

CEDD
Rue de la Borne, 14 - boîte 9 - 1080 Bruxelles
Tél: 02/411 43 30 - Fax: 02/412 56 11
Courriel: info@ceddbxl.be
Site: www.ceddbxl.be

Bureau de dépôt Bruxelles 1
N° d'agrément: P705159

enJeux



edito edito edito edito edito edito

Jouer au ballon en équipes, participer à une course-relais, jouer à être quelqu'un d'autre, donner vie à des personnages, détourner des objets de leur fonction, prendre le temps d'un « Il ou elle ? », d'un « Petit Bonhomme pendu » ou d'un « oxo », partager une partie de billes ou de « Puissance 4 », etc., donner place et temps pour des jeux diversifiés en école de devoirs, c'est répondre aux besoins de mouvement, d'autonomie, de socialisation, de découverte de son environnement, de création et de communication des enfants et des jeunes.

Les jeux proposés aux enfants, dans nos associations, quels qu'ils soient, doivent s'inscrire dans le projet d'accueil en référence avec les objectifs spécifiques poursuivis d'une part, et en cohérence avec le projet, d'autre part.

Nous sommes donc amenés à réfléchir à la place à donner aux jeux (tous dans leur diversité !) en tenant compte des missions qui sont les nôtres (développement intellectuel, social, culturel, citoyenneté & participation), tout autant que des besoins, attentes et spécificités de notre public, au-delà des attentes d'apprentissage scolaire. Ces missions ne peuvent cependant être atteintes sans une bonne connaissance de

notre public et sans le soin apporté à la relation à construire entre enfants, et entre enfants et adultes.

Une relation qui doit se caractériser par de l'écoute, de l'observation (nous avons beaucoup à apprendre sur les différentes stratégies, manières d'entrer en relation avec les autres, domaines de réussites, centres d'intérêts, intelligences multiples en présence, difficultés spécifiques, etc.), de la disponibilité (de l'élaboration de l'activité à son évaluation), de la mise en confiance dans un climat sécurisant et bienveillant garanti par le cadre mis en place.

Si tous les types de jeux devraient un moment trouver leur place dans nos différents projets, ce numéro, comme chaque année revient sur la place donnée aux jeux de sociétés, par la présentation de deux matinées auxquelles une dizaine de personnes participaient.

La présentation, dans leur déroulement chronologique, comme elles l'ont permis aux participants, devrait permettre aux lecteurs et lectrices de mettre en évidence les éléments nés du jeu d'une part, et des nombreux échanges nourris par la théorie en lien, d'autre part.

Différents éléments issus de ces deux

matinées rappellent en effet, qu'au-delà du plaisir procuré par le jeu lui-même, l'enfant doit être valorisé dans sa réussite, conforté dans sa progression, encouragé. Ils disent aussi l'importance de donner du temps à la verbalisation où chacun a l'occasion de dire ses ressentis (tous les jeux ne sont pas appréciés de la même manière par tous) et les stratégies adoptées en sorte de nourrir chacun des apports des autres et de donner l'envie de reprendre une partie à tous, qu'ils s'y soient retrouvés ou non.

Il sera intéressant également lors de ces échanges de faire prendre conscience des compétences mobilisées et développées et de les mettre, éventuellement, en lien avec certaines situations d'apprentissage scolaire.

Outre une bonne connaissance des jeux proposés, ces matinées mettent également en évidence les exigences du métier d'animateur qui doit à la fois être organisateur (préparation des conditions matérielles et du déroulement tout en anticipant les chemins de traverses vers lesquels les enfants pourraient mener la séance en acceptant l'idée d'improvisation), garant d'un cadre bienveillant et sécurisant (compétences dans la gestion des groupes et des conflits,



edito edito edito edito edito edito

place donnée à la participation et aux initiatives des enfants).

Il s'agit en effet de prévoir, d'organiser, de solliciter, d'écouter, d'observer, d'être disponible et de réfléchir à ce qu'on propose et à ce qui se joue sous nos yeux attentifs.

Le jeu étant étroitement lié à la globalité de l'être en action, il est difficile d'en étudier toutes les facettes dans un cycle de matinées autour des jeux. Des pans entiers ne sont donc pas explorés pour privilégier la découverte et la réflexion sur la place à donner aux jeux de société (avec supports) en écoles de devoirs, tenant compte des besoins et attentes des enfants, mais aussi des objectifs d'accompagnement à la scolarité et d'apprentissage propres à nos missions d'école de devoirs (le ludique, l'éducatif, le pédagogique).

Très souvent, la place du jeu est envisagée en premier pour ses vertus pédagogiques d'apprentissage, davantage que pour ses caractéristiques intrinsèques (plaisir, développement de compétences transversales dans les champs social, pédagogique et culturel).

Le marché l'a bien compris puisque certaines maisons d'édition aujourd'hui mettent d'abord en avant les apprentissages scolaires qu'ils peuvent soutenir.

Peut-être parce que cela n'a pas l'air très sérieux, et en lien avec ce qui précède, les animateurs les plus éloignés du jeu ont parfois tendance à utiliser des « jeux » à objectifs d'apprentissages et de connaissances clairement annoncés comme une fin en soi. Leur utilisation vise à motiver les enfants à s'entraîner et parfois, à vérifier leurs compétences (jeux de calculs, jeux de mots, de phrases) et connaissances (jeux de questions/réponses).

C'est ainsi que le jeu peut, progressivement, perdre son pouvoir ludique au profit d'un matériel didactique qui fait l'impasse de toute la richesse intrinsèque de nombreux jeux. Très rapidement, faute de réel plaisir, les enfants peuvent s'en éloigner...

Puisse les quelques jeux découverts, joués, observés, analysés et commentés lors de ces matinées encourager tout un chacun à étendre l'offre de jeux faite aux enfants pour le plaisir et le développement global de toutes et tous, et donner aux équipes l'envie de jouer ensemble de multiples jeux afin d'en découvrir toutes leurs richesses intrinsèques.

Véronique Marissal



Jouer en école de devoirs, pourquoi, comment ?

Après l'évaluation du cycle de matinées 2014-2015, il est apparu important d'introduire à l'avenir le cycle par une matinée autour de la place du jeu de société en école de devoirs, et plus particulièrement sur les fondements pédagogiques de leur utilisation.

Pour ceux et celles qui ne pratiquent pas ou peu le jeu ou hésitent encore sur la place et le temps à y consacrer, cette matinée constituerait une première porte d'entrée vers les autres matinées.

Pour les autres, elle consisterait davantage en une réactivation et une remise en contexte de leurs pratiques.

Nous avons choisi, pour vous présenter cette matinée, d'en suivre le déroulement chronologique.

Une manière de suivre une méthodologie, parmi d'autres, pour entrer en jeu.

Une entrée qui peut déjà nous permettre d'envisager les différentes étapes et conditions pour que les jeux prennent une place et un temps durablement au sein de nos différents projets d'accueil.

Les jeux de société sont plus ou moins présents dans notre quotidien et celui des enfants et des jeunes, que ce soit à l'école de devoirs, à la maison, en vacances, etc.

Si nous les associons volontiers à l'amusement et au divertissement (et, en effet, il n'y aurait pas jeu sans plaisir), leur utilisation offre bien d'autres intérêts (pédagogique, social, cognitif...).

Isabelle Dessaint (institutrice de formation et ludothécaire à la ludothèque de la COCOF) visait donc, par cette première matinée, à faire prendre conscience et à construire le cadre théorique sous-tendant l'utilisation du jeu dans une optique pédagogique.

Une perspective qui s'inscrit pleinement au croisement des quatre missions confiées par les pouvoirs publics aux écoles de devoirs.

Le jeu, pratique universelle, représente, en effet, un extraordinaire moyen pour développer, renforcer, entraîner des compétences tant scolaires que sociales et culturelles.

Nourri par les apports théoriques, c'est en jouant, observant et verbalisant ressentis

et stratégies de jeu que les participants ont progressivement découvert tout ce que le jeu peut apporter. De la rencontre à la clôture, les participant(e)s ont d'emblée été plongés dans des activités ludiques et des parties de jeux.

Quatre activités pour faire connaissance

Lors d'une première activité, les participants ont été invités à se présenter par le biais du jeu, jeu de suspension et de dextérité où chaque pièce ajoutée à tour de rôle met en péril l'équilibre de la structure.

Chacun, à son tour, a placé une tige en essayant de ne pas faire tomber la construction collective tout en disant son prénom, le nom de son association, ainsi qu'un jeu de société apprécié, voire préféré.

«Times Up», «Loups-Garoux», cartes, «Scrabble», «Trivial pursuit», «7 wonders», échecs, «Uno», «Délic !?», ce petit tour nous a offert une première prise de contact formelle.

Le jeu « Suspend » est venu, par la participation de chacun à la construction d'une œuvre collective apporter cohésion, suspense et convivialité à l'exercice.

Cependant, peu de prénoms ont été retenus à ce stade. «Mauvaise mémoire?», «manque d'attention?», «stress à l'idée de la chute?», l'absence de mise en projet (gestion mentale) par la formatrice de mémoriser les prénoms explique en partie cela. Les résultats auraient été nettement différents si la consigne de mémorisation des prénoms avait été formulée avant les présentations.

SUSPEND

Editeur : Melissa & Doug

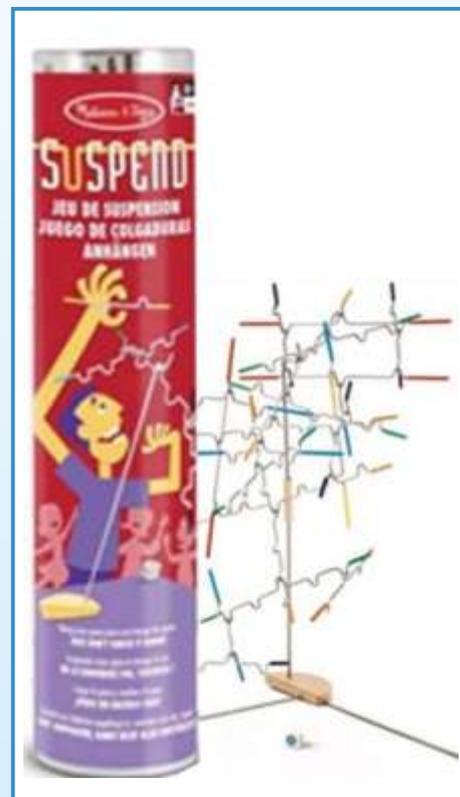
Type de jeu : jeu d'adresse (suspension & équilibre) avec règles

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Age : 5 ans et +

Durée : 15 minutes

Il s'agit, à tour de rôle, en utilisant une seule main, de placer une tige, dont la couleur est indiquée par le dé, sans la faire tomber et en maintenant la structure



progressivement construite.

