

Memento BAFA 3 Jeux

Sommaire

Préambule.....	2
Introduction. Positionnements du groupe jeu sur le jeu.....	2
LES CRITÈRES POUR DÉFINIR LE JEU.....	2
Définition du jeu.....	2
Pourquoi défendre les jeux dits traditionnels ou sportifs vis-à-vis des sports ?.....	3
I. Démarches – le jeu, bases théoriques.....	5
1. C'est quoi le jeu ?.....	5
2. Les classifications du jeu.....	8
3. Y a Quoi dans le jeu ?.....	10
II. Démarches - L'analyse de jeu.....	15
1) Faire ressortir le ressenti d'un joueur.euse et du groupe.....	15
2) Analyser la partie vécue.....	15
3) Autres apports sur le jeu.....	17
4) Exemple d'analyse de jeux collectifs.....	23
III. Boîte à outils spécifique au jeu.....	32
1. Temps d'écriture de règles de jeux.....	32
2. Postures d'accompagnateurs-rices ludiques.....	33
3. Transmission de règles.....	37
4. Aménagement des espaces de jeux.....	40
IV. Jouer, faire jouer, créer.....	44
1. CRÉATION DE JEUX.....	44
2. Menée de jeux.....	47
3. Fabrication de jeux.....	49
V. Démarches spécifiques – Pour aller plus loin.....	50
Démarche : Le jeu est-il pédagogique ?.....	50
Démarche : Enjeux du jeu.....	51
Jeux libres / jeux semi-dirigés.....	52
Démarche : Jeux de brimades.....	53
Démarche : Jeux et Genre.....	56
Démarche Jeu et Genre 2.....	61
Jeux et sports.....	63
Démarche Jeu, Imaginaire et Fabulation.....	66
VI . Organisation d'un BAFA 3 Jeux.....	69
Les objectifs spécifiques.....	69
Les exemples de grilles.....	70
Évaluation 1 (1h15).....	71
VII . Des outils.....	74

Préambule

Cet écrit constitue un support, un outil pour les équipes qui mettent en place un stage approfondissement Bafa autour du jeu. Il s'agit avant tout d'un guide modifiable et à compléter en fonction bien entendu de l'intitulé du stage, des besoins, attentes, envies des stagiaires et de l'équipe. Il peut être aussi vu comme un complément au memento BAFA général (utile autant en base qu'en perf).

Ce travail est issu de plusieurs années de travail au groupe Jeux des Cémea Pays de la Loire.

Introduction. Positionnements du groupe jeu sur le jeu

LES CRITÈRES POUR DÉFINIR LE JEU

- **LA LIBRE ADHÉSION** : activité volontaire – décidée par le joueur. (« On joue ? »)
- **LE PLAISIR** : comme motivation pour entrer dans le jeu. (« T'as envie ? »)
- **LA RÈGLE** : elle sépare le jeu de la réalité. Elle donne les libertés du joueur dans le jeu. Elle est évolutive et peut se co-construire. (« Comment qu'on joue ? »)
- **L'INCERTITUDE** : l'issue du jeu n'est pas connue à l'avance (« Qu'est-ce qui va se passer donc? »)
- **LA FICTION** : le jeu c'est pour de faux. Le jeu est circonscrit dans un espace et un temps... Mais les émotions sont bien réelles. (« On dirait qu'on est des... »)
- **L'IMPRODUCTIVITÉ** : pas de conséquences matérielles dans la réalité. Le jeu est un acte gratuit. (« Faut qu'j'arrête, j'dois rentrer »)

Définition du jeu

Basée sur les écrits de Roger Callois. Des jeux et des hommes. 1957 et Gilles Brougère. Jeu et éducation. 1995

Lors d'une activité, si l'un des critères n'est pas vérifié, alors ce n'est pas considéré comme un jeu. Plus qu'une définition, on défend à travers ces critères une idéologie du jeu qui pourrait s'inscrire en contre d'une idéologie du sport...

Le Jeu, un sentiment

Le jeu est un sentiment jubilatoire (activité accompagnées de joies et de tensions). Il correspond pour l'enfant à un besoin primitif et constant d'étendre son activité à tout ce qu'il l'entoure en

l'absorbant et en s'y absorbant. R. Callois discerne 4 grandes pulsions jubilatoires :

- Le plaisir de la compétition
- Le plaisir du hasard
- Le plaisir du simulacre
- Le plaisir du vertige

Le sentiment de jeu est fait d'autotéllisme (de finalité immédiate). Certes, les jeux sont utiles au plans biologique, psychologique, sociaux, cognitifs, culturel. C'est au yeux de l'éducateur qui les observe mais pas dans la conscience du joueur, pas comme motivation première. L'art pédagogique peut présenter des exercices intéressants et jubilatoire mais ils ne seront pas vécu comme des jeux si l'enfant débusque « le coin du bois pédagogique ».

Comment appeler toutes ces activités ludiques avec par ailleurs (adhésion, jubilatoire, autotéllisme, incertitude, mise en parenthèse de la réalité) mais sans règles explicites, visibles, partagées et relativement stables ? Réponse : des quasi-jeux. Il s'agit des constructions, des acrobaties, des courses folles, des taquineries, des clowneries improvisées...

Définition du sport suivant P. Parlebas

Le sport se définit par quatre critères (l'absence d'un d'entre eux rendrait l'emploi du terme abusif) :

- Pertinence motrice
- Compétition
- Codification
- Institutionnalisation

Définition des Jeux dits sportifs et traditionnels

La définition la plus large englobe tous les jeux moteurs et à règles (précises ou souples, universelles ou locales) pourvu qu'ils ne soit pas institutionnalisés.

On distingue les jeux dits traditionnels et sportifs d'autres catégories de jeux :

- les jeux historiquement et géographiquement repérables : les « jeux du patrimoine »
- les jeux créés par les enfants dont certaines peut avoir du succès et une relative pérennité : les « créations ludiques »
- Les jeux auto-animés par opposition à ceux qui ont besoin d'adultes : les « jeux sans animateurs »
- Les jeux inspirés, imprégnés ou adaptés des sports contemporains : les « jeux sportifs modernes »
- Les jeux éducatifs crée par des éducateurs dans l'intention d'apprendre : les « exercices »

Pourquoi défendre les jeux dits traditionnels ou sportifs vis-à-vis des sports ?

La pratique du sport se fait sur des terrains cadrés, standardisés et hypercodifiés et nécessite des équipements spécifiques (terrain, lignes, panier, jusqu'à la dimension des crampons...) représentant le moins d'incertitude possible

> la pratique des jeux peut se faire dans tous les milieux : intérieur, extérieur, forêt, ville, terrain

plat, contre un mur, une piscine...

- > Les limites dans les jeux sont définies tantôt par rapport à des lignes fictive, tantôt par un joueur, tantôt par le milieu où l'on joue. Les limites sont parfois floues et l'incertitude est non seulement souvent acceptée comme un élément d'adaptation mais parfois recherchée.
- > Le matériel peut s'adapter (un chiffon peut devenir un ballon,

La pratique du sport se réfère à des règles strictes et sont arbitrées par une personne extérieure

- > La pratique des jeux sont font grâce aux règles énoncées au début du jeu ou sont connues. Elles ne sont pas écrites sur du marbre. Elles peuvent être modifiées en cours de partie ou d'une partie à l'autre.
- > Elles nécessite de se mettre d'accord entre joueurs-euses : le contrat ludique (ce sont des mini-démocraties)
- > Il n'y a pas forcément d'arbitre : auto-arbitrage

Le temps sportif est impératif (le chronométrage peut décider de la victoire comme en athlétisme, en natation), précis jusqu'au tatillon (fin de match de basket) afin d'être le moins aléatoire possible et pour déclarer un vainqueur. Le match nul (comme son nom l'indique) est vaincu comme inutile car on ne peut pas classer les uns par rapport aux autres.

- > Le temps du jeu est souvent concret (le but du jeu est réussi). Il est souvent indéfini (les joueurs décident de s'arrêter.
- > Il est soumis à des rythmes adaptables : on consacre du temps au choix du terrain, à la formation des groupe, aux ritournelles et aux rituels, au temps de pause pour établir des stratégies.

La place des adultes dans le sport est celui d'entraîneur, évaluateur, arbitre, juge.

- > dans les jeux, les adultes n'adopte pas forcément des postures supérieures aux enfants : il peut jouer avec, s'effacer du jeu ou se fixe une ligne de conduite de n'intervenir qu'avec médiation : aménagement du terrain, apport de matériel. Cela valorise le principe d'initiative, l'autolégifération, les règlements de litige, les créations ludiques. Cela pose une contradiction entre faire exister une liberté et un certain respect des règles héritées.

Les sports ont une logique de compétition. Ils mettent en opposition des équipes ou des personnes afin de déterminer un gagnant et un perdant, favorisant ainsi les rapports de domination.

- > Les jeux peuvent avoir certes avoir de l'opposition d'équipe ou de joueurs, mais ils permettent d'autres structures (1 vs tous, plusieurs équipes ou plus amenant à des jeux paradoxaux, non-symétriques, coopérative)
- > Une fois le jeux terminés, les équipes ne sont plus en compétition permanente contrairement au sport
- > Les joueurs-euses peuvent changer d'équipes entre chaque partie ou en cours de partie
- > Les filles et garçons peuvent se mélanger sans que cela pose problème
- > Les jeux ne sont moins tournées vers la performance et donc de la sélection, l'entraînement intensif, le rejet des plus faibles, etc.

Les jeux, contrairement aux sports ne font pas appel qu'à des mécaniques de majorité (nombre de buts, temps plus court pour une course), de lancer/tir et non plus qu'à des habiletés lié à la force physique et rapidité.

- > Ils mettent en action toutes les autres mécaniques (attrappe, cache, développement, rôle, ...)

- > Ils font appel à toutes les autres habiletés (expression, mémoire, linguistique, négociation)
- > Ils permettent à ceux et celles qui ne sont pas à l'aise avec tels ou tels mécaniques / habiletés de se retrouver dans une forme qui leur convient mieux
- > Ils sont incontestablement plus riches en symboles et plus facilement chargés de sens.
- > Le plaisir dans les jeux est multi-forme et dépend de l'aspiration des joueurs-euses.

I. Démarches - le jeu, bases théoriques

1. C'est koi le jeu ?

Préambule : Il s'agit dans ce premier temps de réfléchir à notre rapport au jeu, l'appréhender l'étendu de la culture jeu au travers des personnes vivant cette démarche et enfin de définir ce qu'est un jeu. L'étape de la définition d'un jeu est essentiel pour appréhender le reste d'une formation sur le jeu.

Matériel : feuilles A4, gros feutres ou marqueurs

Durée : 1h30

Objectifs :

- réfléchir à notre rapport au jeu
- appréhender l'étendu de la culture du jeu
- définir ce qu'est un jeu

Étape 1 : construire des « groupes ludico-affinitaires » (20 min)

Chacun.e coupe feuille A4 en 2.

Sur la première partie, inscrire le jeu et/ou le type de jeu qu'il/elle aime particulièrement. *Par exemple : balle aux prisonniers - jeux de ballons.*

Sur la seconde partie, inscrire le jeu et/ou le type de jeu qu'il/elle n'aime pas particulièrement. *Par exemple : scrabble – jeu de société*

On peut aussi écrire plusieurs jeux. Chacun.e met ce qu'il/elle veut à partir de cette consigne.

L'idée est alors de se déplacer dans l'espace à la rencontre des joueur.euse.s présent.e.s pour au final former des groupes de joueur.euse.s qui ont des attrait commun pour les jeux. *Par exemple, le groupe jeu d'ambiance, le groupe jeu de société / jeux stratégique, le groupe jeux sportifs, etc.*

Les groupes sont constitués de 4 à 7 personnes (au delà, on affine les attrait et on fait deux groupes). Il peut être nécessaire de les aider à constituer les groupes si cela prend trop de temps.

Vous remarquerez peut être qu'une majorité de garçons se retrouvent davantage dans les groupes « jeux sportifs », « jeux stratégiques », « jeux de ballons »... Et que c'est plutôt des filles qui se retrouvent dans « les jeux d'ambiance », les « jeux d'expressions » et les « jeux de coopération »... Vous pouvez le pointer mais ce n'est pas l'objet premier de ce temps.

Étape 2 : Par groupe, déterminer les caractéristiques du jeu (25 min)

Chaque groupe se met alors au travail pour tenter de définir le jeu. Qu'est-ce qui fait qu'un jeu est un jeu (et pas autre chose) ? Il s'agit sur une feuille de lister tous les critères/caractéristiques du jeu. Pour définir le jeu, ces critères doivent être valables absolument pour tous les jeux ou types de jeux.

Au terme des 25 minutes, chaque personne doit avoir une feuille avec l'ensemble des critères déterminés par son groupe.

Ces groupes ludico-affinitaires favorisent la prise de parole au sein de ces groupes et permettent de faire dégager une plus grande diversité de critères entre les différents groupes : on peut imaginer que le groupe « jeux sportifs » ne pense pas aux mêmes critères que le groupe « jeux d'expression ». Pour prétendre définir le jeu collectivement, il faut être le plus exhaustif possible dans les critères. Cette étape favorise le foisonnement des critères, l'étape suivante doit permettre de vérifier leur validité.

Étape 3 : Composer des groupes de recherche, débattre des critères et aboutir à une définition (25 min)

Il s'agit de composer de nouveaux groupes de recherches avec des personnes qui n'ont pas les mêmes affinités ludiques. Dans ce groupe de recherche, on ne peut pas (dans la mesure du possible) se retrouver avec une personne de son groupe précédent.

L'idée est alors de débattre sur les critères amenés par les différentes personnes pour ne garder que ceux qui paraissent valides à ce nouveau groupe. Il ne s'agit pas dans cette étape de faire passer coûte que coûte les critères exprimés par son groupe ludico-affinitaire, mais de réévaluer chacun d'eux et par la discussion, de dégager ceux qui sont absolument valides (pour tous les jeux). Le contre argument classique est souvent l'exemple de jeu qui invalide de fait le critère énoncé.

Le groupe de recherche fait alors un affichage de tous les critères/caractéristiques et désigne dans le groupe un rapporteur-euse.

Étape 4 : Affichage – retransmission (20 min)

On affiche les critères de chaque groupe puis on en discute en grand groupe. Une personne du groupe de recherche lit l'ensemble des critères exprimés par son groupe.

Puis on repère ceux qui sont communs entre les groupes et on interroge alors ceux qui font débat. Le grand groupe et le temps imparti ne permettent pas d'aller très loin dans le débat : on ne dépasse pas trois échanges sur une même idée.

Afficher les caractéristiques décrites par des auteurs. Ils ont dégagé les critères qui délimitent une activité comme un jeu.

