité dans le cadre des campagnes du SPF.

Olivier Vilain