Pour la deuxième activité proposée, c'est sûr, il allait falloir mémoriser les prénoms ! Une série de photos d'animaux est disposée sur la table.

Chacun est invité à choisir et prendre la photo de l'animal qui le représente ou qui lui parle le plus.

Ensuite, chacun à son tour présente l'animal choisi, motive en quelques mots son choix, sans oublier évidemment de redire son prénom.

Cet exercice d'associations proche du «portrait chinois» (si j'étais un animal, un légume,... je serais) avait pour but de faciliter la mémorisation des prénoms pour ceux et celles qui utiliseraient ce type de stratégie pour mémoriser. Une stratégie parmi d'autres.

Outre la mémorisation des prénoms qui ne sont pas encore connus de tous, ce petit exercice permet d'approfondir progressivement la connaissance des uns et des autres (centres d'intérêt, traits de caractère, etc.) qui, dans le cadre de cette matinée, seront partenaires de jeux.

L'aigle, parce que si j'ai bien apprivoisé les terres - je suis terrestre- je me dis que je devrais aussi apprivoiser les airs, pour changer d'angle de vue.
Le chat, pour son indépendance et sa douceur ou touché.
Le cheval, parce que deux de mes enfants font de l'équitation.
Le chien, parce que je les aime.
Le dauphin, parce que c'est un animal gentil et affectueux.
L'écureuil roux, parce que j'aime la forêt et qu'il fait partie des animaux qui l'habitent. De plus, ils sont actuellement en train de disparaître en se faisant bouffer notamment par les écureuils de Corée.
L'éléphant, pour son côté massif, imposant, inébranlable.
Il prend tout son temps pour se mouvoir.
Le grizzli, pour le côté « sauvage » (nature), d'une part, et pour le fait qu'il hiberne l'hiver. J'aimerais bien hiberner aussi de temps à autre.
Le hamster, parce qu'il me rappelle celui de mon enfance.
Le hibou, parce que je suis réveillée toute la journée et une bonne partie de la nuit.
Le lion, parce que j'aime les félins. D'ailleurs le chat est mon signe astrologique.
Le panda, pour son côté affectueux.
La vache, parce que les Romains l'appréciaient énormément. A l'époque, dire à quelqu'un « tu as des yeux de vache », c'était lui faire un compliment. Alors qu'aujourd'hui, dire « tu ressembles à une vache », est plutôt dépréciatif.



Impressions, ressentis et commentaires

Contrairement à la première activité, les deux activités suivantes nous ont permis de retenir pratiquement l'ensemble des prénoms des membres du groupe. Certains reviennent sur le changement opéré en raison de la mise en projet «comme je savais que je devais mémoriser les prénoms, du coup cela a été plus facile. Je me suis vraiment concentré pour les retenir».

En effet, la gestion mentale (pédagogie active fondée par Antoine de La Garanderie) met en évidence que la mise en projet permet à l'apprenant de focaliser son attention sur les éléments attendus, ce qui en facilite la mémorisation.

A la question de savoir si l'association du prénom avec un animal a constitué un facteur facilitateur, nous relevons que ce n'est pas le cas pour tous : cela n'a pas aidé grand monde. Cela peut s'expliquer par le fait que l'association entre le prénom et l'animal n'était pas signifiante aux yeux de la plupart des participant(e)s.

S'il avait été demandé d'associer son prénom à un animal dont la première lettre commence par la même première lettre, ce facteur aurait pu jouer un rôle plus déterminant dans la mémorisation.

Il convient ensuite de noter que ces activités n'avaient pas uniquement pour but de mémoriser les prénoms.

Elles visaient également à installer un climat de convivialité et les prémices d'une identité et d'une cohésion de groupe qui allaient être nécessaires pour la suite des

Dans la foulée de cette deuxième activité, les participant(s) sont invités à en entreprendre une troisième.

Chaque participant interpellé par la formatrice va dire le prénom de ses voisins de gauche d'abord, de droite ensuite.

Le même exercice sera répété après avoir tous changé de place de manière aléatoire (bousculant ceux et celles qui auraient associé cette fois le prénom à la place).

Les prénoms sont maintenant connus de tous, la cohésion du groupe établie, place à une dernière activité avant d'entrer dans le vif du sujet.

Chacun reçoit une carte du jeu « CardLine Animaux » sur laquelle est représenté sur une face un animal, sur l'autre sa durée (moyenne de vie).

La formatrice pose sa carte au sol en premier et invite chacun à faire de même à tour de rôle.

Certaines cartes sont évidentes à classer alors que d'autres le sont moins.

Pour celles-ci, le joueur peut se faire aider en faisant des propositions discutées en groupe (avant vérification au dos de la carte).

CARDLINE ANIMAUX

Editeur : Bombyx (2012)

Concepteur : Frédéric Henry

Illustrateur : Gael Lannurien

Type de jeu : jeu de pari culturel, jeu de séquence et de classement de mesures par ordre croissant.

Nombre de joueurs : de 2 à 8

Age : 7 ans et +

Durée : 15 min

Le principe du jeu est simple. Il s'agit d'intercaler ses cartes à la bonne place en cherchant à classer les animaux en fonction de leur taille, de leur poids ou de leur durée de vie, selon le critère choisi par le groupe. En début de partie, chaque joueur reçoit 4 cartes. Le but est d'être le premier joueur à avoir posé toutes ses cartes à l'endroit correct sur une ligne orientée de la plus petite à la plus grande valeur.

Les joueurs jouent l'un après l'autre. A son tour, le joueur choisit une de ses cartes et la situe sur la ligne, tenant compte des autres cartes déjà posées. Le joueur vérifie ensuite sa proposition en retournant la carte. Bonne place ? Il dépose la carte là où il l'a suggéré. Place erronée ? Il défausse la carte du jeu et en pioche une nouvelle. Gagne la partie le joueur qui, le premier, a déposé toutes ses cartes.



activités.

En « edd », lorsque nous accueillons des nouveaux enfants ou que nous démarrons un nouveau projet avec de nouveaux groupes (début de trimestre/d'année ou de stages de vacances), nous devrions nous poser la question de savoir ce que nous mettons en place pour travailler la convivialité, la cohésion ainsi que l'identité ou le sentiment d'appartenance au groupe. L'importance de ce type de travail, opéré idéalement en amont, tient au sentiment de sécurité qu'il procure chez les membres du groupe, ce qui facilite contacts et relations.

La dernière activité (classement d'animaux en fonction d'une caractéristique), quant à elle, n'avait pas pour objectif de redire les prénoms.

Par la proposition d'une autre règle, elle visait à encourager les échanges au sein du groupe pour favoriser la communication entre des personnes qui, a priori, ne se connaissaient pas.

Certes, dans notre cas, les échanges furent relativement limités. Mais, en « edd », l'activité peut être pensée en sorte d'amener les enfants et jeunes à échanger davantage.

Dans un groupe qui ne se connaît pas, où les personnes peuvent être mal à l'aise par le fait de ne pas savoir quoi dire, ce type de jeu, si on en adapte les règles, permet de rentrer plus aisément en contact avec les autres.

Enfin, les jeux proposés ont procuré du plaisir, des sensations agréables, du bien-être.

Une dimension à ne certainement pas occulter puisque faisant intrinsèquement partie du jeu.

A ceux et celles qui auraient tendance à l'opposer aux activités d'apprentissage, notions d'effort et, par-là, à le cantonner dans des temps et espaces récréatifs, de temps libre et de vacances, restait à faire prendre conscience et éveiller sur toutes ces autres choses que le jeu développe en termes de savoirs, de compétences sociale et culturelle.

Nous pouvons, en nous éloignant des exigences professionnelles que l'on peut se fixer et en retournant aux jeux de notre enfance et à ce qu'ils nous apportaient, progressivement revenir à tout ce que les jeux peuvent construire.

Enfant, je jouais à...

C'est l'exercice que la formatrice a proposé aux participant(e)s, en les invitant à voyager dans le temps de leur enfance pour en rechercher un souvenir (positif ou négatif) lié à un jeu qui les a marqués en sorte de dégager progressivement différentes dimensions relatives au jeu.

A tour de rôle, chacun a relaté son souvenir (la formatrice insistant sur le fait que le souvenir à partager ne soit pas trop engageant pour la personne, chacun s'autorisant d'en livrer ce qu'il désirait), la formatrice prenant note sur une affiche.

Je me souviens que je jouais beaucoup à cache-cache avec mes frères et mes amis. On s'amusait bien, nous étions assez agités. Un jour, nos voisins, harassés, ont fini par nous punir.

Je jouais aux cartes avec ma grand-mère. J'en garde de bons souvenirs. Je me souviens également dans la maison les odeurs de confiture et de gâteaux.

Je jouais à l'école avec mon frère. On aimait bien cela. Je garde la sensation du plaisir à jouer un personnage.

J'ai le chouette souvenir de jouer à la belotte avec mes sœurs et mon père.

Je me souviens qu'on jouait aux gendarmes et aux voleurs avec les copains. Un jour, j'étais le voleur et je me suis caché sous la table. Et, comme les autres ne parvenaient pas à me trouver, j'ai fini par m'endormir.

Je me souviens que je jouais à la maîtresse d'école avec ma sœur.

Je jouais à « Mister Mind » avec mon papa. J'ai un souvenir de stratégie et d'amusement. De plus, quand j'étais petite, je créais mes propres jeux.

Je me souviens qu'on jouait aux super héros (films) avec les copains dans la cour de récréation. C'est un souvenir très agréable avec la sensation de se mettre dans la peau d'un héros. Cela permettait de faire travailler notre imagination en créant des scénarios farfelus.

Je me souviens que je construisais, avec les copains du quartier, des constructions en lego. Et, on prenait plaisir à les lancer très fort en l'air pour les voir s'exploser au sol.

Je jouais au scrabble avec ma mère. Elle était très rigoureuse sur l'emploi du français. J'ai le souvenir agréable d'aller parfois au-delà de ses limites, cela me rendait fière.