LES CRITÈRES POUR DÉFINIR LE JEU

- LA LIBRE ADHÉSION : activité volontaire – décidée par le joueur. (« On joue ? »)

- LE PLAISIR : comme motivation pour entrer dans le jeu. (« T'as envie ? »)
- LA RÈGLE : elle sépare le jeu de la réalité. Elle donne les libertés du joueur dans le jeu. Elle est évolutive et peut se co-construire. (« Comment qu'on joue ? »)
- L'INCERTITUDE : l'issue du jeu n'est pas connue à l'avance (« Qu'est-ce qui va se passer donc? »)
- LA FICTION : le jeu c'est pour de faux. Le jeu est circonscrit dans un espace et un temps... Mais les émotions sont bien réelles. (« On dirait qu'on est des... »)
- L'IMPRODUCTIVITÉ : pas de conséquences matérielles dans la réalité. Le jeu est un acte gratuit. (« Faut qu'j'arrête, j'dois rentrer »)

Définition du groupe jeu des CEMEA Pays de la Loire 2015

Basé sur les écrits de Roger Callois. Des jeux et des hommes. 1957 et Gilles Brougère. Jeu et éducation. 1995

Lors d'une activité, si l'un des critères n'est pas vérifié, alors ce n'est pas considéré comme un jeu. Plus qu'une définition, on défend à travers ces critères une idéologie du jeu qui s'opposerait à l'idéologie du sport...

On repère les critères que nous avons énoncés précédemment. Ils peuvent être dits d'une autre manière. On repère ceux qui sont nouveaux, on en discute.

Pour approfondir la réflexion

Débats, discussions possibles et quelques éléments de réponses :

- le tournoi d'échec est-il un jeu dans la mesure où l'on ne prend pas ou plus de plaisir ?
=> Du moment qu'il n'y a pas d'objectif de récompenses, cela reste un jeu
 - Si on ne prend pas ou plus de plaisir, cela devient une activité forcée ou une profession
 - le poker ou les jeux à gratter sont-ils des jeux dans la mesure où l'on gagne de l'argent ?
=> Ce sont des jeux à la base : les jeux à gratter ont un ressort ludique minimum
 - Gagner de l'argent est antinomique avec la définition du jeu (improductivité)
 - les jeux vidéos où l'on ne s'arrête jamais (exemple WOW) sont-ils des jeux ?
=> Les joueurs-euses s'arrêtent bien à des moments donnés (pour reprendre leur vie) même si le jeu continue
 - > Certaines personnes vivent à travers l'écran, le rapport à la fiction / réalité est biaisé
 - peut-on se forcer à participer à un jeu sans jouer ?
=> Tu participes au jeu (tu joues le jeu) mais ton intérêt est limité
 - > en tant qu'anim, on est parfois amené à jouer sans que volonté particulière (c'est ton travail)
 - Le jeu se suffit-il à lui-même ?
=> Si l'on émet une intention particulière au jeu, il devient un outil ou une activité ludique
- cf. démarche le jeu est-il pédagogique

Le sentiment de jouer, on peut le retrouver partout : quand on joue avec les vagues à la mer, quand on fait des constructions en palette, quand on joue de la musique ou qu'on danse... Jouer, c'est une disposition au monde, et si on joue à des jeux, on a pas besoin de jeu pour jouer. Car jouer est un sentiment.

2. Les classifications du jeu

Préambule : Plusieurs auteurs ont essayé de proposer un classement selon leurs perspectives : psychologique, psychopédagogique, anthropologique, empirique, utilitaire. On peut classer les jeux suivant de nombreux critères : nombre de joueurs, matériel, les habiletés physiques ou cognitives, la présence de hasard / stratégie, l'information complète...

« Les classifications ont toujours un caractère abstrait, factice et ne servent qu'à éclairer quelques peu la réflexion ; elles sont néanmoins nécessaires, aussi nécessaires que le fil d'Ariane à la traversée du labyrinthe ». JM Lhote (*Le symbolisme des jeux*)

Sans montrer qu'un auteur a plus raison qu'un autre, nous choisissons dans cette démarche de s'appuyer sur les travaux de Jean Piaget, de Denise Garon et Rolande Filion

Matériel : 1 tableau, 1 veleda

Texte pourquoi un carnet de jeux ?

Durée : 45 minutes

Objectifs :

- Montrer la diversité du jeu
- Comprendre la classification des jeux (ESAR)

1ère étape : Brainstorming (10min)

Dans un premier temps, en grand groupe, on demande aux participantEs de citer tous les jeux qu'ils connaissent sur un tableau sous forme de brainstorming. Pour les aider, vous pouvez leur demander à quoi jouez-ille lorsqu'illes étaient petitEs.

Balle	poupet	puzzle	chat	pogs
Papa et la maman	Paté de sable	jeux vidéos	Monter	aux arbres
Monopoly	la dinette	lego	playmobile	cabane
poule renard vipère	kappla	marelle	Jungle speed	Galipette

2ème étape : Apport sur la classification (10min)

Puis vous apportez les éléments suivants (ESAR : catégorie utilisée en ludothèque pour analyser les jeux sous différentes facettes). Nous verrons la principale. Pour chaque lettre, tentez de trouver un exemple.

La classification ESAR est créée en 1982 par Denise Garon (doctorat en science de l'éducation) et Rolande Filion, appui sur les travaux de J.Piaget (adaptation à la psychologie de l'enfant)

E : Exercice (0 ans et +) Stade sensori-moteur : Ce sont les premiers jeux de l'enfant. Le petit enfant, dès la naissance, va s'exercer à maîtriser ses mouvements et ses gestes ; pour cela, il va répéter sans cesse les mêmes gestes, refaire les mêmes actions.

Ces activités vont lui permettre de découvrir son propre corps dans un premier temps puis son environnement immédiat, les objets qui passent sous sa main... Ces jeux vont permettre à l'enfant de développer ses capacités motrices : marcher, ramper, attraper, tirer, grimper, verser, faire rouler... Avec le développement du langage, les jeux faisant appel aux mots (jeux de doigt), aux chansons (jeux chantés) viendront s'ajouter aux jeux moteurs.

Si ces jeux sont l'activité principale du tout petit enfant, ils resteront encore présent dans l'activité ludique des plus âgées. Il suffit d'observer des enfants de 8/9 ans pour les voir encore jouer et prendre plaisir à grimper aux arbres, sauter du haut d'un rocher, rouler sur une pente herbeuse...

activité qui seront encore présente à 12 ans et qui s'accompagneront de défis (sauter le plus loin...)

S : Symbolique (2 ans et +) Stade préopératoire ou intuitif

A partir de 18 mois, l'enfant va jouer à imiter. Dans un premier temps, il imitera ses parents en leur présence. Progressivement, il rejouera ces situations en dehors de la présence de l'adulte. Les actions viendront s'insérer dans des scénarios qu'ils construiront : il jouera au papa et à la maman, à la maîtresse d'école, au docteur...

Ces jeux symboliques lui permettront de revivre des moments afin de mieux les comprendre. A chaque fois, il modifiera son histoire afin d'essayer, d'expérimenter des nouvelles situations.

Ces jeux symboliques sont d'abord des jeux individuels, même si parfois plusieurs enfants jouent "à côté". A partir de 5/6 ans, ces jeux pourront devenir collectifs : deux ou trois enfants se mettant d'accord sur une histoire qui souvent évoluera au grès de chacun. Plus l'enfant grandira, plus les règles deviendront sophistiquées. Ainsi, vers 9/10 ans, les histoires seront davantage construites, élaborées. La négociation avant le jeu prendra de plus en plus d'importance.

A : Assemblage (2 ans et +) Stade des opérations concrètes

Ils sont présents à partir de 2 ans mais se diversifient et se complexifient avec le développement de l'enfant. Dans un premier temps, il s'agira uniquement d'assemblage simple : poser un cube sur un autre, faire entrer une pièce dans un espace prévu, construire des pâtés de sable...

Les constructions vont se complexifier avec l'âge : les Légo, les Kapla vont permettre aux enfants de s'essayer à des constructions de plus en plus sophistiquées. A 12 ans, les constructions s'appuieront sur des supports techniques (Mécano, Légo technique...) ; puis les maquettes suivront et passionneront les adolescents par le souci du détail.

R : Règle (6 ans et +) Stade des opérations formelles

Ils prennent progressivement leur place dans l'activité de l'enfant à partir de 5/6 ans à travers des jeux de société ou des jeux collectifs. Mais c'est véritablement à partir de 7 ans qu'ils prennent toute leur importance.

Dans un premier temps, ils s'appuient sur des actions concrètes : attraper un autre enfant dans un jeu de chat, déplacer son pion vers la case finale dans un jeu de l'oie... Les règles doivent être simples, permettre l'action immédiate. Vers 9/10 ans, des stratégies vont se mettre en place. D'abord individuelles, elles deviendront progressivement collectives. Les règles vont se complexifier, l'anticipation prendra sa place.

3ème étape : Classer les jeux (10min)

Revenons ensuite à notre tableau de départ et entourer d'une couleur tous les jeux du même type :

Exercice **Symbolique** **Assemblage** **Règle**

Balle au prisonnier poupet puzzle chat
 pogs Papa et la maman Paté de sable jeux vidéos Monter aux
 arbres Monopoly la dinette lego playmobile cabane
 poule renard vipère kappla marelle Jungle speed Galipette

Est-ce que tout le monde est d'accord ? Quelques jeux sont à la frontière entre deux catégories. Par exemple les lego peuvent être joué comme un jeu d'assemblage (on construit suivant le plan ou suivant son imagination) ou comme un jeu symbolique (on construit une cabane pour nos personnes et on invente des histoires). Cela dépend de la personne qui joue. De même, de nombreux objets de la vie courante qui ne sont pas prévue pour ça sont détourné de façon à jouer avec (faire une cabane avec des couvertures)

4ème étape : Faire une frise des jeux / âge (15 minutes)

Faire une frise des âges : 0 an – 2 ans – 5 ans – 8 ans – 12 ans – 15 ans et +

Par groupe ou en grand groupe, on prend chaque catégorie ESAR, et on doit réfléchir afin de restituer à quel âge on joue à quoi.

exemple avec les jeux symboliques

0 an	2 ans	5 ans	8 ans	12 ans	15 ans et +
. on ne joue pas		. on fait des comme si		. on invente des histoires élaborées	
	. on commence à imiter		. on invente des personnage		. Jeux de rôle
	. on reproduit des gestes		. on joue ensemble		. Jeux grandeur nature

3. Y a Quoi dans le jeu ?

Préambule : Définir le jeu est une chose, savoir de quoi il est composé en est une autre ! L'idée est de regarder ce qui se trouve à l'intérieur des jeux. Nous allons être comme des chirurgien.ne.s qui allons découvrir et manipuler les organes du jeu.

Durée : 1 heure

Matériel : les cartes mécaniques, les cartes structures sociales, les cartes habiletés, feuilles A4, gros feutres, pâte à fixe.

Ce temps d'échange nécessite du temps pour fabriquer les cartes et pour installer (triage et affichage des cartes). Un document pour faciliter la fabrication des cartes est disponible sur le site ressource des CEMEA pdll et sinon un jeu de cartes a déjà été fait, on peut l'emprunter auprès du groupe jeu.

Objectifs :

- Comprendre de quoi est composé un jeu
- S'approprier ses concepts pour les réutiliser en analyse de jeu et pour créer un jeu

1ère étape : Choix d'un jeu (15min)

Chaque participantE prend une feuille A4 et marque le nom d'un jeu.

Vérifiez à ce qu'il n'y ait pas de doublons. Si le nombre de participant n'est pas élevé, illes peuvent en écrire plusieurs.

On peut décomposer un jeu de la façon suivante :

- Variables (terrain, durée, âge, matériel, effectif, thématique)
- Règles (but du jeu, conditions de fin de partie, simultanée/tour de jeu...)
- Structures sociales
- Mécaniques
- Habiletés

Nous allons nous intéresser aux 3 dernières.

2ème étape : les structures sociales (15min)

On explique ce qu'on entend par structure sociales d'un jeu.

Elles désignent comment les joueur.euse.s interagissent entre eux-elles.

- Coopération : tou-te-s ensemble contre le jeu
- Duel symétrique : même nombre de joueur.euse-s, même terrain, l'atteinte de la cible est simultanée, mais opposée.
- Duel dissymétrique : deux équipes, mais buts du jeu différents (ex : thèque, baguette, douaniers et contre bandiers...)
- Seul-e contre tou-te-s
- Chacun-e pour soi (pouvant amener des situations paradoxales : alliances/dés-alliances)
- 3 équipes ou plus en confrontation (pouvant amener des situations paradoxales : alliances/dés-alliances)

Les participants prennent une étiquette qui correspond à son jeu et la place sur son affiche à l'aide de pâte à fixe. Illes regardent si illes sont d'accord avec les étiquettes des autres jeux. On en débat / discute / invalide / valide. Au début de la partie, nous n'avons qu'une structure sociale par jeu.

3ème étape : les mécaniques (15min)

On explique ce qu'on entend par mécanique.

Elles désignent le fonctionnement principal, le cœur d'un jeu. Ce sont les procédés qui permettent au jeu d'avancer au travers les actions des joueur.euse.s. C'est ce qui fait « tourner » le jeu. À ne pas confondre avec les règles, qui sont l'expression littérale de ces procédés pour les rendre compréhensibles et utilisables des joueurs.

