

the rationale of each type of game, zeroing in on the opportunities which the game presents and creating the atmosphere. For example, the chapter entitled "Dramatic Activity" begins with Viola Spolin's statement from *Improvisation for the theatre*:

Playing a game is psychologically different in degree but not in kind from dramatic acting....Any game worth playing is highly social and has a problem that needs solving within it — an objective point in which each individual must become involved, whether it be to reach a goal or to flip a chip into a glass. There must be group agreement on the rules of the game and group interaction moving towards the objective...

This statement is followed by the writer's own philosophy that the goals of games and drama in the classroom are closely related. The series of drama games which follow present opportunities for chanting, mask making, sounds, playacting, movement, music, lighting and the invention of new games. What more involvement and participation can any instructor desire?

Games offering joy, excitement and good old-fashioned fun — Old Mother Witch, Caveman and Dinosaurs, Guard the Golden Fleece and Who Am I? — have all opened doors to concentration, physical agility, trust and countless thinking strategies.

David Booth offers an extensive bibliography as well as hundreds of ideas to make something rare and magical happen. He proves that the spirit of play is the heart of game playing. *Games for everyone* is an essential resource for your library.

Sonja Dunn *author of Butterscotch dreams, is a broadcaster, writer, storyteller, and President of Canadian Association for Children's Authors, Illustrators and Performers (CansCAIP).*

FAIBLESSES D'UN ROMAN AMBITIEUX

Les griffes de l'empire. Camille Bouchard. Collection Conquêtes. Montréal, Pierre Tisseyre, 1986. 159 pp. 9,95\$ relié. ISBN-2-89051-315-7.

Sur la planète Stilde, Québal, mercenaire humain à la solde des canidés, sauve une jeune fille que les chiens allaient interroger pour espionnage. L'artiste Vérati souffre en silence à la cour du roi Kasbar où il craint la

guenon Mesma-L'Ancienne et son robot Serval. Tout en demandant à Qébal de kidnapper Vérati, le robot révèle au mercenaire qu'il fut un temps où l'homme, et non pas l'animal, dominait l'univers.

Sur la planète rivale Mendélé, Tar Abounaki qui est Dalmatien télépathe persuade le roi canidé, Jocun, d'entreprendre la destruction de Stilde où le roi Kasbar s'abaisse à protéger un humain et commet l'imprudence d'encourager la création artistique. Qébal s'acquitte de sa mission mais y perd ses jambes. Pendant ce temps, Jocun réussit à entraîner Mendélé et ses alliés sur le sentier de la guerre. La destination secrète de Qébal, Serval et Vérati n'est autre que l'ancienne planète Terre où les humains prennent l'artiste pour le Rédempteur. Jocun remporte une victoire écrasante sur Stilde et Kasbar se suicide.

Sur terre, Qébal démasque Serval qui est la "transnaissance" de Mesma-L'Ancienne. Dans un ultime combat, les deux antagonistes s'anéantissent mutuellement. Serval a cependant eu le temps de "réveiller" une puissante armée de robots qui n'attendait que d'être réactivée depuis des générations. Après son dernier et meilleur concert, Vérati prend la tête de la puissante armée cybernétique qui permettra à l'homme de redevenir le maître de l'univers.

Trop de faiblesses dans *Les griffes de l'empire*: un sujet qui a été mieux traité par Jacques Benoît dans *Les Princes*, une imagination qui retombe trop souvent dans les clichés de la science-fiction américaine et une écriture qui est loin d'évoquer celle de Gustave Flaubert.

Tout cela est bien dommage car le discours idéologique de Camille Bouchard mérite plus d'attention. Le récit est une allégorie qui souligne le conflit entre la création artistique et la force brutale du pouvoir. L'intention y était: adoucir les moeurs des jeunes qui sont exposés à tant de violence. Le roman aurait dû être plus travaillé.

Dans *La parole intermédiaire* (1978) François Flahault distingue l'idéologie de l'espace de réalisation des sujets. Cette nuance me semble très utile pour caractériser le discours idéologique de Camille Bouchard qui aborde trop de grands problèmes dans ce petit roman. *Les griffes de l'empire* se fonderait alors sur une langue pacifiste qui se réaliserait d'une manière plutôt gauche au sein d'un espace textuel mal assuré. Le signe le plus flagrant de cet état intermédiaire se situerait au niveau de l'incohérence orthographique: "Qébal" (18) ou "Québal" (29) ?

Alexandre L. Amprimoz enseigne au Département des Langues Romanes de l'Université Brock.