Jeux de cache-cache, jeux de cartes, jeux de rôle, jeux d'imitation, jeux de construction collective... différents éléments convergent dans ces échanges :

- Si l'opposition entre plaisir et effort n'est pas totalement absente, ce sont les notions d'amusement, d'imagination, de bien-être et d'estime de soi qui transparaissent très clairement en premier dans tous les souvenirs relatés y associant parfois, des sensations positives de son environnement, des odeurs, des saveurs,... ou encore, de la fierté d'y arriver.

- Tous les jeux évoqués font intervenir une importante dimension relationnelle. On joue avec ses grands-parents, ses parents, ses frères et sœurs, ses amis, ses voisins, etc. On joue, le temps d'un jeu, à être soi ou un autre. Entre compétition et collaboration, le jeu permet de développer et de soigner ses relations, qu'elles soient générationnelles ou intergénérationnelles.

- La plupart des jeux évoqués sont des jeux sans matériel. L'univers des jeux est aussi vaste que l'imagination des joueurs ! Pour de très nombreux jeux, les supports peuvent être aisément fabriqués avec du matériel de récupération ou détourné de son objet premier.

Pourquoi jouer ?

Partant des premières activités, des souvenirs de jeux de l'enfance et des analyses réflexives, diverses notions ont été progressivement dégagées qui vont permettre de réaliser une première synthèse à compléter et préciser autour de la question qu'il convient de poser : Pourquoi jouons-nous ?

Quels sont les objectifs visés par le jeu ?

Quel(s) intérêt(s) comporte(nt)-t-il ?

Quels peuvent être leurs apports à la maison, en edd, à l'école ?

Le jeu n'est-il pas qu'amusement et divertissement ?



PREMIERE SYNTHESE

POURQUOI JOUER ?

POUR QUOI FAIRE ?

| | | | | |
|-----------------|--|---|---|----------------|
| <i>S'amuser</i> | <i>Se connaître Faire confiance Vivre ensemble Découvrir Ouverture</i> | <i>Mémoriser Observer Réfléchir</i> | <i>Calculer Parler Ecrire ...</i> | <i>Culture</i> |
|-----------------|--|---|---|----------------|

QUEL INTERÊT ?

| | | | |
|--|--|--|---------------------------------------|
| <i>Etre motivé Etre actif Diminuer le stress</i> | <i>Apprendre par essais et erreurs avec d'autres</i> | <i>Passer du concret à l'abstrait Utiliser différents sens</i> | <i>Etre créatif Métacognition</i> |
|--|--|--|---------------------------------------|

L'objectif central du jeu est de s'amuser. Il faut entendre par là « éprouver du plaisir », car celui-ci contribue au bien-être de la personne. Le plaisir fait partie de notre vie, à tout âge. Il permet de se sentir bien après une journée de boulot, d'école, de ménage, d'étude, etc.

Le divertissement et l'amusement ont une fonction importante de décompression, d'évacuation du stress et des énergies négatives accumulés pendant la journée, la semaine, etc.

Depuis quelques années déjà, le jeu est davantage mobilisé dans d'autres fonctions que celle du divertissement. D'autres objectifs sont visés sur les plans relationnel, social, pédagogique et culturel.

Sur le plan relationnel et social, le jeu offre l'opportunité aux personnes d'apprendre à se connaître à travers leurs limites, leurs connaissances, leurs attitudes face à la victoire et la défaite, etc. Il permet de se décentrer progressivement pour adopter le point de vue de l'autre, et ainsi de prévoir ses réactions ; de multiplier et diversifier ses contacts avec les partenaires dans une relation basée sur le respect mutuel dans le cadre des conventions établies par le jeu sans lesquelles il n'y aurait pas de jeu ; d'apprendre à vivre l'entente, la collaboration aussi bien que l'opposition, la compétition et de découvrir la règle à travers une relation différente en la vivant

entre égaux dans une situation de surveillance réciproque où chacun est simultanément contrôleur et contrôlé.

« Apprendre sur soi » et « apprendre sur les autres » constituent sans doute les prérequis indispensables pour « apprendre à vivre ensemble ».

De ce point de vue, le jeu offre une expérience, certes à petite échelle, mais non moins riche de participation avec d'autres.

Sur le plan pédagogique, le jeu mobilise des compétences transversales telles que observer, mémoriser, réfléchir, etc.

Il permet de développer des compétences dans les domaines opératoires (classement, rangement, relations, structuration du temps et de l'espace, stratégie), de maîtrise des symboles, d'expression et de communication (orale et écrite) ou de connaissance de l'environnement.

Enfin, sur le plan culturel, le jeu est riche de découvertes, d'apprentissages historiques, thématiques, scientifiques et autres. Il constitue également une belle porte d'entrée pour aller à la découverte de l'autre en découvrant les jeux d'ici et d'ailleurs.

Quel(s) intérêt(s) comporte le jeu ?

Une matinée n'est certes pas suffisante pour aborder de manière approfondie les

intérêts que comportent les jeux de société, tant ils sont multiples, mais d'en déterminer quelques-uns.

Premièrement, le jeu rend les personnes actives. Elles se retrouvent au cœur d'une dynamique mobilisatrice qui suscite l'éveil des sens. Cette attitude favorise la motivation des personnes désireuses de jouer, de s'amuser, de gagner, d'apprendre, etc. Par la décontraction, l'amusement et la légèreté, le jeu contribue à diminuer le stress (exutoire). Pour l'enfant, le jeu pratiqué régulièrement contribue au développement global, au bien-être et à l'épanouissement.

Deuxièmement, le jeu permet aux enfants d'apprendre efficacement, hors cadre scolaire ou d'évaluation. En jouant, l'enfant reproduit inlassablement une série de gestes ou démarches cognitives sur lesquels il s'appuie pour fonder progressivement des stratégies de réussite efficaces. Au cœur de ce processus d'apprentissage, l'essai et erreur prend tout son sens. Il amène l'enfant à expérimenter de façon ludique et en toute sécurité. Pour autant que l'on prenne le temps de s'y arrêter et de verbaliser, il va également apprendre des autres et avec d'autres à travers leurs jeux, stratégies, comportements, savoir-être, etc.

Troisièmement, le jeu permet de confronter l'enfant autant au concret qu'à



l'abstrait.

A l'école, par exemple, l'apprentissage des tables de multiplication se fait généralement de manière théorique. Dans le jeu, il pourra mettre en application celles-ci pour faire une série de tâches (avancer son pion, calculer le nombre de points, recouvrir des surfaces...), tout en manipulant des objets. Le jeu fait appel à quasi tous les sens de l'enfant, ce qui permet de découvrir et d'explorer les choses par divers canaux (dont certains sont parfois peu mobilisés à l'école ou à la maison).

Enfin, le jeu pousse l'enfant à se surpasser, à aller au-delà de ses limites grâce aux prises de risque, aux initiatives et à l'audace nécessaires pour avancer dans le jeu ou remporter la partie. Cela l'entraîne à être à chaque fois plus ingénieux, créatif, imaginaire.

Certains jeux vont le contraindre à réfléchir sur ses propres coups et ceux de son adversaire afin d'anticiper les événements, à être très attentif à la stratégie des autres, à envisager de multiples scénarios, etc. L'ensemble de ces processus mentaux participent de la métacognition (connaître ses propres processus d'apprentissage et les transférer).

Au regard de tous les éléments susmentionnés, le jeu sollicite et mobilise des démarches, tâches, attitudes, gestes, processus mentaux et autres dont l'articulation est relativement complexe. En fonction de l'âge des joueurs, cette complexité est adaptée en sorte que le jeu puisse constituer un défi accessible à relever (toute personne, jeune ou moins jeune, ne jouera ni à un jeu trop facile, ni à un jeu trop compliqué).

Ainsi, le jeu offre l'expérience de la gestion de la complexité.

En jouant, les enfants apprennent à gérer une diversité de paramètres, de composantes, de dimensions liés à l'apprentissage de « compétences » sociales, éducatives et pédagogiques.

Quelques illustrations par le jeu

A la suite de ces éclairages théoriques sur le jeu et son apport sur le plan des apprentissages au sens large, restaient aux participants à jouer, expérimenter et mobiliser leurs capacités d'observation.



VISIONARY

Auteur Ron Dubren

Editeur : Schmidt (2007)

Type de jeu : jeu de communication, de construction dans l'espace et d'adresse

Nombre de joueurs : de 4 à 8

Age : à partir de 8 ans

Durée : 45 minutes

Dans ce jeu, 2 équipes s'affrontent en réalisant une construction telle que représentée sur une carte tirée au hasard. Un joueur dont les yeux sont bandés (le bâtisseur) réalise la construction de blocs sous la dictée de son coéquipier (l'architecte).

Facile, direz-vous ! ? Mais que pensez-vous si vous savez que le bâtisseur a les yeux bandés...? Les deux équipes (ayant à peu près le même nombre de coéquipiers) ont chacune le même nombre de blocs de bois. Chaque équipe désigne un joueur qui sera le bâtisseur de la 1ère manche. Il pose devant lui l'un des deux jeux de construction. Les autres membres de l'équipe sont ses assistants (ses yeux) en lui dictant les étapes de la construction. Une carte, tirée au hasard, propose une structure élaborée à reproduire avec les pièces en bois. Le bâtisseur qui parvient à réaliser la construction le plus rapidement possible remporte la manche. Les équipes déterminent le nombre de manches au préalable.

Impressions, ressentis et commentaires

Les deux équipes ont joué en compétition. Les points suivants sont spontanément sortis dans les premiers échanges.

- Le fait de ne pas connaître un minimum son partenaire de jeu a été handicapant car on ne savait rien sur la qualité de sa compréhension (précision, vocabulaire) ou de sa capacité à intégrer différents éléments à la fois, etc. ;

- Le fait de ne pas avoir pu découvrir la forme et la taille des pièces avant de jouer a fait perdre du temps ;

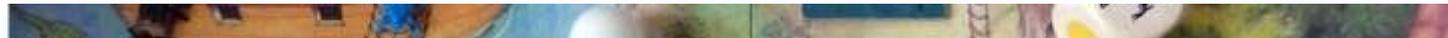
- La prise de conscience que les consignes avaient pu être interprétées différemment par les partenaires ; que les consignes n'étaient pas toujours suffisamment précises pour le bâtisseur alors qu'elles l'étaient, selon eux, pour ceux qui les énonçaient !

Les deux équipes se sont lancées dans le jeu sans trop réfléchir en pensant que cela allait couler de source. Très vite, les joueurs se sont rendus compte que ce n'était pas évident du tout de suivre et d'appliquer les consignes de son partenaire, lequel se rendait également compte de la difficulté de donner des consignes claires et précises.