Majorité : avoir plus que l'adversaire (plis, territoire, points) *exemple : belote, risk, Voleur de pierre*

Association / correspondance : faire correspondre des éléments entre eux (des idées, des mots, des images, des combinaisons) *exemple : Jungle speed, Mastermind, Quart de singe*

Parcours / circuit : aller d'un point de départ à un point d'arrivée en passant par des étapes *exemple : course d'orientation, les petits chevaux, jeu de l'oie*

Blocage : empêcher une action d'un joueur, une équipe ou d'un pion ou l'éliminer *exemple : Puissance 4, Le loup, Blokus*

Cache : une partie du corps (yeux), un élément de jeux ou un joueur *exemple : sardine, Colin-maillard, Douanier Contrebandier*

Programmation : tu choisis les actions à l'avance (ordre d'action ou point d'action) *exemple : Cash and Gun, RobotRally, Diplomacy*

Construction : Tu empiles, tu encastres, tu mets en équilibre *exemple : les 7 pierres, Jenga, Kappla*

Échange : tu échanges des ressources, tu achètes ou tu partages *exemple : Monopoly, Colon de catane, Bonhanza*

Pari / Enchère : Tu mises des ressources pour réussir un objectif *exemple : Perudo, Poker, PMU*

Développement : tu développes une ville, un empire *exemple : Simcity, Risk, Monopoly*

Déplacement : Tu te déplaces (court, marche, rampe) ou un pion *exemple : Epervier, les dames, Awalé*

Contact : tu touches ou tu mets en contact une partie du corps ou des objets *exemple : le nœud, pyramide humaine, Mollky*

Tirage : tu pioches ou découvres une carte ou une tuile, tu lances les dés *exemple : Yams, la bataille, Carcassonne*

Informations cachées : Une partie du jeu est inconnue par une partie des joueurs-euses ou par tout le monde *exemple : Cluedo, Question pour un champion, Loup-garou, Poule renard vipère*

Stop ou encore : Tu choisit de continuer ou de t'arrêter *exemple : Poker, le maitre du souffle, le 421*

Attrape / capture : tu attrapes ou capture unE joueur-euse ou un objet *exemple : Balle au prisonnier, les échecs, un bérêt*

Placement : tu poses un pion ou un objet ou soi-même dans l'espace *exemple : Ouchen, le go, le quarto*

Lancer / tir : tu vises ou tu catapultes *exemple : la pétanque, le chamboule tout, le palet*

Rôle : tu joues un personnage ou tu as des capacité spéciales *exemple : Sagamore, Le loup-garou, Le wanted*

Les étiquettes sont suffisamment parlantes pour ne pas les expliquer une à une. On peut prendre un temps pour expliquer ce qui pose problème et/ou mettre un affichage explicative de chaque mécanique.

Les participants prennent plusieurs étiquettes qui correspondent à son jeu et les placent sur son affiche à l'aide de pâte à fixe. Illes regardent si illes sont d'accord avec les étiquettes des autres jeux. On en débat / discute / invalide / valide. On détermine les mécaniques dominantes / secondaires.

4ème étape : les habiletés (15min)

On explique ce qu'on entend par habileté. (ce n'est pas important si les stagiaires ne font pas la distinction entre mécanique et habileté.

Les habiletés d'un joueur sont ces capacités/facultés à réaliser un acte de jeu. Les joueurs-euses vont faire appel à leurs habiletés pour jouer.

Linguistique : Tu utilises du vocabulaire ou la parole *exemple* : *le petit bac, Petits meurtres et faits divers, Chabadabada*

Négociation : tu te mets d'accord entre adversaires *exemple* : *Diplomacy, Poule renard vipère, Bonhanza*

Bluff : tu fais croire, tu mens dans ton intérêt. *exemple* : *Perudo, poker des cafard, la baguette*

Coopération : tu t'organises dans un intérêt commun. *exemple* : *Macintosh, Kappla, Le verger*

Organisation / Coopération : tu t'organises pour atteindre un but, tu coopères dans l'intérêt commun *exemple* : *Le double drapeau, la baguette, le sagamore, kappla, macintosh.*

Observation : tu recherches, tu discrimines sur des éléments visuels *exemple* : *rally des photos, dobbble, Jungle speed*

Rapidité / vitesse : tu dois faire vite une action pour atteindre le but *exemple* : *un quizz, la thèque, Jungle speed*

Mémoire : tu dois te souvenir de différents éléments *exemple* : *memory*

Se repérer : tu te concentres sur la dimension spatiale *exemple* : *course d'orientation, Colin-maillard*

Gestion : tu dois gérer tes ressources *exemple* : *Colons de catanes, Monopoly*

Anticipation : tu dois anticiper tes actions futures *exemple* : *frisbee, les jeux de stratégie, les échecs*

Capacité physique : tu utilises ta force, ton endurance, tes réflexes *exemple* : *les sports, les lancers de poids*

Motricité fine : cela demande de la précision, tu fais preuve de dextérité, d'agilité, d'équilibre *exemple* : *Jenga, pictionary, parcours de motricité*

Reconnaissance sensorielle : tu utilises tes sens pour deviner un élément caché *exemple* : *loto des odeurs, Kimgoût, Blindtest*

Expression : tu es en capacité d'exprimer des choses à travers l'un de tes sens *exemple* : *Pictionary, Mimes, chants, Times'up*

Imagination : Tu utilises ton imaginaire *exemple* : *dixit, Pictionary*

Abstraction : Tu fais abstraction du réel des éléments factuels du jeu pour en créer d'autre qui permette une certaine forme de compréhension *exemple* : *Concept, Pyramide, CodeName, Kamoulox*

Déduction : des éléments du jeu (présents ou non) te font arriver à des hypothèses *exemple* : *Mysterium, Mystère de Pékin, Cluedo*

Contrôle de soi : tu te concentres, tu contrôles des parties de ton corps ou de émotions *exemple* : *la barbichette, 3 vérités 1 mensonge*

Calcul / logique : tu envisages, tu calcules des probabilités pour qu'une action se réalise *exemple* : *Casse-tête, les jeux de dés*

Les habiletés font appel à des intelligences multiples (travaux de Howard Gardner, psychologue du développement américain, père de la théorie des intelligences multiples). L'école fait appel qu'à certaines intelligences mais ne permet pas de développer toutes les intelligences (met de côté certaines d'entre elles). Le jeu, en revanche fait appel à de nombreuses intelligences (une même mécanique peut être abordée par différentes intelligences, par exemple : la négociation fait appel à l'intelligence linguistique, logico-mathématique et interpersonnelle)

Les étiquettes sont suffisamment parlantes pour ne pas les expliquer une à une. On peut prendre un temps pour expliquer ce qui pose problème et/ou mettre un affichage explicative de chaque habileté.

Les participants prennent plusieurs étiquettes qui correspondent à son jeu et les placent sur son affiche à l'aide de pâte à fixe. Elles regardent si elles sont d'accord avec les étiquettes des autres jeux.

On en débat / discute / invalide / valide. On détermine les habiletés dominantes / secondaires.

Conclusion

Chaque jeu est propre à lui-même. C'est une combinaison de mécaniques, variables, habiletés, structures sociales, règles du jeu. Les jeux sont riches en expérimentation : il n'existe pas deux parties similaires, cela dépend des joueurs-euses (leurs humeurs, leur façon de jouer, leur stratégie, le groupe de joueurs-euse, le contexte...) et du jeu (règles, facteur aléatoire).

Les joueurs-euses sont plus ou moins attiré.e.s par certains jeux suivant les mécaniques, les structures sociales et les habiletés qu'ils proposent. *Par exemple : bien aimer les jeux de gestion et détester les jeux d'ambiance*

Hypothèses :

- les personnes qui sont à l'aise avec une intelligence particulière pourrait être attirée par des jeux qui font appel à cette habileté. (envie de rejouer, plaisir du jeu)
- les personnes qui ne sont pas à l'aise avec certaines de ces compétences ne vont pas être motivé pour jouer si elle font appel à certaines habiletés. *Par exemple : les jeux complexes font souvent appel à la l'intelligence logico-mathématique et peut rebuter beaucoup de personne qui ne sont pas à l'aise avec la logique.*

Le rôle de l'accompagnateur pourrait de :

- prendre soin à prévenir quelles sont les mécaniques et les habiletés associés avant de lancer un jeu
- prendre soin à ce que les participant.e.s prennent du plaisir avec cette habileté (pendant et à la fin du jeu)
- d'aborder des analyses du jeu avec les participant.e.s pour qu'illes puissent se situer dans ce qu'ils apprécient dans les jeux et pourquoi ils aiment ces jeux

Cette démarche pourrait être faite différemment : au lieu de prendre les étiquettes et de les placer sur son affiche, il est possible que les participant.e.s piochent au hasard une étiquette et tentent de l'intégrer à une affiche existante ou d'en créer une nouvelle et de la placer dessus.

Cette démarche est une focale intéressante lors de l'analyse de jeu pratiquée en stage. Après chaque partie, les stagiaires repèrent facilement la structure sociale du jeu ainsi les mécaniques et les habiletés dominantes et secondaires du jeu. Une fiche d'analyse de jeu avec les mécaniques et les structures sociales est également disponible sur le site ressource des cemea pdll.

II. Démarches - L'analyse de jeu

Aux Cemea, et notamment dans toutes les formations, la pratique des jeux est répandue et parfois les équipes prévoient de 15 à 30 minutes pour y faire de « l'analyse de jeu ». Nous défendons cette pratique car elle s'inscrit d'emblée dans une démarche de pédagogie active. C'est à partir des émotions et des expériences de joueur.euse.s que l'on construit collectivement des acquisitions liées aux jeux et à leur menée. Les apports émergent de l'analyse de l'expérience de jeu commune fraîchement vécue.

Or certain.e.s formateur.rice.s sont parfois démuni.e.s pour mener ce temps et plus encore pour guider le groupe dans l'analyse et la construction des acquisitions. Nous proposons donc ici une démarche et des apports pour accompagner les équipes dans la préparation de ces temps d'analyse de jeux.

Comme les expériences de jeu sont souvent riches et singulières, toute une partie de l'analyse portera sur ce qui s'est joué là dans cette partie. Il revient donc exclusivement à l'équipe de formation qui, en situation, doit trouver des orientations d'analyse. Elles émergent de l'observation de la partie mais aussi de discussions entre membres de l'équipe pendant ou juste après la partie et des ressentis des joueur.euse.s. Et enfin, elles reposent sur des apports théoriques.

L'analyse d'un jeu peut se faire en 3 temps : le ressenti des joueurs.euse.s, l'analyse de la partie, l'analyse du jeu et de la menée.

1) Faire ressortir le ressenti d'un joueur.euse et du groupe

1. Les participant.e.s s'expriment « J'ai aimé, je n'ai pas aimé ».
2. Aller progressivement vers davantage de précisions « ce que j'ai aimé / ce que je n'ai pas aimé dans le jeu ».

Cela permet de se rendre compte collectivement si nos propres sentiments sont partagés par l'ensemble. (Sont-ils homogènes, hétérogènes ou opposés ?). Souvent les stagiaires shuntent cette étape et passent directement à l'analyse, elle est pourtant déterminante pour étoffer l'analyse. C'est aussi le moment où le.a formateur.rice construit ses orientations d'analyses.

2) Analyser la partie vécue

Nous proposons ici un ensemble d'orientations pour analyser les jeux dans lesquels le.a meneur.euse pourra piocher pour construire avec les stagiaires une analyse du jeu qu'ils viennent de vivre. Il ne s'agit pas de poser toutes les questions. Les éléments d'apports présentés ici constituent une base de données dont une partie sera abordée au cours des différentes analyses de jeu.

1. Où réside le plaisir dans le jeu ? A quel moment précisément vous avez pris du plaisir ? Avec cette question, on tente de déterminer les ressorts ludiques de ce jeu. Qu'est-ce qui fait que les joueur.euse.s ont aimé ?
2. A quel moment précisément vous avez pris le moins de plaisir ? Quelles sont les causes explicatives ? Cela permet d'expliquer parfois, que le jeu, par ses règles, par ses mécaniques ou par les habiletés demandés ne sont pas adaptés au plaisir des personnes.
3. Est-ce qu'il y a eu des faits marquants (triche, chute, conflit, arrêt brutal d'une personne...) ? Parfois les faits marquants ressortent dès les ressentis, parfois ils sont enfouis, le.a formateur.rice doit s'attacher à discuter de ces faits marquants, car ils permettent souvent d'introduire des apports sur le jeu.

Questions complémentaires pour construire des éléments de réflexion sur le jeu et sur

la menée

1. Quelle est la structure sociale du jeu? (Dans quels autres jeux peut-on la retrouver ?) (cf. démarche pédagogique « Y'a quoi dans le jeu »)
 - **Duels symétriques** (foot, rugby, jeux de barre...): facilite l'équilibre du jeu. Structure dominante dans les sports.
 - **Duels dissymétriques** (thèque, douaniers-contrebandiers...): difficile à équilibrer. Ce sont des jeux qui impliquent 2 rôles différents, cela induit deux sources de plaisirs différentes suivant les rôles. Les jeux dissymétriques sont moins répandus que les jeux symétriques. (peu présente dans les sports, sauf base-ball)
 - **Chacun pour soi** (balle assise, nombreux jeux de société, ninja): peut générer des alliances/désalliances, grande liberté stratégique, les différences de capacités entre les joueurs.euses peuvent être accentuées.
 - **Seul.e contre tou.te.s** (Gamelle, Pi le hibou, Un, deux, trois soleil...). Peut générer des formes coopératives volontaires ou non entre joueur.euse.s. Le rôle du « seul-e » peut être joué par l'adulte sans qu'il n'interfère dans le jeu des enfants comme cela pourrait se faire dans la participation d'un.e adulte dans un duel symétrique. Permet à l'adulte de jouer et de laisser ce rôle lorsque les enfants sont autonomes sur le jeu. Rôle du « seul.e » parfois difficile à jouer pour des enfants (cela peut être très long à la gamelle).
 - **3 équipes ou plus** (Poules, renard, vipères, les liaisons dangereuses, kin-ball...): permet de faire des alliances et des désalliances, on élabore des stratégies avec des adversaires, des situations que l'on ne retrouve pas souvent dans les jeux ; jeux qui sont parfois sans fin et qui diminuent donc l'enjeu de la victoire, permet de jouer à un très grand nombre...
 - **Jeux coopératifs** (le nœud humain, pacman, certains jeux de société...): structure peu développée qui sort de l'omniprésente compétition entre les joueur.euse.s, on joue tou.te.s ensemble contre le jeu. Permet de produire des relations coopératives, mais peut générer aussi des rapports de domination. Ceux qui connaissent mieux le jeu peuvent prendre trop de place dans les choix et nuire au plaisir de tou.te.s les joueur.euse.s.

2. **Quelles sont les mécaniques présentes dans jeu ?** (pour avoir la liste des mécaniques, voir grille d'observation.) La quantité et la diversité des mécaniques présentes dans un jeu donnent aux joueur.euse.s une possibilité de choix et d'actions accrue. Donc, plus il y a de mécaniques dans un jeu, plus les sources de plaisir existent. Ils y a des mécaniques principales, celles-ci sont le cœur et l'identité du jeu et des mécaniques secondaires qui agrémentent mais ne sont pas déterminantes pour le jeu.

3. **Le jeu était-il équilibré ?** Une équipe a-t-elle gagné trop vite ? Équilibre attaque/ défense. Le temps de jeu pour arriver à la victoire était-il trop rapide ou trop long ? Pour rééquilibrer le jeu, on pourra jouer sur les variables ou sur la modification des règles...