Les bâtisseurs ont dû s'arrêter un moment afin de trier et ranger les pièces pour plus de facilité. Quant aux architectes, ils ont profité de ce moment pour repartir de zéro et communiquer les consignes de façon plus claire, précise, structurée et méthodique (une consigne à la fois).

A la suite de cette première partie, deux autres équipes se lancent dans une partie, enrichies des échanges autour de la première. Cette fois-ci, les joueurs auront l'habileté de trier et d'ordonner les pièces en sorte de les retrouver plus rapidement. Par ailleurs, les joueurs tentent de tenir compte des remarques faites lors de la première partie. Les consignes sont plus claires, plus précises et surtout communiquées de manière intelligible (qui laisse peu de place à l'interprétation). Dans une équipe, convaincu des connaissances du bâtisseur (sans s'en assurer), l'architecte va jusqu'à utiliser strictement les notions géométriques pour ne laisser place à aucune marge interprétative.

Les participants « observateurs » prennent conscience qu'entre les deux parties, la différence de jeu est perceptible. Les seconds joueurs semblent avoir tenu compte des difficultés rencontrées par les premiers et ont su les contourner. Par ailleurs, ils ont également mis au point, avant de commencer la partie, une stratégie efficace (trier et ordonner les pièces sur la table, consignes simplifiées et précises, utiliser les notions mathématiques, etc.).



Après ces deux parties, qu'ils aient été architecte, bâtisseur ou observateur, les participants synthétisent tout ce que ce jeu permet aux enfants de faire sur le plan pédagogique : les notions mathématiques; le développement de stratégies de réussite efficaces; la formulation et l'expression de consignes (évaluation immédiate !); la précision du vocabulaire (géométrie, espace, temps, etc.), etc.

PICK-A-DOG

Editeur: Iello (2014)

Concepteur: Torsten Landsvogt

Illustrateurs: Ari Wong, Jolly Thinkers,

Type de jeu: Observation et rapidité

Joueurs: 1 - 5

Age: 8 et plus

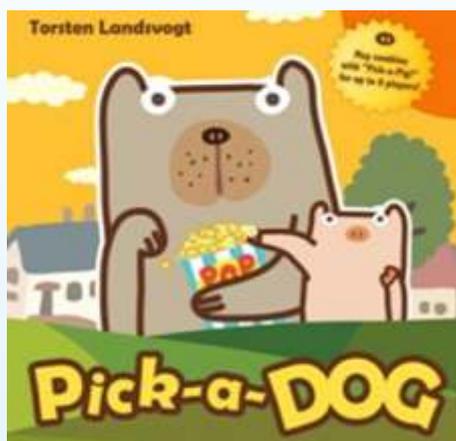
Durée: 15 minutes

Pick-a-dog est un jeu de rapidité et d'observation, basé sur des ressemblances (ou non) entre les chiens.

32 cartes, représentant chacune un chien, sont étalées, une devant chaque joueur, sur la table. Sur chaque carte, il y a un chien: grand... ou petit, à lunettes... ou sans, brun... ou beige, mangeant du pop-corn ou non, avec deux pattes visibles ou une seule. Le principe du jeu est d'empiler le plus rapidement possible (les joueurs jouent simultanément) les cartes, en respectant une règle simple: chaque nouveau chien ramassé doit être identique au précédent ou n'avoir qu'UNE SEULE différence avec celui-ci. Au top chrono, c'est parti! Chacun, muni de sa carte chien "mascotte" pour démarrer, balaie du regard la table pour trouver le chien qui fera son affaire. Premier arrivé, premier servi: le choix diminue rapidement, surtout quand on joue à 4 ou 5. A la fin de la manche, on procède aux vérifications: une seule erreur dans la collection et c'est perdu, toutes les cartes retournent à la défausse! Les joueurs ayant réalisé un "sans faute" conservent leurs cartes devant eux. Une deuxième partie peut débiter.

Impressions, ressentis et commentaires

Le premier constat posé est que quasi tous les participants ont procédé différemment. Les uns ont balayé rapidement toutes les cartes pour ensuite rechercher la bonne carte. D'autres se sont focalisés sur leur



carte de départ et ont mentalement envisagé les combinaisons possibles à rechercher sur la table. Certains ont procédé par *différence* (ils se sont focalisés sur les éléments non présents dans leur carte de départ), alors que d'autres l'ont fait par *ressemblance* (ils se sont focalisés sur les éléments identiques auxquels ils ont rajouté un élément supplémentaire). Des procédures qui nous renvoient à des notions de gestion mentale.

Bien que ce jeu soit compétitif, il est très intéressant car le joueur rapide peut se tromper. Pour les enfants plus lents qui souvent perdent dans les jeux de rapidité, celui-ci leur offre la possibilité de gagner, car leur lenteur peut ici devenir un atout.

Ces échanges d'après partie (et tout ce que cela apporte), rappellent l'importance de ménager parfois (pas toujours !) des moments de verbalisation avec les enfants sur une partie de jeu. Ils peuvent de la sorte s'exprimer et échanger les stratégies mises en place. La verbalisation constitue une condition *sine qua non* pour le transfert des apprentissages.

La formatrice nous dit, pour exemple, ce projet mené dans une école où la verbalisation tout au long du projet a contribué, contre toute attente, au transfert de certaines compétences/aptitudes (développées ou renforcées par la pratique du jeu) dans d'autres disciplines.

OPERATION AMON-RÊ

Un jeu pour calculer

Auteurs: P.K. Jürgen Grunau

Illustrateur: Stefan Fischer

Editeur: Haba (2012)

Type de jeu: jeu de parcours, de calculs et de logique

Nombre de joueurs: de 2 à 4

Age: à partir de 8 ans

Durée: moins de 30 minutes

Cette nuit, c'est le départ de l'opération Amon-Rê. Les quatre cambrioleurs fûtés pénètrent dans le musée et désamorcent le système de sécurité en tapant les numéros





du code grâce à des calculs bien précis. Avec des additions, multiplications, soustractions ou divisions, il faut combiner les chiffres des dés de manière à ce que les résultats correspondent aux chiffres du code. Qui réussira en premier à surmonter toutes les barrières photoélectriques et à dérober le précieux masque d'Amon-Rê?

Rapidement, sans prendre le temps de le jouer (une matinée est tellement courte !) ce jeu est proposé à la découverte des participants afin d'illustrer son intérêt quant à l'entraînement des tables de multiplication. Il a été testé avec des enfants et des adultes en alphabétisation. Les enfants accrochent beaucoup. Le jeu n'apprend pas les tables mais permet de s'y exercer !

Les joueurs suivent un parcours et tentent d'arriver en premier au précieux masque d'Amon-Rê, au cœur du musée.

Pour y parvenir, chacun doit désactiver les rayons laser qui barrent le parcours.

Au préalable, on aura pris soin de déposer sur chaque rayon laser une tuile "nombre", représentant le code à désamorcer.

Le premier joueur lance les 6 dés.

En utilisant un ou plusieurs dés, le joueur tente d'effectuer une opération qui donnera le code du laser barrant la route devant son personnage. Un exemple? Le code à franchir est 9. On peut additionner le dé 6 et le dé 3, ou multiplier le dé 3 par l'autre dé 3, ou encore additionner les dés de valeur 5, 3 et 1. Si le joueur parvient à obtenir le code, il avance son personnage jusqu'à la barrière laser suivante. Les dés utilisés sont mis de côté. Le joueur peut tenter de poursuivre la route avec les dés restants. Son tour se termine quand il n'a plus de dés

ou qu'il n'y a pas de solution pour désamorcer le code. C'est maintenant au tour du cambrioleur suivant de tenter sa chance en lançant les 6 dés.

Chaque tuile désamorcée est retournée.

Au verso se trouve un autre nombre, qui oblige le cambrioleur suivant à effectuer d'autres opérations!

Dans la même famille

PICKOMINO

Un jeu intéressant pour exercer et entraîner les opérations de comptage.

Auteur : Reiner Knizia

Illustrateur : Doris Matthäus

Editeur : Gigamic, Zoch (2005)

Type de jeu : jeu de dés, de calculs, de probabilité et de prise de risque (« stop ou encore »)

Nombre de joueurs : de 2 à 7

Age : à partir de 8 ans

Durée : de 20 à 30 minutes

Pickomino est un jeu du type "stop ou encore" (prise de risque). Lorsque l'on lance les dés, on peut accepter une récompense modeste ou jouer au flambeur pour espérer une plus grosse brochette, ou même voler une brochette à un adversaire. Mais, à force d'être gourmand, on prend le risque de perdre ses propres brochettes.

Le but du jeu est d'arriver à manger le plus de vers possible. Les Pickominos (tous différents) sont alignés au centre de la table dans un ordre numérique croissant. Tour à tour, chaque joueur lance 8 dés dans

le but d'obtenir une combinaison dont le total lui permet de prendre ou de voler un Pickomino. La partie se termine quand le dernier Pickomino est retiré du centre de la table. Un jeu qui, tout en calculant, permet de créer une bonne ambiance générée notamment par l'audace et la prise de risque des joueurs : conseils et encouragements hypocrites, moqueries bienveillantes... autant d'éléments pour stimuler le comportement des joueurs et provoquer des rires.

SALADE DE CAFARDS

Un jeu qui met en œuvre une complexité de processus cognitifs

Editeur : Drei Magier Spiele (2007)

Concepteur : Jacques Zeimet

Illustrateurs : Johann Rüttinger, Rolf Vogt

Type de jeu : jeu de cartes d'observation, d'attention et de rapidité

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Age : 6 ans et +

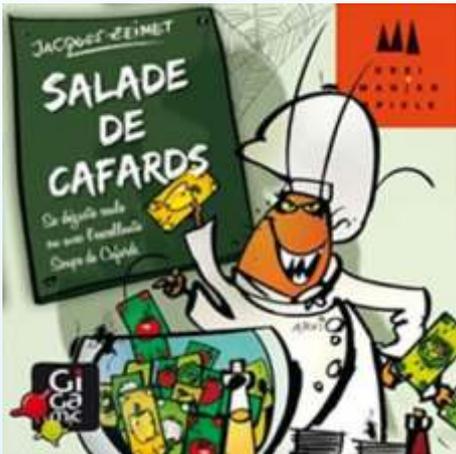
Durée : < 30 min

Le but du jeu est de se débarrasser de ses cartes le plus rapidement possible.