4. **Quelles sont les variables du jeu que l'on pourrait modifier dans ce jeu pour le rendre plus plaisant ?**
 - **La durée** de jeu est-elle optimale ? trop long, trop court, rapport temporel entre les différentes phases du jeu, réflexions sur les conditions de fin de partie.
 - **Le terrain** et/le matériel est-il adapté ou non ? (taille, nature, dangers...)
 - **Le nombre de participants** minimal, maximal et optimal pour jouer. Ce qui est intéressant, c'est de déterminer les critères qui permettent de trancher sur ce nombre.
 - **Le public.** Âge requis ? Capacités nécessaires pour jouer (cognitive, physique, motrice, attentionnelle, affective, sociales...)
 - **La préparation** d'un tel jeu prend-elle beaucoup de place ? Niveau de complexité du jeu,

difficultés à expliquer les règles, préparation matérielle, prise en compte des temps de concertation entre joueur.euse.s (répartition des rôles, élaboration des stratégies, et des tactiques), prise en compte des non-joueur.euse.s.

Peut-on modifier ces variables ? Qu'est-ce que cela pourrait produire sur le jeu ?

5. **Le jeu était-il adapté à tou.te.s ?** Des personnes se sont-elles senties exclues... Place des filles et des garçons, place des personnes en situation de handicap ?
 - Place des capacités physiques dans le jeu (courir vite, avoir de l'endurance, sauter haut, avoir de l'équilibre, de la souplesse...)
 - Place de la maîtrise technique (attraper une balle, lancer un frisbee...)
 - Place de l'engagement affectif (regard de l'autre, contact entre les joueur.euse.s)
 - Autres capacités remarquables dans le jeu : compréhension des règles, négociation, élaboration stratégique, calcul...
6. **Quelles stratégies ont été mises en places au cours de la partie ?** Ont-elles été déterminantes ? Y-a-t'il eu un retournement de situation ? A quel moment la partie s'est jouée ?
7. **Quel est le rôle/ la place du meneur ou de la meneuse de ce jeu ?** (explique les règles, régule les conflits, facilite la compréhension des règles en cours de partie, assure la sécurité physique et affective des joueur.euse.s, accompagne les joueur.euse.s dans leur expérience de jeu, apporte des solutions, des stratégies, apporte des contraintes pour ralentir le jeu, apporte un imaginaire, une ambiance, arbitre, coach...). Son rôle peut être très différent, et il peut s'avérer intéressant de l'analyser. Avait-on besoin d'un.e meneur.euse de jeu ? Quel peut être la place de l'adulte dans le jeu (cf : démarche postures d'accompagnateur.rice de jeu).

3) Autres apports sur le jeu

Où réside le plaisir dans un jeu ?

De manière générale le plaisir se manifeste dans :

- Les choix que le.a joueur.euse a à sa disposition. Dans le jeu, le plaisir réside dans sa capacité d'exercer une liberté et les choix que doivent réaliser les joueur.euse.s en sont les garants.
- L'incertitude de ce qui va arriver dans la partie et la tension que peut générer cette incertitude (est-ce que ma stratégie va marcher ?)
- être à plusieurs, partager un bon moment mais aussi négocier, collaborer, se confronter, se rencontrer
- plaisir de ressentir ses sensations ou de vivre des émotions avec un enjeu artificiel (se faire peur, arnaquer une personne)
- le plaisir d'élaborer des stratégies et de réfléchir
- la satisfaction de gagner et/ou de réussir (exemple réussir un beau coup)
- plaisir de l'imaginaire, d'évoluer dans un monde sans enjeu où tout est permis
- plaisir d'apprendre, de découvrir, de créer et de fabriquer
- renouer avec des souvenirs d'enfants et des sensations perdues

Il y a autant de plaisirs possibles que de joueur.euse.s et c'est bien la force du jeu. Encore faut-il les identifier pour en faire le constat. Exemples de plaisirs : les plaisir de jouer avec d'autres, de bluffer, de se retrouver dans la nature, de se cacher, de prendre des risques, de réaliser une habileté, de feinter, de gagner, d'esquiver, de chercher des stratégies, d'incarner des personnages...

La « rejouabilité » d'un jeu dépend du nombre de joueur.euse.s qui ont éprouvé du plaisir (aussi différents soient-ils).

Le contrat ludique

Le contrat ludique est l'accord tacite entre les joueur.euse.s pour pratiquer un jeu ensemble. Ce sont les conditions pour que les joueurs.euse.s jouent dans un « bon » cadre. C'est à dire un cadre qui accepte que chaque joueur.euse puisse agir dans le jeu et prendre du plaisir. Mais parfois le plaisir des uns et des unes cause la frustration des autres. Parfois, les choix des uns et des unes annihilent les choix d'actions des autres. Illes sont contraints et n'ont objectivement plus la possibilité d'exercer leur liberté dans le jeu. L'action d'un.e ou plusieurs joueur.euse.s peut alors parfois être considérée comme une entorse voire une rupture du contrat ludique.

Cela n'est évidemment pas le cas lorsque les actions comme les blocages, les éliminations partielles (prisons) ou définitives font partie du jeu. Il n'y a pas non plus rupture du contrat ludique dès qu'un.e joueur.euse se sent frustré.e, trahi.e, abusé.e dans le jeu. Il y a rupture du contrat ludique quand l'action d'un.e joueur.euse, non prévue dans la règle, contraint un.e ou plusieurs joueur.euse.s, lorsqu'illes ne peuvent plus agir ou n'ont objectivement plus de choix à leur disposition pour influencer sur le jeu.

La tricherie est belle et bien une rupture du contrat ludique. Tricher est le fait d'enfreindre délibérément une règle explicitement posée. En participant au jeu, les joueur.euse.s acceptent tacitement les règles qui encadrent la partie. Elles sont les mêmes pour tout le monde, les enfreindre revient à risquer d'abîmer la confiance qui unit les joueur.euse.s quant à la possibilité de permettre à chacun.e d'éprouver du plaisir en jouant.

Jouer avec les non-dits des règles est une pratique courante et inspirante, elle s'inspire du rapport à la loi : « tout ce qui n'est pas dit est autorisé ». Dans un monde où tout est codifié, réglementé et ordonné, le jeu dans ce qu'il permet de jouer avec les non-dits des règles est « un espace de liberté dans une légalité » (Colas Duflo. *Jouer et Philosopher*. 1996). Jouer sur le non-dits des règles provoque alors un nouveau plaisir qui réside dans la découverte d'une faille dans le jeu ou quelque chose qui n'était pas prévu dans la règle. Une faille que le-a joueur.euse va exploiter pour transformer le cours du jeu. Cette action est souvent le fait d'un.e personne dite « joueuse » (une personne qui aime jouer et qui joue souvent) qui par sa capacité à comprendre rapidement les règles, à s'en décentrer, à être inventive va chercher à influencer sur le jeu par d'autres biais, jusqu'à même parfois être déterminante dans l'obtention de la victoire.

C'est une pratique que les formateur.rice.s aiment impulser dans leurs formations pour plusieurs raisons : 1/cette pratique exprime une vision émancipée du monde qu'illes aiment diffuser de par leur convictions personnelles 2/les formateur.rice.s sont souvent des joueur.euse.s expérimenté.es qui prennent encore du plaisir à jouer aux mêmes jeux, justement parce qu'illes jouent sur les non-dits des règles et ainsi explorent un peu plus les limites du jeu. Mais cela leur confère également une place de pouvoir dans le jeu, d'autant plus quand illes connaissent déjà le jeu et savent déjà où sont les failles. Au final, illes sont souvent déterminant.e.s dans une partie, ce qui peut questionner dans la possibilité laissée aux stagiaires de prendre une place dans le jeu. Quel est l'intérêt en tant que formateur.ice de jouer des « non-dits » ? Ne risquons pas d'impulser de la frustration ou de « tromper » les stagiaires si nous jouons toujours de cela ?

Jouer avec les règles est-ce rompre le contrat ludique ? Théoriquement non. Cela n'a pas été dit dans les règles donc c'est autorisé. Et bien cela n'est pas toujours aussi simple. Les exemples sont nombreux où des joueur.euse.s ont joué sur les non-dits des règles et que cela a entraîné un arrêt de la partie et une grosse colère de certain.e.s joueur.euse.s. Dans ce cas, il convient d'analyser la partie pour comprendre ce qu'il s'est passé et d'analyser si l'action empêchait complètement ou non des possibilités d'actions des autres joueur.euse.s. Si l'on considère que cette action limite trop les choix des autres joueur.euse.s ou déséquilibre trop l'égalité des chances, alors il est possible d'ajouter une nouvelle règle.

De manière générale, on ne peut interdire de jouer avec le non-dit des règles, cela dénaturerait l'un des grands intérêts du jeu. Mais cela doit se faire en respectant le contrat ludique. On ne peut jouer sur le non-dit des règles seulement si les joueurs.euses, même les adversaires, conservent les possibilités d'action. Au final la victoire est amère lorsque les adversaires la trouvent injuste.

Quoi faire pour éviter de rompre le contrat ludique ?

Les conflits sur les non-dits des règles proviennent souvent de l'explication de la règle et donc du meneur ou de la meneuse (oubli, flou, ne connaît pas bien le jeu...)

- Le moment de l'explication des règles est donc un moment déterminant. On doit s'assurer qu'elles soient suffisamment comprises pour que tout le monde se sente de rentrer dans le jeu. Un.e joueur.euse expérimenté.e qui respecterait le contrat ludique ne peut à ce moment là garder pour lui.elle une faille qu'il/elle aurait repérée dans l'explication des règles de manière à l'exploiter durant la partie. Il serait plus juste au contraire de sa part de demander une précision dans la règle pour que tout le monde soit au même niveau d'information et que l'inventivité de la partie réside ailleurs. Il convient pendant l'explication de laisser un moment pour les questions de clarification des règles (et non des questions d'élaboration de stratégie)
- Une personne non-joueuse peut réguler les conflits en cours de partie ou en arrêtant celle-ci.
- Permettre des portes d'entrée et de sortie dans le jeu. Dès le début, il est possible d'explicitier la possibilité de sortir du jeu et le protocole. Ainsi, un.e joueur.euse qui se sent floué.e peut sortir du jeu et peut être redescendre en pression (cette sortie peut être accompagnée par une personne non-joueur.euse).
- La notion du contrat ludique est évoquée, le contrat n'est alors plus tacite. Cela permet aussi d'aller plus loin en amenant l'idée des droits du joueur et de la joueuse.

La possibilité de jouer ou de ne pas jouer

Le choix de ne pas jouer ou d'arrêter de jouer constitue un des droits fondamentaux des joueur.euses. C'est dans la définition du jeu, « le jeu est une libre activité ». C'est à dire, que lorsqu'un.e joueur.euse est contraint.e, il/elle ne peut plus prendre du plaisir, et de fait il/elle est là mais ne joue plus. Pire, l'obliger parce que l'on pense qu'au final cela va lui plaire, est délétère à son éducation ludique. Le jeu est vécu comme une contrainte à l'instar de l'école ou de certaines règles de la vie quotidienne... Ces expériences négatives peuvent à terme annihiler le désir de jouer et produire des adultes qui n'aiment plus jouer.

Expliquer le principe du jeu, ce que les règles vont demander de faire, permet aux joueur.euse.s de se positionner s'il/elle veulent jouer ou non au jeu proposé.

Bien sûr, nous nous retrouvons régulièrement dans les situations où il manque un.e joueur.euse et où on tente de convaincre une personne qui n'avait pas forcément envie. De même, si à chaque fois que le plaisir d'un.joueur.se s'estompe en cours de partie, il/elle décide de s'arrêter, cela peut amener des problèmes d'organisation. Dans le jeu aussi, il y a une histoire de consentement. Alors quoi faire ?

Il n'y pas de réponse toute faite mais il paraît primordial de conserver les droits du joueur et de la joueuse comme un grand principe (le droit de jouer, le droit de ne pas jouer, le droit de s'arrêter, etc.). Néanmoins, chaque situation est différente, et il n'est pas exclu d'argumenter pour convaincre de jouer. Il faut néanmoins doser pour que la demande ne se transforme pas en « pression sociale ».

Quand l'adulte est présent.e, il/elle est garant.e de ce contrat ludique tacitement passé entre tou.te.s les joueur.euse-s : celui qui stipule que tou.te.s les joueur.euse-s acceptent de jouer ensemble, et que tous et toutes sont garant.e.s de l'intégrité morale et physique de chacun.e des joueur.euse-s. D'ailleurs lorsqu'il y a rupture du contrat ludique (par exemple une blessure ou un conflit), qu'un.e adulte soit présent.e ou non, le jeu s'arrête automatiquement.

Jouer ou participer au jeu

« Jouer est un sentiment », lorsqu'on joue on est pleinement joueur.euse, on est centré sur nos actions de joueur.euse sans penser aux problèmes du monde. Or, il arrive qu'on ne soit plus dedans mais que l'on continue le jeu ou que l'on joue pour faire plaisir à quelqu'un.e, c'est parfois le cas quand on joue avec des enfants très jeunes... On peut alors faire une distinction entre jouer et participer au jeu. On peut même parfois passer de l'un à l'autre au cours d'une partie.

La récompense dans le jeu:

La récompense dans le jeu est le fait de faire remarquer le résultat du jeu. La récompense existe dans le jeu à des degrés différents : de la récompense matérielle (le trésor, la coupe), à l'annonce des gagnant.e.s par le.a meneur.euse, aux cris de victoire des gagnant.e.s à la fin de partie.

- **La récompense matérielle** peut nuire au jeu, car cela peut amener à jouer pour autre chose que le jeu lui même. C'est l'idée de non productivité dans le jeu (cf def du jeu), car le jeu doit se suffire à lui même, la recherche de plaisir dans le jeu est la seule motivation.
- **L'annonce des gagnant.e.s** : les podiums, l'affichage des scores, l'annonce des classements... C'est une pratique très courante dans toutes les sphères de la société (travail, école, internet...) mais l'habitude n'enlève rien à sa violence. La valorisation des gagnant.e.s implique même involontairement une dévalorisation des perdant.e.s. Sous couvert de « l'important, c'est de participer », on « console » les perdant.e.s avec des lots de consolation ou on invente une fausse valorisation (prix du fair play). La compétition promeut et valide les rapports d'inégalités sociales, les jeux invitent certes à la confrontation mais celle-ci doit s'arrêter dès la fin du jeu. Si la compétition, propre au sport, est permanente et dure même après le « match » (le championnat avec son classement entretient l'atmosphère compétitive sur la durée), la confrontation, propre au jeu, n'a lieu que pendant la durée de la partie.
- **Les cris de joie des gagnant.e.s** : ce sont la manifestation de l'émotion de la victoire, elle est inhérente au jeu et s'accroît dès lors que la tension dans le jeu est élevée. Il n'y a pas à refréner ses émotions, c'est un des motifs d'entrer dans le jeu. Par contre une manifestation trop ostentatoire, celle qui vient narguer ses adversaires, peut dans certains cas créer des émotions très négatives pour les adversaires (et rompre le contrat ludique).