En début de partie, chaque joueur reçoit un nombre égal de cartes (salade, tomate, poivron, chou-fleur, cafard).

Tour à tour, chaque joueur doit retourner une carte, l'empiler au centre de la table et annoncé le légume présenté ou le «cafard» sur la carte qui indique un légume interdit. Toutefois, si le légume correspond au dernier légume présenté, au dernier légume annoncé, ou au dernier légume





interdit par un «cafard», alors le joueur est obligé de mentir et d'annoncer le nom d'un légume différent de ces trois cas.

Un jeu impitoyable pour la concentration (la saturation n'est jamais très éloignée), mais amusant à pratiquer.

Malgré toute l'attention que l'on peut y porter, les bourdes sont inévitables. Ce jeu s'adresse à un large public. Il peut se jouer aussi bien entre enfants, entre adultes ou en combinaison d'enfants et adultes, car l'aptitude de concentration est accessible à tous (souvent même en faveur des enfants).

Impressions, ressentis et commentaires

Le jeu est assez déroutant dans la mesure où il est d'abord perçu comme simple, tant par le graphisme que par les règles.

Mais, l'attention et la mémorisation sont si fortement sollicitées, que tout instant de relâche est implacable. Au fur et à mesure que les « cartes interdites » et les « cartes légumes » s'accumulent et doivent être mémorisées, la tension et le suspense augmentent. Une tension qui, à la première erreur, est souvent évacuée par des éclats de rire.

C'est un jeu qui nous met face à nos limites en termes d'attention, d'observation, de déduction, de mémorisation et de rapidité. Implicitement, il nous pousse à aller plus loin, à viser plus de performance, d'autant plus qu'il n'y a pratiquement jamais qu'un seul gagnant. Chacun à son tour, quel que soit l'âge, peut remporter des cartes. C'est un jeu à jouer en famille, en edd, avec des amis, des collègues, etc. Il offre une expérience de jeu forte et garantit une bonne ambiance.

Premières conclusions

Lors de cette matinée, les participants, en jouant concrètement à certains jeux, en observant d'autres jouer et aidés par les liens effectués par la formatrice, ont découvert l'existence, l'importance et la complexité des processus cognitifs mis en œuvre dans le jeu. Et, parfois, dans de simples jeux (du moins, en apparence !). L'accent a également été mis sur la nécessité d'instaurer une pratique régulière et répétée du jeu pour asseoir les compétences et les apprentissages, d'une part, et l'intérêt de la verbalisation pour opérer le transfert de ceux-ci dans d'autres domaines, d'autre part.

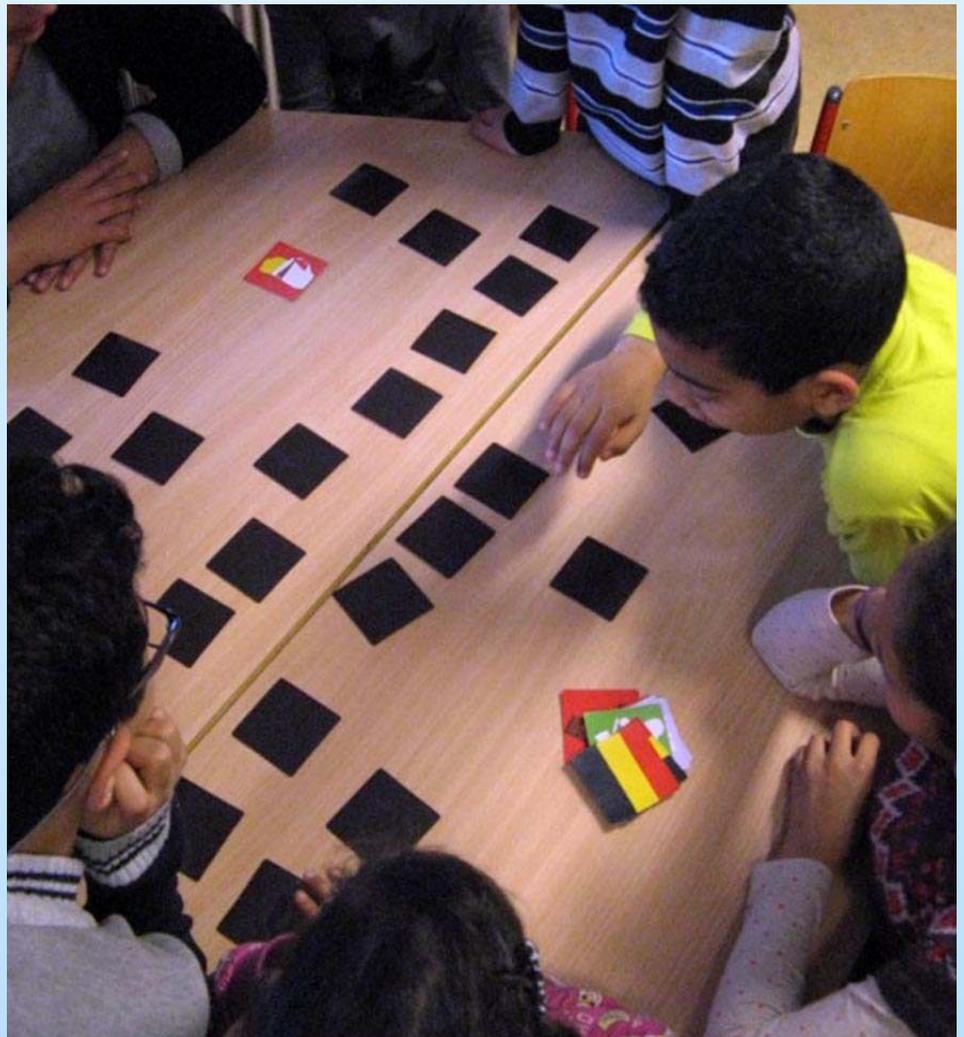
En proposant aux enfants et aux jeunes des activités adaptées à leur âge, à leur rythme de vie, en favorisant leur participation active à la vie collective, à l'élaboration de projets, en permettant à chacun de

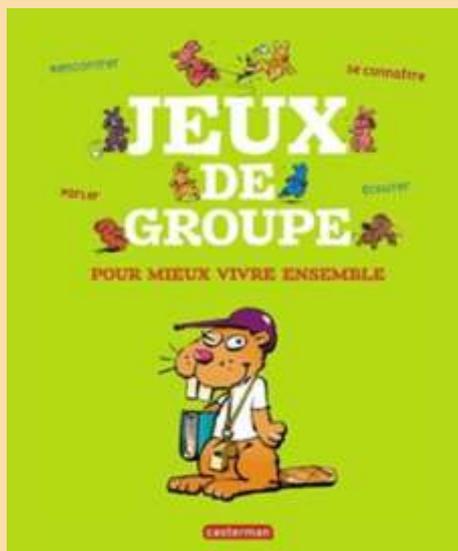
constituer, d'entretenir et de développer ses acquis culturels, les écoles de devoirs en complémentarité de l'Ecole et des familles agissent pour favoriser une convergence de diverses actions, tout en respectant la spécificité de chacun des acteurs.

Parmi ces actions, la place donnée aux jeux est primordiale.

Jouer à divers jeux (ils sont multiples et divers !), c'est permettre aux enfants de découvrir, de comprendre et d'utiliser divers éléments de leur environnement dans des activités individuelles, interindividuelles, en petits ou grands groupes. La démarche telle que proposée lors de la matinée nous illustre combien leur utilisation est à réfléchir, préparer, accompagner seul, en équipe, avec les enfants en sorte que toutes et tous puissent en retirer le meilleur.

Véronique Marissal et A. Kais Mediari





Paul MERLO, Denis PIC LELIEVRE,
« Jeux de groupe : pour mieux vivre ensemble »,
Ed. Casterman, Coll. Grands livres, 2014

Cet ouvrage présente un éventail d'activités à mener avec enfants et adolescents pour apprendre à se connaître, entrer en relation, favoriser la cohésion et l'esprit de groupe, parler, écouter, vivre ensemble, etc.

Catalogue de la ludothèque de la COCOF

Un incontournable pour découvrir des jeux, en emprunter et y jouer pour les connaître dans leurs différentes dimensions et perspectives en école de devoirs.

Voir : http://www.ludosbxl.irisnet.be/ludo-cocof/opac_css/

Source images et règles des jeux

<http://www.jeuxdenim.be>,

<http://jeuxsoc.fr/?principal=/jeu/visio>,

<http://grand-cerf.com/GC-emailing/library/pdf/ficheGramanimo.pdf>,

http://ludosbxl.irisnet.be/ludo-cocof/opac_css/index.php?lvl=etagere_see&id=23



SOUTENEZ-NOUS !
ABONNEZ-VOUS !



à
A FEUILLE T

**6,20 €
pour 1 an**

Virement
sur le compte
001-1917334-11

Renseignements:
Véronique Marissal
Tél. 02 411 43 30

Comment expliquer et présenter un jeu ?

Après avoir découvert toutes les richesses et potentialités des jeux lors de la première matinée, la deuxième, animée par Olivier Grégoire invitait (comme l'année passée) à apporter un éclairage théorique et pratique sur la question de la « règle » dans le jeu. A quoi sert-elle ? Quels intérêts offre-t-elle ? Peut-on la contourner ou l'évacuer complètement ? Comment se positionner par rapport à la règle en tant que professionnel en « edd » ? Olivier est « réalisateur » de formation et a travaillé pendant 15 ans à la RTBF. Il est passionné de jeux. Depuis quelques années, il travaille à l'association Ludobel et collabore avec la ludothèque de la Cocof autour de formations et de projets. Il est par ailleurs auteur (concepteur) de jeu.

Comme Isabelle lors de la première matinée, il invite les participants à jouer un premier jeu afin de se présenter. Après diverses parties d'autres différents jeux, certains des éléments importants sur l'apport des règles au bon déroulement de la partie ont été mis en évidence. Retour sur cette matinée où les participants ont tour à tour joué et observé avant d'analyser certains aspects de la partie et d'envisager les perspectives d'utilisation dans leur association. Retour sur cette matinée.

COMPATIBILITY

Concepteur : Craig Browne

Illustrateur : Alexandra Violet

Editeur : Cocktail Games

Type : jeu d'ambiance

Nombre joueurs : 3 – 8

Âge : à partir de 10 ans (et plus jeunes si on adapte les thématiques)

Le but du jeu étant de prouver que l'on forme l'équipe la plus compatible avec son partenaire, on commence par former des équipes de 2 joueurs, les partenaires s'asseyant l'un en face de l'autre.

Chacun reçoit ensuite un jeu de 40 cartes (chaque paquet contenant les mêmes cartes), puis choisit un pion qu'il assemble avec celui de son coéquipier, le double pion ainsi obtenu prend place sur la case départ de la piste.

Le plateau de jeu et la pioche de cartes "Thème" sont placés au centre de la table.

Un joueur choisit un chiffre entre 1 et 6 puis retourne la première carte de la pile de cartes "thème" et énonce, à voix haute, le thème correspondant sur la carte.

Chaque joueur doit ensuite simultanément choisir parmi ses cartes celles qui lui paraissent le mieux exprimer le thème choisi.

Chaque membre d'une équipe doit choisir autant de cartes "Image" que le chiffre indiqué sur la case où se trouve leur pion, puis les aligner devant lui, face cachée, en les classant de l'image qu'il trouve la plus pertinente (placée à gauche) vers celle qu'il trouve la moins pertinente (placée à droite).

Lorsque tous les joueurs ont fait de même, les cartes sont retournées une à une, en commençant par celle de gauche.

Les joueurs comptabilisent leurs points et



avancent leurs pions en fonction de leurs choix conjoints :

- Pour chaque image identique ET jouée dans la même position de leurs classements, c'est un accord direct et l'équipe avance de 3 cases sur le plateau.
- Pour chaque image identique mais qui ne se trouve pas dans la même position de leurs classements, c'est un accord indirect et l'équipe avance de 2 cases sur le plateau.

Deux groupes composés chacun de 3 binômes sont constitués et trois manches proposées autour des thèmes de l'autorité, de la triche et de la liberté.

Observations et commentaires

Ce jeu a suscité des échanges et questionnements avant même d'y jouer. Certains discutaient le graphisme des images alors que d'autres interrogeaient le fondement de certaines règles.

Et, déjà, l'un ou l'autre de questionner le

jeu quant à l'âge des enfants pouvant y jouer, tant il semble compliqué de prime abord.

D'aucuns, en revanche, écoutaient consciencieusement les règles et attendaient d'y jouer pour se rendre compte de la dynamique offerte par le jeu.

A l'annonce du thème, à savoir « l'autorité », l'on s'interroge immédiatement sur ce qu'il recouvre : « Que faut-il entendre par autorité ? C'est une notion tellement large ».

C'est tout l'intérêt du jeu, précisément !

Les thèmes renvoient volontairement à des concepts/notions englobants, pouvant être l'objet d'interprétations et d'appréciations multiples.

Ainsi, c'est un jeu qui permet de travailler les « représentations », « croyances », etc. des enfants, jeunes, parents, animateurs, etc.

A nous, professionnels que nous sommes, d'exploiter ou non ce qui est dit en vue d'un accompagnement plus adapté.

Au moment où nous retournons progressivement les cartes, les échanges naissent librement autour des choix d'images.

Chacun interroge le lien que fait son partenaire entre le thème et ses cartes. L'explicitation de ces liens, personnels et subjectifs, ouvre une fenêtre sur la manière dont nous appréhendons les choses.

L'on se rend compte, par exemple, qu'une participante met les thèmes en lien avec de grandes questions sociétales qui la préoccupent.

Une autre interprète les images au travers de lunettes politiques. Chez un dernier,



enfin, nous entrevoyons derrière ses images et commentaires une sensibilité aux relations humaines.

Ces différents regards ont pu être mis en lumière grâce aux échanges induits par la dynamique du jeu.

A ce stade, se pose une question (au regard de la règle) du point de vue de l'animateur en edd en tant que professionnel : Devrait-il intervenir pour provoquer la discussion ? Ou devrait-il plutôt la laisser s'installer naturellement ?

Et, si la discussion ne venait pas, que faire ? En « edd », nous avons tendance à encourager les enfants à s'exprimer pour les faire verbaliser (car la verbalisation contribue au transfert).

Intervenir ou non ?

Les deux démarches se valent.

Pour Olivier, il est important que l'animateur se positionne face à cette règle. Contrairement à d'autres formations où il invite expressément les participants à prendre la parole, lors de notre matinée, Olivier a opté pour l'idée de ne rien imposer, ni interdire (accueillir la parole quand elle se présente).

Ce choix se justifie en raison du nombre élevé de participants.

En « edd », lors de la préparation d'une activité sur le jeu, l'animateur devrait se poser la question en fonction des objectifs poursuivis et de la dynamique de jeu souhaitée (demander à 15 enfants de s'exprimer prend un certain temps et peut être lourd lors d'une activité ludique qui verrait sa dynamique perturbée).

Deux autres parties sont engagées: l'une autour du thème de la *triche* et l'autre, de la *liberté*.

De la même manière que lors de la première manche, ces thèmes et les images correspondantes ont suscité questionnements et débats menant le formateur à faire ressortir les deux points suivants.

Le premier est lié à la diversité des rapports quant au jeu et aux règles : ceux qui apprécient *peu ou prou* le jeu, ceux qui perçoivent ou non son intérêt auprès de leur public, ceux qui trouvent les règles faciles ou difficiles, ceux qui convoient la victoire et ceux pour qui le simple fait de jouer apporte de la satisfaction et/ou du plaisir, etc.

Au regard de cette belle diversité, le jeu

représente une « école de la tolérance » où l'on apprend à jouer avec d'autres différents de nous.

Le second, concerne le statut de la victoire et de la défaite dans nos sociétés.

Certains parents disent « *je ne joue plus avec mon enfant car il n'aime pas perdre* ». C'est intéressant car celui qui n'aime pas perdre, aime gagner. Et gagner/réussir est une bonne chose, ce n'est pas problématique. S'il est inacceptable qu'un enfant gagne en écrasant l'autre, en revanche, il est parfaitement acceptable qu'un enfant veuille gagner pour lui-même. Dans nos sociétés, nous développons un rapport complexé aux victoires personnelles. C'est ce complexe qu'il faut interroger et non la volonté d'un enfant à vouloir gagner.

Le rapport à la victoire et à la défaite est souvent lié au sentiment de la peur.

Des échanges sur la victoire et la défaite, nous en arrivons à la question de la compétition présente dans notre société.

Sans être totalement convaincu par le jeu de coopération comme panacée capable de contrer les logiques compétitives, Olivier, nourrit la conviction que le jeu, s'il est bien cadré, peut faire bouger les lignes, du moins au sein de petits groupes tels qu'on les rencontre en « edd ».

De par l'expérience riche et intense qu'il procure, le jeu peut éveiller les enfants sur autre chose que l'individualisme, les rivalités stériles liées au pouvoir, la course aux richesses, etc.

De nombreux jeux offrent des expériences nuancées et significatives en matière de compétition saine, en plus de leurs apports divers sur les plans social, culturel, éducatif, lié aux apprentissages, etc.

Il arrive régulièrement, en raison de l'esprit de compétition, que certains joueurs ne respectent pas les règles.

Comment y faire face ?

Faut-il les faire respecter rigoureusement ?

Faut-il faire de preuve de souplesse ?

Pour Olivier, la règle doit permettre le jeu.

Si le non-respect de la règle empêche le jeu, alors NON !

Cependant, tout en reconnaissant les règles qui ne peuvent être modifiées car elles garantissent la dynamique même de

jeu recherchée par le concepteur, rien n'interdit d'en discuter, d'en modifier certaines d'un commun accord avant de commencer à jouer.

PRIVACY

Concepteur : Reinhard Staupe

Editeur : Gigamic

Type : jeu d'ambiance

Nombre joueurs : 3 - 12

Âge : à partir de 18 ans

Le principe du jeu « Privacy » est très simple. Les joueurs répondent à des affirmations par « oui » ou « non » à l'aide de carte à glisser dans une urne.

Ensuite, ils estiment le nombre de joueurs ayant répondu « oui ». A la suite du déploiement, le joueur ayant fait la meilleure estimation remporte 2 points.

Le premier joueur remportant 10 points gagne la partie.

Le jeu comporte plus de 400 affirmations intimes, polémiques, amusantes ou salées. Les votes étant anonymes, tout peut être « avoué ».

Les affirmations ont été élaborées en sorte de susciter échanges vigoureux, débats passionnés et controverses.

A jouer entre adultes qui se connaissent dans un cadre bienveillant !

Observations et commentaires

Ce jeu se compose de peu d'éléments : des cartes questions, une urne et des cartons (bulletins) de votes.

Trois parties sont jouées autour des trois affirmations suivantes :

1. Vive la tolérance zéro !
2. Une petite claque ne peut pas faire de mal
3. Je suis pour la peine de mort dans certaines circonstances.

A la première affirmation, les participants répondent tous par « non » et toutes les estimations des « ayant répondu oui » sont incorrectes. Cela ne suscite aucun débat, personne n'est surpris du vote.

La deuxième affirmation en revanche enregistre des réponses mitigées (7 oui et 8 non), ce qui suscite des réactions chez certains.

Un participant ayant répondu par



l'affirmative motive son choix par une interprétation de la phrase. Il met derrière « claque » un coup dur dans la vie.

Ainsi, à ses yeux, vivre une épreuve difficile dans la vie ne fait pas de mal au sens où cela permet de se remettre en question, de redescendre sur terre ou de prendre conscience de la réalité, etc.

D'autres avaient saisi le terme « claque » dans son acceptation première, à savoir une « gifle ». Et, si certains pensaient à la gifle que l'on donne à l'enfant quand il outrepassé les limites fixées par l'adulte, d'autres envisageaient une gifle infligée à un adulte pour se défendre ou marquer sa désapprobation. De quoi parle-t-on finalement ? S'agit-il d'une claque « physique » ou « symbolique » ?

Les participants prennent rapidement conscience que les réponses apportées aux affirmations sont fonction d'interprétations et d'appréciations subjectives diverses et variées. Et, c'est précisément le jeu, grâce à ses règles, qui provoque la discussion avec toutes les nuances à travers lesquelles nous percevons le monde.

Certes, certaines affirmations peuvent être solidement engageantes telle que la 3ème, à savoir « *je suis pour la peine de mort dans certaines circonstances* ».

Nous n'avons pas forcément envie de parler de ce genre de choses avec ses amis lors d'un souper ou au bistrot, et ce pour éviter que le débat ne tourne au vinaigre. Mais, le jeu permet d'exprimer son opinion de façon anonyme. Et, chacun demeure libre d'en parler ou non.