Comment amoindrir l'effet de compétition ?

La compétition prend une place démesurée dans la société, tou.te.s les individu.e.s sont dans les secteurs de la vie évalué.e.s et comparé.e.s entre eux et elles. Inévitablement, cela produit des rapports de domination entre les personnes. De nombreux jeux ont dans nos sociétés occidentales un rapport ténu avec la confrontation et ce n'est pas un hasard (cf. *Des jeux et des hommes*. Callois). Le jeu possède cette force de susciter un imaginaire en jouant avec les thématiques de notre histoire et de notre société.

La compétition n'est pas forcément négative (elle développe l'estime de soi, permet d'apprendre à perdre et à gagner...). Par contre ce qui est négatif, c'est l'omniprésence de la compétition (école, sport, travail, société capitaliste où il faut apprendre à gagner au détriment des autres...). La question, c'est de savoir où on se place dans ce monde, si on veut reproduire, se démarquer ou transformer les rapports sociaux dominants.

Plusieurs possibilités non exhaustives : pratiquer des jeux avec d'autres structures sociales (jeux paradoxaux, coopératifs, seul.e contre tou.te.s), jouer à des jeux sans fin ou arrêter le jeu avant la fin, travailler sa posture d'accompagnateur.rice de jeu (ne pas donner les résultats, ne pas compter les points), sortir des jeux à règles (jeux symboliques et jeux de construction où il n'y a pas de gagnant.e.s)...

La différence entre tactique et stratégie

- La stratégie (réflexion théorique), ce sont des projections sur le jeu imaginées par les joueur.euse.s (un plan de jeu) qui s'appuient sur l'analyse des possibilités qu'offre le jeu (espaces, règles) et sur des hypothèses des futures actions adverses. Elle s'élabore en dehors des temps de jeu souvent avant la partie (et possiblement lors de discussions si cela est prévu comme les temps morts, pauses, apartés).

- La tactique est une réflexion mise en acte. Ce sont les formes d'organisations qui vont s'agencer et les décisions qui seront prises en cours de jeu. Elles peuvent concerner tout ou partie de l'équipe. La tactique peut émaner de l'élaboration stratégique ou s'en détacher complètement puisque c'est une réflexion qui s'actualise dans l'action du jeu.

« Les jeux sans fin »

(exemples : balle assise, balle américaine)

Un jeu a forcément une fin, soit par la victoire, soit par la décision du-de la meneur.euse ou des joueur.euse.s de stopper le jeu. Par définition, le jeu est circonscrit dans un temps et un espace. On appelle les jeux sans fins, les jeux dont la victoire est rare. Mais le jeu n'en demeure pas moins intense car l'incertitude est toujours présente mais elle s'est déplacée (...de « qui va gagner ? » à « va t-il y avoir un.e gagnant.e? »). On relativise et redéfinit alors le rapport à la confrontation en faisant passer ouvertement le résultat du jeu au second plan par rapport au plaisir de jouer.

« Les jeux paradoxaux »

(exemples : poule renard vipère, liaison dangereuse, shi-fu-mi géant). Les jeux paradoxaux, qui sont souvent également des *jeux sans fin*, s'opposent à l'idée de duel. Il y a dans les jeux paradoxaux plus que deux parties (au moins 3 équipes ou au moins 3 joueur.euse.s). Cette structure induit des alliances et des « désalliances » entre les joueur.euse.s qui rendent les situations de jeux paradoxales. Cela provoque des mécaniques de négociation où l'on met en jeu notre confiance en vue d'actions ultérieures. Mais bien sûr, dans un jeu rien n'oblige à maintenir toute la partie cette relation de confiance et l'acte de trahison fait partie du jeu. Ces jeux, dans leur mécanique, viennent donc toucher directement aux relations humaines. Les joueur.euse.s ont alors la possibilité de vivre et d'expérimenter, pour de faux, une grande diversité de rapports humains, comme la manipulation, la séduction, la négociation, la persuasion, mais aussi la communication, l'écoute, la solidarité, la confiance... Les jeux paradoxaux ont donc cette spécificité de générer des expériences relationnelles dans un cadre sécurisant (le jeu) qui, dans d'autres sphères de la société (entreprise, sport, école...), sont émaillés d'une arrière pensée idéologique (capitalisme, libéralisme). Le jeu dans ce qu'il est en dehors de la réalité (le jeu n'est pas productif, il n'a pas d'influence sur le réel, cf. définition du jeu), invite à faire des expériences relationnelles sans pour autant en payer les conséquences dans la vraie vie. C'est en sens que le jeu présente une grande richesse pédagogique.

Les habiletés dans les jeux

Les habiletés sont les capacités inhérentes au joueur ou à la joueuse qui lui permettent d'influer sur le jeu et donc de pouvoir gagner. Courir vite, avoir de l'endurance, savoir calculer, être logique, avoir une maîtrise technique d'un engin sont autant d'habiletés qui permettent d'augmenter ces possibilités d'actions et de choix dans un jeu. Or certains jeux font appel à des habiletés en particulier, laissant les joueur.euse.s dans des situations d'inégalités. Celle.eux qui ont des habiletés s'en sortent bien, les autres se sentent exclu.e.s car illes n'ont finalement que peu d'influence sur le cours du jeu. De manière générale, si un jeu fait appel principalement à une seule habileté, ce jeu aura tendance à produire davantage d'exclusions. Certaines habiletés sont connues pour être plus excluantes que d'autres : la vitesse, la maîtrise du lancer et de l'attraper (jeu de balle), les compétences logico-mathématiques... On parle en revanche de richesse ludique dès lors que les jeux intègrent une grande quantité et une diversité d'habiletés qui permettent aux joueur.euses d'avoir plus de possibilités d'actions.

Aussi, il peut être intéressant que les équipes de formation réfléchissent aux habiletés inhérentes aux jeux qu'elles proposent de manière à chercher à les diversifier pour ainsi produire une offre ludique plus riche. Au final, plus les jeux sont variés plus on a de chances que chacun.e se retrouve dans un jeu, dans le Jeu...

Les jeux de contacts

(Le maître du souffle, Roller Catch, l'ours et son gardien, le bull dog...)

Que faire des jeux de contacts ? Doit-on les proposer ou pas ? A quel moment dans une formation ? On a pu remarquer au cours des dernières années que ces jeux étaient de moins en moins pratiqués. Est-ce la peur de provoquer des blessures ? Est-ce une répulsion des joueur.euse.s ? Est-ce encore que ces jeux manqueraient d'intérêts ludiques et pédagogiques ?

Nous vivons dans une société de plus en plus aseptisée, sécurisée, contrôlée. Les rapports aux risques, aux dangers, aux contacts physiques sont, pour une très large majorité de la population, de plus en plus éloignés des corps. Le sport étant le miroir de la société, les sports et les jeux impliquant du contact physique sont de moins en moins pratiqués et disparaissent peu à peu. C. Pociello (*les cultures sportives*. 1995) montrait que le taux de pratique des sports de combat est en chute libre au dépend des activités d'entretien corporel. Tout se passe comme si on s'éloignait les uns des autres, comme si on voulait que nos corps et nos êtres ne soient plus en contact, comme si on se regardait, on se jugeait mais sans se toucher, comme si enfin on recherchait une pleine sécurité physique et affective.

D'un point de vue anthropologique, Edward T. Hall (*La dimension cachée*. 1971) a mis en évidence le concept de « distance intime », une zone plus proche encore que de la « distance personnelle » (0,45m à 1m20) qui serait caractéristique d'une bonne entente entre les personnes, une distance propice pour jouer ensemble. Or, l'espace intime est considéré comme une bulle de protection qu'il convient de respecter afin que la personne ne se sente pas agressée dans son intimité. Le contact physique dans un jeu, confond donc l'espace personnel, celui de la cordialité, du jeu, avec l'espace intime...

L'intérêt pédagogique du jeu réside dans le fait qu'il offre à tou.te.s ceux qui se lancent dans une partie, la possibilité d'expérimentations pour soi dans un espace sécurisant sans enjeux, dont chacun.e pourra en tirer des enseignements pour la vraie vie. Ainsi, à contre-courant d'une société qui distancie les corps, la pratique des jeux de contacts constitue une opportunité pédagogique puisqu'ils visent à se familiariser avec son corps et celui des autres. Par contre, la mise place de ce type de jeux ne peut ignorer le contexte social et donc les difficultés de certain.e.s joueur.euse.s avec le contact physique. S'il est donc intéressant de proposer des jeux qui supposent du contact physique, cela ne peut se faire qu'avec une attention accrue du bien être des joueur.euse.s et une application stricte des droits des joueur.euse.s.

Dans les jeux, le contact physique est volontiers apparenté à la violence physique. Pourtant, Elias et Duning (dans *sport et civilisation. La violence maîtrisée*, 1986) montrent que les sports ont participé au contrôle de la violence dans nos sociétés par l'introduction des normes de civilité, de propreté, de respect et d'autocontrôle individuel des pulsions. Le sport, mais finalement aussi les jeux deviendrait le dernier espace social où la violence peut se manifester mais de manière réglementée... Le contact physique impose d'emblée la prise en compte de l'autre. Entrer en contact physiquement avec quelqu'un.e fait inévitablement exister l'autre. Le.a joueur.euse jauge *in situ* l'engagement de son adversaire et dose son engagement. Parfois les contacts physiques sont violents. Mais souvent ils sont mesurés à l'attitude et à la réponse de l'autre joueur.euse. Une personne frêle et peu engagée ne va pas susciter un fort engagement de son adversaire. A l'inverse, une personne très engagée dans l'action peut susciter une confrontation physique. Le contact physique entre les joueur.euse.s est alors régulé par une fonction empathique que l'on possède tous et toutes dès lors qu'on l'a expérimentée. Et c'est bien là l'enjeu de la pratique des jeux de contacts, connaître son corps, le regard des autres, sa force, voir ce qu'elle produit, la maîtriser peu à peu.

Au final, il vaut mieux qu'une personne se rende compte de sa force physique dans un jeu... Car c'est précisément un espace d'expérimentation, un espace qui, s'il y a eu violence, laisse place à la

régulation. La verbalisation des ressentis des joueur.euse.s permet toujours de mieux comprendre ce qu'il s'est joué et de mesurer ce que produisent nos actes sans que cela n'ait de conséquences matérielles. Quelle richesse pédagogique !

- Les jeux de brimades cf démarches
- La fabulation dans les jeux cf démarches

4) Exemple d'analyse de jeux collectifs

Pour poursuivre cette démarche, nous nous sommes exercé.e.s à analyser certains jeux régulièrement joués pour affiner notre démarche et donner à voir les apports qui pouvaient émerger. L'analyse que nous proposons est très incomplète et ne représente qu'un exemple... Elle permettra aux équipes de formations peu expérimentées sur les analyses de jeux d'aiguiller leurs questions et de disposer de pistes de réflexions.

Requête : Si vous lisez ce document et faites des analyses de jeux, pouvez-vous mettre par écrit les contenus qui en sont ressortis de manière à compléter et à alimenter cette liste de jeux analysés : pour cela, envoyer un mail à la liste jeu : jeu@listes.cemea-pdll.org

Les règles des jeux proposés sont disponibles dans les fichiers jeux des Ceméa ou sur le site ressource des Ceméa Pdll.

JEUX DE BALLONS

1) Balle assise

- Condition de victoire : c'est un jeu sans fin (c'est quasiment impossible de gagner). Le jeu prend fin quand les joueurs et joueuses décident d'arrêter. Il n'y a pas de gagnant.e (pas de valorisation par la victoire). C'est un Jeu paradoxal.
- Structure sociale : C'est du chacun.e pour soi mais qui peut nécessiter des alliances avec d'autres pour tenter de gagner. Sauf qu'à la fin il n'y a qu'un.e seul.e gagnant.e. Il y a des alliances/desalliances (par exemple donner le ballon à une personne assise pour délivrer). Il arrive qu'il y ait des alliances qui excluent des personnes par rapport à d'autres.
- Stratégie gagnante : s'allier, se mettre en retrait et rentrer dans le jeu à un moment donné.
- Possibilité : prendre une personne comme bouclier ou se cacher derrière une personne (rapport du contact en plus), libérer volontairement des prisonniers et prisonnières (pour s'allier sans utiliser la parole), rôle des prisonniers et prisonnières : être vif.ve pour récupérer la balle (se libérer) ou réclamer la balle à des joueur.euse.s
- Rôle du meneur ou de la meneuse : jeu à forte jouabilité et même sans adulte (pas besoin de meneur.euse), être vigilant.e à ce que des prisonniers et prisonnières soient libéré.e.s à un moment donné
- Espace de jeu : peut se jouer dans un espace clos / réduit pour accentuer le rythme, possibilité de jouer avec des rebonds sur les murs (plus d'intensité physique que sans délimitation d'espace)
- Limites : certaines personnes ne sont pas à l'aise avec les balles (peur de se la rendre dans la figure, difficulté dans la maîtrise technique, attraper/recevoir).
- variante : catch (la personne qui a lancé le ballon qui se fait attraper OU la personne touchée n'est pas attrapée). Cette variante favorise ceux/celles qui sont à l'aise avec les balles (lancer/attraper).

2) Balle américaine

- Qu'est-ce qui change ? c'est le système de capture : lorsque tu es touché, tu sors du terrain, tu rentres lorsque la personne qui t'a touché est touchée à son tour.
- Ce que ça produit ? Une personne qui a touché plein de personnes est la cible privilégiée d'un grand groupe de personnes

- stratégie gagnante possible ? Ne pas toucher une cible privilégiée et la toucher lorsqu'on se retrouve en duel en fin de partie
- Est-ce que ce jeu a une fin ? Plus on avance dans le jeu, plus on a de chances en touchant quelqu'un.e d'en délivrer d'autres. (c'est très difficile, mais possible).
- Quelles sont les conditions de victoire ? 3 possibilités : - pour gagner, il faut que la personne ait touché tout le monde, - une personne a touché la dernière personne (qui elle même a touché tout le monde), - Non : personne ne réussit à toucher tout le monde
- Quelles sont les stratégies possibles ? Demander à quelqu'un.e de toucher la personne qui t'a touché (Négociation et bluff)
- Lorsque tu es touché.e, est ce que tu sors du jeu ? Non, tu peux récupérer les balles qui sortent du terrain, tu peux choisir à qui tu fais la passe
- Comme dans beaucoup de jeux de balle, la règle du Catch, celle qui dit qu'on est pas « attrappé.e » si on arrive à réceptionner le tir sans que la balle ne tombe par terre, peut s'enlever. Elle rajoute une compétence technique au jeu et peu discriminer certain.e.s joueur.euse.s.

3) Liaison dangereuse

- Ce qui change : par équipe de 2 (tu peut protéger ton binôme)
- Ce que ça produit ? Plus actif que balle américaine car doit protéger / être protégé, Moins d'alliance / désalliance et plus d'équipe
- habiletés pour gagner : La capacité physique et stratégique est plus mise en avant (lancer / esquiver/ se déplacer/ tchache)

4) Balle aux prisonniers

- Structure sociale : duel symétrique, peu s'apparenter au sport. Type hand. Jeux à fort capital culturel, connu par beaucoup de personnes. Se joue à deux équipes égales en face à face.
- Jeu à habiletés : motricité, esquivé, lancer, attraper, être capable de viser...
- Variante : le catch : permet soit de ne pas être touché, ou d'emprisonner l'adversaire. Le ballon peut toucher plusieurs personnes (rajoute une habileté)
- Stratégies : faire exprès de se faire toucher pour avoir toujours une personne en prison et donc permettre de se faire des passes.
- Ressorts ludiques : jouer sur l'esquive, attraper les autres, viser, jeux d'équipe
- Équilibre du jeu : jeu toujours déséquilibré en nombre de personnes (aller / retour camp prison)
- Limites : capacité de viser, esquiver, attraper, se déplacer, les sportif-ve-s peuvent facilement s'y retrouver, les non sportif-ve-s peuvent être mis à l'écart facilement.

5) Le ballon grenoblois

- C'est un jeux traditionnel – le premier jeux du style avant la balle au prisonnier. La balle aux prisonniers est donc une variante du ballon grenoblois.
- Qu'est-ce qui diffère de la balle aux prisonniers ? Terrain, avec les prisons sur les côtés, l'attrape du ballon, le. Premier.ère prisonnier-ère- qui rentre en prison, sera le.a premier.ère à sortir lorsque n'importe quels prisonnier-ère-s touchent un adversaire. Cela rend le jeu moins individuel et cela atténue l'exclusion ou l'inclusion dans le jeu par compétence.
- Quelles sont les stratégies ? Se répartir sur la prison, Se faire des passes dans l'équipe (avec les prisonnier-ère-s), Faire exprès de se faire toucher, gérer le nombre de joueur-euse-s en prison (pas trop, ni pas assez)
- Jeux rejouables sans animateur-ice, jeux de cours, il suffit d'un ballon et d'un terrain délimité.
- Ressorts ludiques : les mêmes que la balle aux prisonniers, se coordonner dans l'équipe en plus.

6) Rois / Dames / Valet

- C'est une Variante du ballon grenoblois.

- Qu'est-ce qui diffère des deux autres jeux ? L'attribution d'un rôle dans l'équipe qui donne des points à l'équipe adverse lorsque tu te fais toucher. Temps de concertation dans l'équipe pour l'attribution des rôles et la stratégie à mettre en place.
- Conditions de victoire: Faire perdre l'équipe adverse (Se faire toucher par l'équipe adverse pour leur faire dépasser les 100 points) ou atteindre les 100 points.
- Stratégies : Ce jeu est beaucoup plus stratégique. L'enjeu, c'est en général de savoir qui a quel rôle. 1/ Une des stratégie est de faire perdre l'équipe adverse : faire toucher des joueur.euse.s à rôle pour faire dépasser les 100 points. 2/ Protéger les joueur.euse.s à rôles. 3/ Simuler que l'on est villageois alors que l'on a un rôle.
- La place du meneur.euse sur la première partie est importante, le comptage des points, la régulation du temps, la révélation des rôles.
-

JEUX DE CACHE

1) Sardine :

- Structure sociale : 1 contre tous. Cache cache inversé, 1 personne qui se cache et plein de personnes qui cherchent (Cela vient de la boîte à sardines)
- Un des ressorts ludiques est de se cacher avec la personne qui a pu se cacher en première et au fur et à mesure tou.te.s les joueur.euse.s s'entassent dans la cachette, d'où le parallèle avec la boîte de sardines.
- Une petite stratégie est lorsque l'on a trouvé la personne cachée, de faire croire aux autres qu'on ne l'a pas trouvée en attendant qu'elles partent pour ensuite se cacher. Changement de rôle quand l'on se cache avec les personnes cachées. Drôle de se cacher tous ensemble dans un même endroit.
- Terrain : Peut se jouer dans plein de lieux différents, de nuit.
- Limite : si territoire peu délimité, trop vaste et trop dur, si la personne qui se cache ne se cache pas bien et cela s'arrête trop vite, les dernières personnes à chercher peuvent se retrouver seules et cela peut être dur à vivre. Plus la durée de jeu est longue plus l'on s'ennuie, le ressort ludique diminue.
- Ce jeu peut aussi être un prétexte à la découverte du milieu. Il peut être nécessaire d'avoir un signal sonore qui prévient d'un repli vers un lieu de rendez-vous préalablement déterminé pour les personnes égarées.

2) Speed cache :

- Un des ressorts ludiques est de rester à proximité des autres. Finalement, tu ne joues réellement lorsque tu ne te caches pas complètement. Ce qui est drôle, c'est de voir que le jeu se déplace. C'est un faux jeu de cache. C'est un jeu court, un speedy game.
- Limite : des personnes qui ne saisissent pas le sens du jeu peuvent trop s'éloigner et ne pas revenir... Au final, elles n'auront pas joué.
- Peut-on jouer en milieu totalement dégagé ?

3) Pi le hibou ou Pouic Pouic :

- Pi le hibou : tu comptes de pi 20 à pi 0. Il y a un temps mort entre les temps de jeu car les joueurs doivent revenir à pi 0 avant de pouvoir retourner se cacher.
- Ressort ludique : le meneur ou la meneuse peut bluffer et mettre de l'ambiance en faisant croire aux joueurs et joueuses qu'il faut revenir avant de compter. La mise en contexte n'a pas d'importance dans le ressort ludique.
- Pouic pouic : il y a un rythme plus soutenu dans le jeu car les joueurs et joueuses ne reviennent pas prêt du meneur ou de la meneuse avant de recompter, à la différence de Pi le hibou.
- Quel désagrément, difficultés peuvent rencontrer la maman hibou ou le pouic pouic ? Le contact physique (on peut l'éviter en faisant toucher un arbre ou mettant en place une zone délimitée dans l'espace), ne pas connaître le prénom des joueurs et joueuses.

- Stratégie : les joueurs et joueuses peuvent se cacher derrière les personnes qui ont perdu.
- Ce sont des jeux à élimination, on peut la gérer en devenant partenaire ou branche de l'arbre de la maman hibou ou du pouic pouic.

GRANDS JEUX

1) Sagamore :

- jeux à nombreux – minimum 10 par équipe et minimum 45minutes. Duel symétrique
- Jeu qui nécessite plusieurs parties pour établir plusieurs stratégies. Il y a un temps d'appropriation des règles assez important de même que la concertation au début du jeu, attribution des rôles et choix du lieu de cache du Sagamore et stratégie de l'équipe. La stratégie est beaucoup plus importante que dans d'autres jeux.
- Le terrain : espace avec des cachettes et suffisamment grand pour avoir une zone de jeux.
- Matériel : peu de matériel et de préparation (Cartes symbolisant les différents rôles).
- Mécaniques : attrape, cache, rôle, investigation, bluff
- Conséquence mécanique : A la fois prédateur, proie, suivant ton rôle et l'endroit. Jeux équilibré, même nombre de joueur.euse.s dans chaque équipe
- Rôle du meneur- meneuse: l'important est la compréhension des règles. Le plus compliqué est de les faire comprendre en début de partie. Utiliser des exemples. Schéma.
- Stratégie : choisir un lieu pour cacher le sorcier pour que l'équipe adverse ne le trouve pas. Protéger le Sorcier et sa zone ou des zones inutiles pour faire croire que le Sagamore est à un autre endroit. Travail de groupe pour attraper les adversaires (faire partir un appât, pour qu'un.e joueur.euse ayant un autre rôle l'attrape) Se cacher, avancer furtivement. Jouer avec l'environnement
- Limites : l'acte de repli n'est pas toujours respecté. (rentrer directement dans sa zone, par le chemin le plus court quand on vient de se faire toucher, ne pas se balader dans la zone adverse), Le terrain pas adapté, pas assez de cachettes, trop lumineux, ... Intéressant de jouer de nuit. Possibilité d'avoir une stratégie collective et individuelle (pas obligé de courir).
- Variantes : rajouter des rôles, changer d'endroit, changer de rôle en cours de partie (par le sorcier)

2) Tirer son épingle du jeu

- Espace : Terrain avec des caches, deux zones « cabanes » de part et d'autre du terrain. Et un terrain de jeu assez grand par rapport au nombre de joueur.euse.s.
- Mécaniques : attrape, cache, rôle, feinte
- Le jeu prend fin quand il n'y a plus d'épingles dans l'une des équipes, ou dans un temps imparti, comptage des épingles dans chaque équipe.
- Structure sociale : Duel symétrique si deux équipes
- Intérêt : Se coordonner dans l'équipe dans le choix des cartes et des stratégies à plusieurs. Facile à mettre en place avec peu de matériel. Peut se jouer à très nombreux.euses.
- Variante : Possible de jouer avec plus de deux équipes, Soit sous forme Poules Renards Vipères (carreaux attrapent les cœurs qui attrapent les piques), Soit tout le monde attrape tout le monde. Possibilité de voler une épingle adverse dans leur camp. Possibilité par l'équipe de déplacer son camp (uniquement lorsque toute l'équipe est présente)

3) Le jeu des bandeaux

- Ce jeu est un vieux jeu qui a été repris et retravaillé par des militant.e.s des CEMEA pdll.
- Nécessite un temps de fabrication de bandeaux (draps et marqueurs)
- Structure sociale : Duel dissymétrique, pas le même nombre de joueur.euse.s par équipe, pas les mêmes buts du jeu.
- Mécanique : Déplacement, cache, observation, organisation

- Ressort ludique : les déplacements et les manières de cacher son bandeau produisent des attitudes très drôles à regarder. Ressort ludique de la chasse au trésor ou plutôt des œufs de pâques.
- Limites : 1/ équilibre du jeu (comme dans tous les jeux à duel dissymétrique) si l'objet n'est pas trouvé, cela provoque un sentiment d'impuissance. Attention donc à la taille et à la nature du terrain, à la taille de l'objet et au nombre de joueur.euse.s par équipe. Pour réguler en cours de partie, le.a meneur.euse peut souffler des indices pour équilibrer le jeu. 2/ la cache de l'objet est déterminante. L'objet doit être en partie visible et accessible par tou.te.s les joueur.euse.s.
- Fin du jeu. Au temps ou lorsque l'objet est trouvé. C'est très frustrant lorsque l'objet n'est pas trouvé ou que l'on a eu le sentiment de n'avoir jamais été proche de le trouver. Le.a Meneur.euse a un rôle fondamental dans la délibération de cette fin de partie : l'idéal serait que l'objet soit trouvé après un bon moment de recherche. Mais ce temps devenant trop long (intensité du jeu qui baisse), ille peut décider d'arrêter la partie ou d'aider les chercheur.euse.s.
- Le jeu ne nécessite pas d'habiletés techniques particulières et est donc accessible au plus grand nombre (pas de vitesse, ni d'esquive).

JEUX DE TERRAIN

1) Voleur de pierre

- Jeu qui peut se jouer dans une salle omnisport (en utilisant les lignes jaunes) ou en extérieur et qui ne nécessite que peu de matériel.
- Structure sociale : duel symétrique, donc toujours très équilibré.
- Au début de la partie, il y a souvent une phase d'observation, les équipes sont bien en place et il semble impossible d'atteindre une pierre. Et puis à un moment donné il y a un basculement, les deux équipes attaquent en même temps, ça va dans tous les sens. Parfois, il y a de nouvelles phases d'observation.
- Au début du jeu, souvent certain.e.s joueur.euse.s « craquent » et tentent tout de même... Mais illes se font souvent attraper rapidement.
- Une stratégie gagnante est d'attendre et de défendre pour « geler » le maximum d'adversaires avant d'être en supériorité et d'attaquer.
- La règle de la campagne rend l'attaque plus facile. Il y a un deuxième camp derrière la ligne de pierres pour se reposer et choisir le moment opportun pour revenir. Il est difficile de défendre car les attaquant.e.s peuvent se trouver des deux côtés.
- Il y a de la tension en fin de partie parce qu'il devient plus facile de défendre quand il ne reste qu'une ou deux pierres. Et on se retrouve à nouveau dans une phase d'observation dont la durée est indéterminée. C'est un des ressorts ludiques.
- Jeu très « jouable » même sans animateur.rice
- Possibilité d'y ajouter plein de variantes (pierre à point, petit camp au milieu du terrain, rôles, vol de pierres...)

2) La baguette

- Duel dissymétrique à chaque manche, mais symétrique sur l'ensemble d'une partie (Chaque équipe a vécu autant de manches en attaque qu'en défense). Ne nécessite pas de matériel.
- Il est intéressant de jouer plusieurs manches (minimum 3 manches d'attaque par équipe) pour permettre aux équipes d'explorer les limites du jeu voire d'imaginer les repoussées.
- Les règles sont très simples et volontairement peu nombreuses. Les phases d'élaborations stratégiques, qui font bel et bien partie du jeu, prennent souvent plus de temps que les phases de courses... Cela permet une décentration des habiletés liées à la vitesse de courses et à l'aisance motrice. Il s'agit de trouver des idées stratégiques en jouant sur le non-dit des règles et de se coordonner collectivement.

- Le moment de lancement de la phase de courses est parfois une surprise pour l'équipe qui défend et est toujours très intense. C'est la mise en œuvre de l'élaboration stratégique.
- A la fin d'une manche, on peut discuter des trouvailles des joueur.euse.s et décider collectivement de poser une nouvelle règle ou non.
- De manière générale, l'équipe qui défend utilise beaucoup moins le temps d'élaboration stratégique que l'équipe qui attaque. Or il y a plein d'éléments stratégiques à avoir sur la défense et surtout cela peut être le moment d'élaboration de la future attaque pour alors prendre de vitesse la défense.