En fait, le jeu permet à la personne de mettre un écran entre elle et la réalité, ce qui facilite l'expression de son point de vue, fusse-t-il d'être à contre-courant ou politiquement incorrect.

Certains participants perçoivent les côtés « dangereux » (cela a été exprimé de cette manière) de ce type de jeu.

Comment les informations recueillies pourraient être utilisées par un animateur malveillant ou mal intentionné ?

Comment gérer des débats ou échanges véhéments ?

Et, si les jeunes ne respectent pas la confidentialité des échanges et que des opinions personnelles (non appréciées ou politiquement incorrectes) filtraient vers l'extérieur ?

Autant de questions exprimées sans toutefois y apporter de réponses précises. Quelques pistes, cependant. Il convient avec les plus jeunes, par exemple, de choisir les thèmes inscrits sur les cartes en veillant à évacuer les questions sensibles, inadaptées, polémiques, etc.

L'animateur veillera donc à préparer l'activité à l'avance pour anticiper les obstacles sur base de la connaissance qu'il a de son public.

Ce jeu pourrait s'avérer être utile pour discuter et échanger sur une série de sujets utiles pour nourrir l'accompagnement qu'offre l'animateur : le sens de l'école, les relations filles-garçons, les représentations sur l'autorité et la liberté, le bien-être et l'épanouissement, le vivre ensemble, la diversité, l'amitié et l'amour,

l'appartenance identitaire, etc.

Certains participants disent d'emblée qu'ils n'utiliseront pas ce jeu car ils ne l'apprécient pas.

Et le formateur de réagir à cela en indiquant qu'il est nécessaire de distinguer la sphère professionnelle de la sphère privée.

Dans la vie privée, chacun agit comme bon lui semble, dans le respect de ses croyances et convictions.

Certains l'utiliseront avec philosophie (prise de distance) pour passer une soirée explosive entre amis, alors que d'autres n'y joueront pas de crainte de se fâcher avec leurs convives.

En revanche, dans la vie professionnelle, ce jeu peut représenter un « outil » intéressant pour servir des objectifs précis (ex. recueillir les représentations ou informations sur un sujet donné en vue de les réutiliser à des fins éducatives ou pédagogiques). Pour ce faire, il convient de penser son utilisation selon les besoins rencontrés, les ressources sur lesquelles s'appuyer et les limites qu'offre le jeu.

Il est, par ailleurs tout à fait possible de penser les règles autrement.

Si la règle « constitutive » (règle définie par le concepteur et qui constitue le jeu) ne peut être modifiée, une/des règle(s) régulatrice(s) peut(peuvent) être laissée(s) à l'appréciation des joueurs en début de partie (en Inde, par exemple, on s'accorde sur les changements de règles avant de jouer).

CROSSING

Editeurs: Cocktail Games, Moonster Games, Space Cowboys (2015)

Concepteur: Reinhard Staupe

Illustrateur: Charlene Le Scannff

Type: jeu d'ambiance

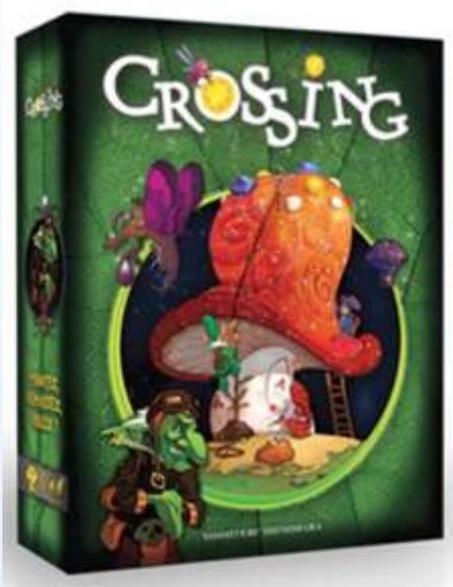
Nombre joueurs: 3 - 6

Âge: à partir de 8 ans

A chaque tour, on pose 2 pierres sur les champignons vides et 1 pierre sur les autres champignons. Simultanément, tous les joueurs pointent du doigt le champignon qu'ils veulent récolter.

Si un seul joueur a désigné un champignon, il gagne tous les cristaux présents sur ce champignon.

Si plusieurs joueurs pointent le même



champignon, ils ne gagnent rien.

Quand un joueur estime avoir fait une belle cueillette, il peut se protéger au lieu de récolter. Ses cristaux sont mis de côté, mais il n'a pas le droit de jouer au tour suivant. Quand toutes les pierres ont été mises en jeu, on compte les points en fonction du nombre de pierres récoltées et des combinaisons réalisées.

Dans le cadre de cette matinée autour de la présentation et des règles, le jeu va être adapté à la thématique.

Deux volontaires ont été invités à sortir du local afin de ne pas écouter l'explication des règles du jeu et deux groupes sont constitués.

De retour, chacun rejoint un groupe. Et la partie de démarrer sans qu'ils n'en connaissent les règles. A eux de les deviner en observant et jouant avec les autres, et ce, sans se poser de questions. Ils ont toutefois la liberté de se parler entre eux.

Observations et commentaires

La partie débute et les volontaires ont du mal à comprendre ce qui se passe.

Ils parviennent, au fur et à mesure du déroulement du jeu, à faire des liens et à déduire plusieurs règles comme, par exemple : lorsqu'on pointe un champignon avec le doigt, on prend les cristaux qui y sont déposés ; lorsqu'on retourne sa carte, on passe son tour ; on peut prendre les cristaux de ses voisins, etc.

En revanche, ils ne comprennent toujours

pas pourquoi il faut prendre les cristaux.

A quoi cela sert-il ? Pour en faire quoi ?

En fait, cette information est impossible à déduire uniquement par l'observation de la partie. C'est donc une information qui doit nécessairement être communiquée préalablement.

Outre le regard porté aux indications sur la boîte de jeux, différentes démarches ont abouti à retrouver les règles : l'observation de la manière dont les joueurs jouaient.

Ainsi, les gestes répétitifs ont permis de poser des hypothèses et de les confirmer tout au long de la partie en regardant ou en jouant. L'un dit ainsi avoir reproduit les gestes des autres et, sans réaction des autres partenaires de jeu, en avoir déduit que c'était correct.

Interrogés sur la manière dont ils ont vécu la démarche, ils disent leur sentiment d'exclusion, n'étant pas sur le même pied d'égalité que les autres, et la frustration de ne pas tout comprendre pour entamer pleinement la partie, d'autant que l'un aime particulièrement jouer et... gagner.

Les participants, par le vécu de cette démarche et l'écoute des deux volontaires prennent aisément conscience de deux points importants.

Le premier est lié à la manière dont on apprend les règles d'un jeu.

L'exercice ci-dessous démontre qu'il est parfaitement possible de déduire une série de règles uniquement en observant.

D'où l'intérêt d'expliquer celles-ci en montrant, en faisant manipuler, en effectuant un tour pour du « beurre », etc. Certaines personnes, d'ailleurs, assimilent mieux les choses quand elles les expérimentent une première fois.

Lors d'explication de règles, l'animateur sera particulièrement attentif au non-verbal des joueurs afin de palier à ses explications par la reformulation et/ou l'expérimentation (toucher, manipuler, simuler, etc.).

Le second point concerne le sentiment d'exclusion que peut ressentir un joueur qui n'a pas capté toutes les règles et qui, par conséquent, parvient difficilement à être pleinement engagé dans le jeu. L'animateur veillera donc à être attentif à ce que chaque joueur puisse pleinement

prendre part au jeu.

Il sera d'autant plus vigilant vis-à-vis des joueurs réservés ou timides qui n'oseront pas exprimer leur frustration ou difficulté.

Au-delà de la non-compréhension des règles (en tout ou en partie) d'autres situations peuvent y mener telles l'emprise d'un joueur prenant l'ascendant sur ses coéquipiers ou encore des difficultés à communiquer (ne parlant pas correctement la langue véhiculaire par exemple), etc.

Il ressort clairement de cette expérience que le jeu n'a d'intérêt et de sens que par l'entremise des règles qui permettent la relation et la communication entre les joueurs.

Le jeu en lui-même ne représente qu'un assemblage de supports divers et variés.

Les règles, quant à elles, permettent d'utiliser ces supports matériels en vue de créer la rencontre entre les personnes.

Une règle qui empêcherait toute forme de rencontre, relation ou communication serait une « mauvaise » règle (celle qui exclut, stigmatise, accentue les inégalités). La règle se doit par essence d'être positive, comprise, acceptée et partagée par tous (ce qui ne peut empêcher une utilisation négative par certains).

Certaines personnes peuvent, en effet, entretenir un rapport relativement négatif aux règles.

Etant rébarbatives à leurs yeux, elles ne prennent pas toujours le temps de les lire et de les assimiler correctement.

Les animateurs pour qui c'est le cas peuvent raconter les règles à la manière d'un conte ou d'une histoire, en incluant des questions, des interpellations, du suspense, des temps morts, etc. et peuvent même envisager un décorum (local décoré, objets utilisés... en fonction des thèmes du jeu).

Les enfants (les adultes également) accrochent volontiers à ce type de mise en scène. Ils sont plus attentifs, concentrés, disciplinés... Cela implique nécessairement une bonne préparation au préalable!

Dans les jeux, chaque règle a un sens.

Elles ont été pensées dans la cohérence et la pertinence.

Toutefois, il est tout à fait possible de modifier certaines règles.

Cela nécessite, pour ce faire, un minimum



d'expérience afin de ne pas perdre la dynamique et l'intérêt spécifiques qu'offre le jeu.

RUMBLE IN THE HOUSE

Concepteur : Ken Rush et Olivier Saffre

Illustrateur : Kwanchai Moriva

Editeur : Flatlined Games

Type: jeu d'ambiance

Nombre de joueurs: 3 à 6

Age: à partir de 8 ans



Le principe de « Rumble in the house » est tout simple. Dans une maison à géométrie variable, se trouvent douze personnages, un dans chaque pièce.

L'objectif de chaque joueur est de maintenir en vie ses deux personnages favoris (déterminés au hasard et secrètement).

Au début d'une manche, on place les douze personnages dans la maison, chacun reçoit deux jetons qui indiquent les personnages qu'il faut tenter de faire survivre.

A son tour, un joueur peut, soit déplacer un personnage vers une pièce voisine, soit résoudre un duel entre deux personnages dans une même pièce.