3) Le jeu des barres

- Duel symétrique, pouvant se jouer en extérieur ou dans une salle omnisport. Ne nécessite pas de matériel.
- C'est un jeu peu joué dans les ACM et pourtant il fonctionne très bien, Les joueur.euse.s alternent des phases d'observation et de courses.
- La difficulté réside dans la compréhension d'une règle (comment est-ce que l'on sait qui attrape qui?). Les joueur.euse.s qui auront compris plus rapidement les règles seront plus efficaces en début de partie, plus efficaces que ceux qui courent vite mais qui n'ont pas compris.
- Certaines personnes sont dubitatives au moment de l'explication des règles et disent qu'il peut y avoir du conflit au moment où un.e joueur.euse se fait attraper. Or la personne qui attrape sait bien qu'elle est sortie de son camp après l'adversaire et c'est un des principes du jeu que ce.tte dernier.ère se soit fait attraper par surprise.
- Dans ce jeu, l'observation a plus d'importance que la vitesse de course. On attrape un.e adversaire par surprise puisqu'il court dans notre direction sans forcément nous voir. Sans l'évacuer, cela modère l'importance démesurée des habiletés liées à la vitesse, omniprésentes dans les autres jeux de terrains et les sports.
- Beaucoup de joueur.euse restent dans la zone de terrain. Dans cette position, illes ne peuvent jouer que le rôle d'appât. Ce n'est pas une stratégie efficace d'avoir beaucoup d'appâts s'il n'y a que peu d'attrapeur.euse.s.
- Une stratégie efficace consiste à se coordonner au sein de l'équipe en se lançant dans la zone de jeu par vague. C'est à dire que les personnes qui s'élancent pour attaquer et/ou faire appât courent directement vers le camp adverse puis reviennent vers leur propre camp laissant d'autres s'élancer (et prendre par surprise). L'idée est que l'on ne reste pas dans la zone de jeu (qu'on revienne vite dans son camp) et qu'on n'attaque pas en même temps.
- Jeu à forte « jouabilité » même sans animateur.ice.
- Possibilité d'ajouter la règle de campagne qui apporte vraiment vraiment du renouveau au jeu.

PETIT JEUX

1) Ninja :

- Jeu sans matériel, que l'on peut utiliser lorsqu'il y a de l'attente. Pas lourd dans la poche, pas très matos. Jeu rapide.
- Jeu à élimination, lorsque l'on est éliminé on peut aussi en profiter car il y a de la mise en spectacle dans ce jeu.
- C'est un jeu d'attention et de réflexe, rapidité. Engagement choisi car on peut se mettre en retrait du jeu si on le souhaite.
- Stratégie de se mettre en retrait du jeu (alias la pratique angevine).
- Ressort ludique dans la position que l'on peut prendre et dans les feintes, jeu à contact où il y a de l'engagement. Comme tous les jeux, plus il est joué, plus l'esprit de compétition s'accroît. Cela a été le cas avec ce jeu à une période où il prenait beaucoup de place dans les formations.
- Limite du jeu : tu ne sais plus à qui c'est.
- Variante : personne doit crier lorsqu'il joue.

2) Avis de tempête

- Jeu qui nécessite un cercle de chaises. Assis au sol, il faudra matérialiser les places pour que les joueur.euse.s puissent s'y retrouver.
- Structure sociale : Seul.e contre tous. Cela peut être difficile « d'être au milieu » pour certaines personnes, lorsque le regard des autres est tourné vers soi. Mais contrairement à d'autres jeux qui présentent la même configuration (Pierre appelle Paul, Pac man, accroche décroche), le.a joueur.euse ne reste jamais longtemps au milieu : il lui suffit de formuler un nouvel avis de tempête. Le.a meneur.euse peut néanmoins avoir la vigilance de proposer de le.la remplacer (par lui même ou par quelqu'un.e d'autre) si ille observe des signes de malaise. Cela peut aussi être un point à poser dès le début du jeu.
- C'est un jeu à discriminations. Mais elles sont encadrées. On ne peut pas chercher à viser une personne (ou plusieurs) en particulier. Et puis chacun.e est libre, lors de l'annonce, de se lever ou pas, même s'ille est ouvertement concerné.e. Et ce choix ne peut être commenté par les autres joueur.euse.s. Le.a meneur.euse est garant de ce cadre dans l'explication des règles et en cours de jeu.
- Il est intéressant pour le.a meneur.euse d'être précis.e dans l'annonce, « à tous ceux et à toutes celles » pour que l'annonce ne discrimine pas d'emblée les joueuses.
- Certain.e.s joueur.euse.s peuvent jouer à rester au centre pour pouvoir faire l'annonce. C'est logique car il est bien là le ressort ludique. C'est aussi drôle de repérer le manière dont le.a joueur.euse fait semblant d'être vraiment le.a dernier.ère à trouver une place. Et puis si cela pose problème (plusieurs personnes veulent être au centre), c'est que cela indique l'épuisement du jeu et donc la fin.

3) Le virus

- Jeu qui ne nécessite pas de matériel ni de terrain spécifique. Si pas de limites de terrain, les joueur.euse.s peuvent s'éloigner de la zone de jeu.
- **Ressorts ludiques**
 - Attraper quelqu'un.e sans qu'ille s'en aperçoive ou se fasse attraper
 - Changer d'équipe
 - Se déplacer à plusieurs avec les mains liées.

→ C'est plus intéressant à nombreux.ses car il devient plus difficile de se protéger, et il y a plus d'interactions entre joueur.euse.s
- **Comment ça se finit ?** Soit il ne reste qu'un virus mais souvent on n'arrive pas forcément au bout.
- **Est-ce que des joueur.euse.s sont avantagé.e.s ?** Les grand.e.s
- **Est ce que c'est un jeu engageant ?** On peut recevoir des coups par inadvertance, cela dépend du niveau d'engagement de la personne qui esquivé. Si elle ne se laisse pas prendre, l'attaquant.e a tendance à mettre d'avantage d'engagement.
- **Qu'est-ce que le changement d'équipe peut induire ?** C'est parfois dur pour des joueur.euse.s de changer d'équipe (notamment les plus jeunes), on s'était identifié avec notre partenaire. Certain.e.s ont alors envie d'essayer de récupérer la personne avec qui ille était, ou de se laisser attraper.
- **Qui gagne ?** Quand notre virus contamine tout le monde, qu'on attrape tout le monde. Sauf qu'en fait, par le jeu des attrapes et des changements de l'équipe, à la fin tout le monde à gagné ou tout le monde a perdu, en fait, la victoire n'est pas vraiment un des ressorts ludiques.

4) Pinguin contre Autruche (3 pingouins attrapent toutes les autruches)

- Jeu ne nécessitant pas de matériel ni de terrain spécifique.
- Ressorts ludique :
 - le déplacement et le bruitage nous font entrer dans le jeu symbolique. Ce qui est rigolo, c'est d'entrer dans le rôle et jeu d'expression.
 - L'attrape, l'esquive, le changement de rôle
- **Qu'est-ce qui participe à l'équilibre du jeu ?**
Le déséquilibre des contraintes de déplacements est atténué par la délimitation de terrain et par le nombre de pingouins au départ. Si le terrain est trop grand, trop difficile d'attraper les autruches.
- **Enjeu de la victoire ?** Aucun, si on joue jusqu'à ce que TOUT le monde soit attrapé.
Jeu court qui implique un certain lâcher prise...C'est parfois dur pour certain-e-s. C'est possible pour certain.e.s de ne pas faire les bruitages pour entrer plus facilement dans le jeu.
- Variante : Les autruches attrapent les pingouins

5) Le Pac Man

- Jeu qui nécessite autant de chaises que de joueur.euse.s
- Deux mises en place place possibles :
 - Chaque joueur.euse prend une chaise et la dispose dans l'espace de manière à ce que l'espace global soit rempli et que chaque joueur.euse ne soit pas trop prêt.e des un.e.s des autres. Facilité de mise en place, le terrain a quelque chose d'aléatoire.
 - Disposer le jeu en forme de quadrillage. On retrouve la thématique du jeu (le pac man). Il est peut être également plus facile de s'organiser collectivement.
- Structure sociale : Seul.e contre tou.te.s. Le jeu a une grande propension à l'élaboration d'une stratégie collective.
- Ressorts ludiques :
 - Le fait de se lever de sa chaise, de laisser sa place libre.... Parfois on se rend compte qu'en voulant bien faire on aide le pac man. On est pris par nos pulsions.
 - Voir tout le monde se déplacer et qu'il y ait un gros bazar et essayer de s'organiser collectivement avec succès ou non.
 - Savoir quand c'est le mieux de bouger pour soi. Ce qui provoque ce ressort ludique, c'est précisément la règle qui dit que lorsqu'on s'est levés de sa chaise on ne peut plus s'y rasseoir.
- L'engagement et capacités physiques : on peut choisir son implication dans le jeu ; le jeu ne demande pas de capacités physiques particulières
- **Choix des rôles ?** Qui joue le Pac Man ?
-Naturellement c'est celui.celle qui n'a pas réussi à s'asseoir sur une chaise qui prend le rôle de -pac man. Le.a meneur.euse peut demander si cela convient à la personne, le cas échéant la si la personne ne veut pas, le.a meneur.euse peut demander si quelqu'un.e d'autre veut prendre la place.
- **Qu'est ce qui participe à l'équilibre et l'intérêt du jeu ?**
 - La vitesse de déplacement du pac man. S'il est trop rapide on change de rôle trop régulièrement et cela réduit du coup l'intérêt du jeu, on ne voit pas comment gagner. Si le pac man est joué par le.a meneur.euse, ille peut choisir d'adapter sa vitesse de déplacement pour laisser la possibilité de s'organiser un petit peu et donc d'éprouver le jeu.
- **Condition de victoire** : jeu qui n'a pas de fin en soi. Le but du jeu est d'essayer de tenir le plus longtemps possible.
- **Y a-t-il des stratégies à mettre en place ?**

- Pas vraiment en fin de compte, mais une règle à respecter : il faut toujours que le pac man soit plus distant de la chaise d'où tu te lèves que de la chaise libre.
- L'observation des autres joueur.euse.s et/ou la communication sont nécessaires.

JEUX de CONTACTS

1) Le Roller Catch

- Jeu qui se joue préférentiellement sur un terrain mou (le sable est optimal) parce qu'on est amené à tomber.
- Le.a meneur.euse peut prévenir à l'avance que c'est un jeu de contact et c'est mieux si les joueur.euse.s quittent bijoux et montres, pour ne pas se blesser.
- Ressorts ludiques :
 - on tombe, on s'attrape, on se fait des croches pieds, c'est rigolo !
 - La surprise de faire partie de la branche qui joue
- Pas un jeu à grandes stratégies, pas de victoires, le jeu s'arrête quand on veut. Mais plutôt court, car c'est répétitif et fatigant.
- Niveau d'engagement : tu peux choisir de passer par dessus les branches de l'étoile ou faire le grand tour pour ne pas avoir de contact.
- L'animateur.rice peut avoir un regard attentif aux comportements des joueur.euse.s, ille est le.a garant.e de la sécurité physique et affective de tou.te.s.

III. Boîte à outils spécifique au jeu

La boîte à outil est un regroupement de petites démarches qui ont pu servir pendant des stages jeu. Elles y sont décrites succinctement de manière à ce que chacun.e puisse venir piocher des idées. Les formateur.rice.s pourront alors les remanier, les compléter, les transformer afin d'élaborer des fils rouge pédagogiques, une sorte de continuité cohérente entre les différents temps autour du jeu.

1. Temps d'écriture de règles de jeux

Sur des temps d'évaluation, sur des temps prévus ou dans un projet de stagiaires, il est possible de leur proposer de prendre un temps pour écrire les règles des jeux. Cela permet aux stagiaires de repartir avec un répertoire de jeux. Il peut être intéressant à l'équipe de formateurs-ices de relire avant de valider la règles (celles-ci étant parfois difficile à retranscrire).

La progression dans les jeux

La progression dans les jeux n'est pas obligatoire. Il dépendra généralement des équipes de formations et du groupes de stagiaires. Cependant, il y a plusieurs possibilités :

- l'équipe de formation présente des jeux avant que les stagiaires proposent ou fassent vivre des jeux
- d'aller du connu vers de l'inconnu (exemple faire un loup avant de faire un sagamore).
- d'aller vers des jeux non-engageants vers des jeux engageants (exemple faire des jeux de cache avant de faire un jeu de lutte)
- d'aller vers des jeux nécessitant peu d'effort physique à des jeux à effort physique important (exemple faire un accroche décroche avant de faire un jeu des barres)

Faire la liste des jeux connus

Lister avec les stagiaires tous les jeux qu'ils connaissent et veulent bien à un moment expliquer aux autres et les afficher sur une grande affiche. Quotidiennement, ajouter (avec une autre couleur) les jeux joués sur le stage dans chaque espace (une affiche en jeu de société, une en jeu d'extérieur, une en salle plénière). Cet outil pourra être réutilisé en fin de semaine. Au moment de la classification des jeux, s'appuyer au préalable sur une relecture de cet ensemble de jeux et vérifier si chaque critère est vérifiables par les exemples.

La fiche d'analyse

La fiche d'analyse est un outil permettant d'analyser les jeux. Il reprennent des éléments tels que la structure sociale, les mécaniques, les habiletés, les ressorts ludiques. Il convient donc d'avoir eu des temps d'échanges sur ces sujets avant de les faire remplir par les stagiaires. Ces fiches peuvent être remplies au fur à mesure du stage et affichées. A la fin du stage, nous pouvons proposer de scanner et envoyer aux stagiaires toutes les fiches.

Les droits des joueurs-euses

Les participants écrivent des articles des droits des joueur-euses en petits groupes. Ils sont ensuite soumis à l'approbation en assemblée générale. L'article est lu à l'assemblée et si au moins 5 votes contre sont émis (à décider suivant le nombre de stagiaires), l'article est retoqué. Un affichage des droits peut être mis en place.

L'objectif est de réfléchir des droits des joueurs-euses que l'on constatent comme importants pour le bon déroulé du jeu et pour que les joueurs-euses puissent se sentir bien dans le jeu : c'est le contrat ludique. A n'importe quel moment du stage (suite à des discussions), on peut rajouter, retirer un droit.

L'objectif n'était évidemment pas de graver dans le marbre une déclaration universelle des droits des joueurs, mais bien d'échanger sur le fond, sur ce qui fait jeu, en se nourrissant des expériences du stage, de traduire en mots choisis et pensés des réflexions partagées.

Par exemple :

- *Droit de jouer plusieurs fois au même jeu*
- *Droit de ne pas aimer un jeu*
- *Droit de jouer n'importe où*
- *Droit de trahir*
- *Droit de parler*
- *Droit de se taire*
- *Droit de modifier ou adapter une règle du jeu*
- *Droit de connaître toutes les règles avant de jouer*
- *Droit de ne pas jouer*
- *Droit de sortir du jeu*

2. Postures d'accompagnateurs-rices ludiques

Préambule : Il y a différentes façon d'accompagner le jeu. Suivant le projet de structure, sa propre conception du jeu et de l'enfant, le groupe d'enfant, on va adopter telle ou telle posture. L'objectif est de comprendre la multiplicité des différentes postures et de l'intérêt ou non à l'adopter.