Rien de plus simple, le joueur choisit l'un des deux personnages et l'écarte du jeu.

En fin de manche, quand il ne reste qu'un seul survivant, les joueurs révèlent leurs favoris et marquent d'autant plus de points que ceux-ci ont été éliminés tardivement.

D'emblée, certains des participants invités à jouer en formant deux groupes, posent des questions quant aux règles alors qu'elles viennent d'être clairement présentées. Toute leur attention n'avait pas été mobilisée.

Une situation fréquente qui rappelle toute l'importance à accorder à ce moment d'explication des règles qui doit fédérer l'ensemble des joueurs autour d'un objet commun.

Les règles provoquent de la communication et des échanges au sein d'un groupe. Chaque groupe a effectué 2 manches avant d'échanger sur le jeu.

Ce jeu est «joliment politiquement incorrect», car il invite à faire ce que dans la vraie vie nous ne sommes pas autorisés à faire, à savoir tuer les autres.

Or, cette liberté découle directement des deux seules règles existantes.

Le rapport à l'élimination de l'autre est variable selon les individus et il convient de respecter les choix des personnes d'y jouer ou non.

En EDD, l'animateur doit être attentif à cet aspect des choses afin de préparer au mieux les enfants opiniâtres.

D'où l'importance de bien connaître son groupe d'enfants ainsi que de préparer correctement l'atelier.

En outre, il est important d'insister sur le fait que l'on ne tue pas les « joueurs », mais bien les « personnages » qui ne sont rien d'autre que des figurines en carton. Ce qui se justifie en raison de la quête de points et de victoire.

La matinée se terminer. Olivier livre aux participations cette phrase à mettre en réflexion : « *Le jeu, invention d'une liberté dans et par une légalité.* »¹

Propos recueillis par A.Kais Mediari.

Source images et règles des jeux

<http://www.jeuxdenim.be>

<http://jeuxsoc.fr/?principal=/jeu/visio>

<http://grand-cerf.com/GCemailing/library/pdf/ficheGramanimo.pdf>

http://ludosbxl.irisnet.be/ludo-cocof/opac_css/index.php?lvl=etagere_see&id=23

1. Colas Duflo, agrégé et docteur en philosophie auteur de *Le jeu*. De Pascal à Schriller, PUF, 1997 et *Jouer et philosophe*, PUF, 1997

Voir : http://www.persee.fr/doc/chris_0753-2776_1998_num_58_1_2054





FORMATION

« Autorité, règles & sanctions »

Objectifs

Les participants seront amenés à :

- réfléchir à la question de l'autorité, des règles et des sanctions, en lien avec des situations concrètes apportées par eux ;
- repenser les règles relatives à la vie commune et/ou au travail et leur communication aux différents acteurs (enfants, parents, animateurs) ;
- préciser les lieux institutionnels où elles peuvent être élaborées et aménagées selon les besoins ;
- réfléchir au rôle des sanctions dans l'apprentissage des règles.

Contenu

Comment faire autorité ? Que peut-on tolérer et jusqu'où ? Quelles limites poser et comment les faire respecter ? Qui décide quoi et comment ? Qu'est-ce qui est négociable et qu'est-ce qui ne l'est pas ? Quelle cohésion au sein des équipes dans la façon de faire respecter les règles ?

Apprendre à vivre ensemble et éduquer à la citoyenneté fait partie des défis éducatifs auxquels doivent répondre les écoles de devoirs. Ces apprentissages passent par la mise en place de règles et de sanctions.

Méthodologie

Le travail est conçu de façon interactive. Les participants seront invités à partager et à réfléchir à partir de leurs expériences et de leurs besoins. Des incidents critiques relatifs à la problématique seront analysés avec des grilles appropriées. Des outils réflexifs et pratiques seront apportés.

Formatrice

Annick Bonnefond, formatrice à ChanGement pour l'Egalité (CGE).

Animateur de continuité

Un membre de l'équipe CEDD

Public

16 animateurs/animateuses et coordinateurs/coordinatrices EDD, enseignants/enseignantes.

Horaires & Dates

Trois journées, les vendredis 15 avril, 29 avril et 20 mai 2016, de 9h30 à 16h30.

Trois matinées de suivi, les vendredis 30 septembre et 9 décembre 2016 et le vendredi 3 février 2017, de 9h30 à 12h30

Lieu : Maison de l'Egalité, rue des Quatre Vents 10 à 1080 Molenbeek

PAF : 56,25€



A LIRE

« Didactique en milieux populaires »

La didactique, n'est-ce donc pas général, transversal, cognitivo neuronal ?

Que vient donc faire ici... le social ?

C'est que depuis des décennies et les ambitieuses massifications de l'école, il s'invite par la fenêtre, ce social, qui résiste à nos généreuses intentions, nos belles planifications, nos ambitieuses réformes.

Cela grince, souvent, dans le microcosme des classes, et dans le macrocosme des statistiques.

Jusqu'à il y a peu, tout le monde ou presque s'en souciait comme d'une guigne.

Mais voilà qu'on s'est rendu compte que tout cela coûtait beaucoup de sous.

Pédagogies populaires, actives, explicites, etc. : la guerre des mots est déclarée.

Et derrière, qu'est-ce qui se joue ?

Quelles questions pouvons-nous tirer, qui nous donneraient un peu de grain à moudre ?

Résistances, sens, mots et places : la didactique, c'est décidément méchamment politique...

Sandrine GROSJEAN et Fred MAWET

CGé s'en va t'en Pacte. Changements et inerties de l'institution scolaire. Comment contribuer à faire changer l'École de l'extérieur ?

Qu'est-ce qui fait que l'École fonctionne comme elle fonctionne, qu'elle (re) produit autant les inégalités et qu'est-ce qui pourrait infléchir significativement ce fonctionnement ?

On voit bien à travers l'histoire récente combien le politique ne peut pas tout, combien il ne suffit pas de décréter ce changement pour le provoquer.

Mais peut-on pour autant imaginer de changer l'enseignement en profondeur SANS changement politique ?

Probablement non.

Étude coordonnée par Benoît ROOSENS, *Des îles et des ailes. Pratiques enseignantes pour plus d'égalité*, ChanGements pour l'égalité, décembre 2015

Aujourd'hui, l'égalité femmes/hommes apparaît à beaucoup comme un combat

dépassé ou secondaire alors que les déterminismes sociaux sont toujours à l'œuvre dans la société et que l'émancipation sociale ne va pas de soi.

En enfilant ses « lunettes » de genre, ChanGements pour l'égalité (CGé) a voulu interroger le rôle émancipateur de l'École et examiner ce qu'elle ouvre comme horizon aux élèves - filles et garçons - pris en étau entre un discours égalitaire et une réalité qui ne l'est pas.

À travers un dispositif d'analyse collective, CGé a donné la parole aux enseignant-e-s, aux formateurs et aux formatrices d'enseignant-e-s qui se mobilisent sur cette question.

Pourquoi ce choix ?

Qu'est-ce qu'ils et elles entreprennent dans leurs classes/groupes et avec quelles intentions ?

Quelles sont les questions traitées, avec quelles méthodologies ?

Comment le public réagit-il ?

Quelles sont les réussites et les difficultés ?

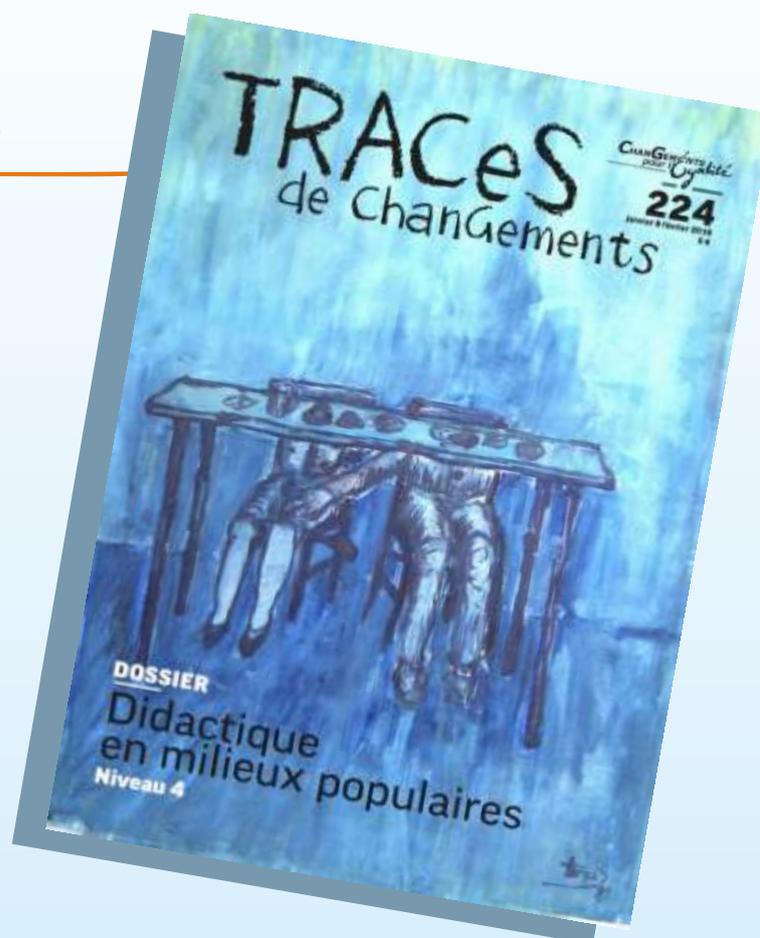
Quels sont les leviers éventuellement identifiés ?

Ce travail a débouché sur la production de cinq analyses rassemblées dans la première partie de l'étude.

Elles offrent un échantillon de pratiques existantes pour tendre vers plus d'égalité au niveau de l'enseignement - obligatoire et supérieur - et de la formation continuée.

La seconde partie tente, sur base de ces cinq analyses, d'identifier des éléments de convergence au niveau de la finalité et de la pédagogie.

Cette étude est une invitation à s'emparer de l'outil genre pour mettre à nu les inégalités existantes, améliorer la qualité des apprentissages et du climat scolaire et, façonner un enseignement au bénéfice de toutes et de tous.



En savoir plus ?

CHANGEMENTS
pour l'**Égalité**
mouvement sociopédagogique

ChanGements pour l'égalité
Mouvement sociopédagogique
diffusion@changement-egalite.be
www.changement-egalite.be