Durée : entre 1h et 1h30

Objectifs :

- Comprendre les différentes postures lié à l'activité Jeu
- Enrichir sa conception de l'activité Jeu et de l'enfant

1ère étape : Définition de posture (5 minutes)

C'est quoi une posture ? c'est une manière d'être ou de faire.

C'est lié à : - Attitudes – Émotions - Prestance Stature - Gestuelle, démarche - Se positionner dans l'espace - Manière de parler / intonation / mot choisi - Conception de l'enfant et de l'activité - etc.

Il y a une partie naturelle (incontrôlable, inconsciente, involontaire) et une partie contrôlable, (consciente, volontaire). Exemple : on peut jouer sur nos émotions (accentuer notre enthousiasme)

Ce qu'on va réfléchir, c'est cette partie contrôlable, consciente et volontaire. C'est le mode d'intervention.

2ème étape : Faire la suite de l'histoire (15 minutes)

2 Groupes séparé avec chacun leur situation. Ils choisissent un secrétaire. Ils doivent tour à tour imaginer et raconter la suite de l'histoire (tel un cadavre-exquis) ou prendre les idées les unes après les autres (en prenant soin que tout le monde prenne la parole).

L'histoire ne doit pas être de la science-fiction (toujours dans le vraisemblable). Il faut insister sur le fait que dans la situation 1, il y a présence d'un adulte et que dans la situation numéro 2, il n'y a pas

d'adulte qui intervient. Elles doivent trouver une mini-conclusion à leur histoire.

Situation numéro 1

C'est les vacances de la Toussaint. On est au beau milieu de l'après-midi, mais déjà, on a l'impression que la nuit va tomber. Dehors, il fait froid et gris, c'est vraiment un temps de saison. Ils se sont retrouvés quelques-uns, au centre de loisirs, dans une salle qui leur est habituellement réservée. Ils sont très exactement quatorze : huit filles et six garçons. Le plus jeune a treize ans, la plus âgée en a seize. Dans un coin, sur une table, des revues. Sur les rayonnages du fond, des cartons, un ordinateur, deux jeux de tarot (peut-être complets), quelques livres. Au mur, des posters qui commencent à se décoller. Arrive Jonas qui est anim et a vingt-sept ans et se prépare à passer l'après-midi avec les jeunes.

Situation numéro 2

C'est les vacances de la Toussaint. On est au beau milieu de l'après-midi, mais déjà, on a l'impression que la nuit va tomber. Dehors, il fait froid et gris, c'est vraiment un temps de saison. Ils se sont retrouvés quelques-uns, au centre de loisirs, dans une salle qui leur est habituellement réservée. Ils sont très exactement quatorze : huit filles et six garçons. Le plus jeune a treize ans, la plus âgée en a seize. Dans un coin, sur une table, des revues. Sur les rayonnages du fond, des cartons, un ordinateur, deux jeux de tarot (peut-être complets), quelques livres. Au mur, des posters qui commencent à se décoller. Aucun adulte ne viendra dans l'après-midi.

3ème étape : Récit des 2 histoires (10 minutes)

Les 2 groupes se rassemblent et exposent leurs situations. On écrit sur un tableau les éléments essentiels.

Ce que l'on retrouve souvent sur chaque situation :

- dans le cas où il n'y a pas d'animateur.ice, c'est souvent le bazar, il y a du conflit, une bagarre, des éléments souvent négatifs
- dans le cas où il y a un anim, c'est souvent très cadré, l'anim propose beaucoup et est en situation de faire jouer

On demande pourquoi il y a une différence entre les 2 situations ?

Est-ce que les ados peuvent jouer sans adultes ?

Est-ce que les ados sont obligé de suivre les propositions des adultes ?

Les enfants peuvent parfois jouer sans les adultes, et qu'ils se débrouillent très bien sans eux, et que c'est ce qui se passe, la plupart du temps, lorsqu'il n'y a pas d'animateur avec eux. C'est le jeu libre.

4ème étape : Les limites et intérêts des postures (30 minutes)

On expose les différentes mode d'interventions d'accompagnateurs ludiques et on les explique :

- « **Je fais jouer** » Je suis le maître du jeu. Je suis, en général, l'arbitre, le chef, etc., et c'est moi qui pilote tout. Je fais les règles.
- « **Jouer avec** » Quand je joue, je ne suis pas obligatoirement l'arbitre. Je ne définis pas forcément les règles. Je peux simplement jouer avec eux et avoir le même statut.
- « **Je donne à jouer** ». Je me mets en retrait. Par exemple, je prépare et j'organise l'ensemble du matériel, je le mets à disposition, je prépare des stands, des ateliers, des espaces, mais, ensuite, je ne pilote plus. L'enfant (ou le groupe d'enfants) joue tout seul et il se débrouille.

• « **Je laisse jouer** » Je n'interviens pas dans le jeu des enfants. Ils jouent où ils veulent, quand il veulent, à ce qu'il veulent, avec qui ils veulent. Je ne les interromps pas.

Suivant le nombre de participantEs, on divise le groupe en 4, chaque sous-groupe traite pendant 10 minutes d'une posture et restitue ensuite au grand groupe les intérêts et limites. On fait un tableau à 2 entrées pour chaque posture : « Quels sont les intérêts et les limites de chaque mode d'intervention ».

	Intérêts	Limites
Je fais jouer	découverte d'un nouveau jeu, facilitation de la compréhension par l'explication, susciter l'envie / motiver, les enfants n'ont peut-être pas l'habitude de jouer avec les adultes	Posture la plus prédominante dans l'animation, ne favorise la créativité chez l'enfant, c'est un imaginaire imposé par l'adulte, on ne peut pas forcer à jouer (limite liée au droit du joueur et de la joueuse), le jeu proposé ne coupe-t-il pas dans son jeu
Je joue avec	peut permettre la sécurité physique et affective des enfants (régulation), l'adulte peut être facilitateur du jeu (dans la compréhension des règles, l'équilibre du jeu)	prendre trop de place, l'enfant ne joue pas pour le jeu mais pour faire plaisir à l'adulte, il y a une injustice entre le fait de jouer et d'arbitrer
Je donne à jouer	L'enfant est libre de choisir son jeu parmi la sélection ou l'aménagement. Nécessite peu d'intervention de l'adulte. L'enfant est confronté seul les interactions sociales (gestion de conflit, partage des règles). Construction de l'autonomie (gestion de son temps, lecture des règles, mise en place...)	Le choix des jeux peut être inadapté, peu suscitant, risque d'être limité à peu de ressort ludique. Nécessite un temps de travail préparatoire important. L'enfant peut être perdu et ne pas savoir quoi faire
Je laisse jouer	L'enfant joue librement à ce qu'il souhaite. Laisse libre cours à l'imagination, la créativité (différente de la simple reproduction de la réalité et des représentations = développement d'une pensée non-conforme). Va vers de l'expérimentation vers lequel l'adulte n'aurait jamais pensé. Permet la construction de son identité différente de la conformation sociale. Le jeu est le lieu de tous les possibles.	L'enfant peut se sentir perdu. La sécurité affective et physiques des enfants n'est pas sous contrôle. Remarque : remet en question la présence de l'animateur

Il peut s'en suivre une discussion alimentée par quelques questions :

D'où vient la non-directivité ? Ça a toujours existé ?

Axe de directivité (je fais jouer) C'est le sachant tout puissant qui distille son savoir aux apprenants / non-directivité (je laisse jouer). Le non-directivité prend son essor après les années 68 (idée de libertaire qui survient, faire confiance à la jeunesse qui s'éduque par elle-même, il y a des apprenants mais pas de sachant). Citation de Paolo Freire, pédagogie des opprimés, 1973 « personne n'éduque autrui, personne ne s'éduque seul, les hommes s'éduquent ensemble par l'intermédiaire du monde ».

Y a-t'il une bonne posture ?

Il n'y a pas d'intervention totalement bonne ou mauvaise, mais qu'il y a quatre registres et qu'il faut choisir un subtil dosage entre ces quatre types d'interventions. Si je choisis un type d'intervention, que je la développe à fond et que je n'applique plus qu'elle, cela devient intenable pour les enfants.

Comment choisit-on quelle posture adopter ?

La conception (elle évolue au cours des expériences) que l'on a de l'enfant et de son développement (théorie, pratiques, philosophie, politique) correspond à la représentation que l'on a du dosage, de la proportion de chaque attitude dans une animation. En fonction de l'enfant (ou du groupe d'enfants) que l'on a en face de nous (son âge, d'où il vient, et d'autres caractéristiques), le dosage va changer suivant son besoin.

Il y aura par exemple des centres de loisirs qui vont plutôt axer leur façon de faire sur : « Je ne pilote pas trop l'enfant et je fais attention à ce qu'il développe lui-même ses activités. » D'autres vont être plus centrés sur : « Le petit a forcément besoin d'un guide et d'un adulte pour le faire progresser ». Le problème est qu'il y a souvent un écart entre ce que l'on pense avoir comme profil et ce que l'on fait réellement.

Comment réduire le décalage entre le besoin de l'enfant et la posture adoptée ?

Un des moyens pour tenter de réduire ce décalage est de faire appel à un observateur (un collègue, un ami, la vidéo, en tout cas quelqu'un d'extérieur) qui va essayer d'analyser avec vous les types d'interventions que vous faites auprès du groupe.

Dans une perspective plus générale, il faut garder à l'esprit que nous devons essayer de rapprocher nos conceptions et nos comportements grâce à un travail de réflexion. Ce travail ne sert pas simplement à se faire plaisir intellectuellement car si on ne réfléchit pas sérieusement à cet écart éventuel entre nos pratiques et nos conceptions afin de les mettre en adéquation, souvent, on a une tendance naturelle à reproduire ce que l'on nous a fait. On se dit : « Cela a marché avec moi et il n'y a aucune raison que cela ne marche pas avec eux. On m'a appris les règles comme ça, je vais les leur apprendre comme ça, et s'ils ne comprennent pas, c'est qu'ils sont bêtes. » Par exemple, c'est assez flagrant lorsque, en animation, on explique des règles de jeux. On les explique comme on nous les a apprises, sans rien changer. Il n'y a aucune remise en question. Un travail d'analyse et de réflexion est essentiel : qu'est-ce que l'on veut pour le développement de l'enfant ? Quelle va être notre conception de son développement et de ses capacités ? »

5ème étape (facultative) : Rivière à 4 coins (30 minutes)

Chaque participantE se place dans l'un des 4 coins (qui représentent chaque posture) et argumente sur son choix de posture adopté :

- Avec des kappas
- Avec un coin dinette
- Avec un espace de jeux vicéos
- Avec un jeu dans la cour
- Avec la construction d'une cabane...

5ème étape (facultative) : étude de cas (30 minutes)

En petit groupe, les participantEs réfléchissent à un cas (quelle posture vous adopteriez ? quelle position dans l'espace ? Que faites-vous ?) et exposent ensuite au grand groupe parmi les suivants :

- Un ultimate se lance, vous êtes en situation d'arbitrer
- Vous vous apprêtez à expliquer les règles du jeu de barre
- Vous arrivez dans une salle, des enfants jouent au jeux de société
- Un enfant vient vous voir parce que quelqu'un d'autre ne veut pas jouer avec lui
- Il est 17h au centre de loisirs, l'heure du retour des parents, un garçon est déguisé en robe et est muni d'une baguette magique

3. Transmission de règles

Préambule : On retrouve des jeux de société dans les maisons, les écoles parfois, les centres de loisirs et quelques autres structures de l'enfance, du loisirs et de la culture. Une connaissance du fond de jeu est nécessaire pour que les jeux « vivent » à travers les différents publics. Or, ce n'est pas toujours le cas dans de nombreuses structures. Bien souvent, les jeux sont stockés dans une armoire et ne sont jamais sortis, faute de n'avoir personne qui les explique correctement. Le problème réside souvent dans la méconnaissance des règles du jeu et dans la transmission des règles. La transmission nécessite d'un temps d'apprentissage des règles des jeux, qui n'est pas toujours pris dans les équipes d'animation, alors qu'il est indispensable pour pouvoir animer des temps de jeux.

Durée : 1h30

Matériel : 1 lot d'étiquettes par binôme (étapes d'explication), 1 jeu par binôme (20min max.)

Objectifs :

- découvrir des jeux de société et leurs mécaniques
- s'approprier une règle du jeu
- savoir transmettre une règle du jeu
- analyser les procédés d'explication de règles

1ère étape : Apprendre la règle du jeu (30 min)

Par binôme, les groupes vont apprendre les règles d'un jeu qu'ils ne connaissent pas. Le but sera d'expliquer le jeu à un autre binôme.

Une personne expliquera la règle (sans prendre en compte l'autre personne).

L'autre observera l'explication sans intervenir.

On donne les conseils pour apprendre une règle du jeu. S'il y a deux formateurs-ices, c'est possible de faire un dessin pendant que l'autre donne les conseils (cela permet de rendre cela plus vivant)

Conseils pour apprendre une règle du jeu ?

- Bien connaître la complexité du jeu (c'est souvent l' « âge requis » qui est l'indicateur), le nombre de joueurs-euses, la durée de partie
- commencer par des règles simples, puis petit à petit prendre des jeux de plus en plus complexes

- prendre le temps et trouver un espace adapté à la lecture de règles
- regarder la boîte du jeu (premières informations) et le nombre de pages du jeu (cela peut induire sur la complexité du jeu)
- sortir le matériel, faire la mise en place (pour se l'approprier)
- lire la règle pas à pas pour la compréhension
- s'imaginer un tour de jeu (en manipulant le matériel)
- Lire l'entièreté de la règle pour appréhender toutes les subtilités du jeu
- des sites internet ont des vidéos explicatives des jeux (ludovox, trictrac, vidéorègles.net...)
- la retransmettre à un public (assez rapidement avant d'oublier les règles)
- jouer au jeu (permet de l'avoir en tête plus facilement)
- apprendre des jeux à plusieurs (expliquer, se faire expliquer)

2ème étape : Temps de jeu / analyse de l'explication (1h)

Les groupes se réunissent par 2 groupes de binôme pour faire des tables de 4.

On explique les questions qu'il faudra se poser après le temps de jeu.

Le groupe fait un retour sur l'explication en se posant les questions suivantes :

- 1) Suivant l'observateur-riche, dans quel ordre se sont déroulées les étapes d'explication ?
- 2) Suivant l'explicateur-riche, comment a-t-il / elle vécu son explication ?
- 3) Suivant les joueurs-euses, quel est le niveau de compréhension avant et après la partie ?
(100% tout compris, 80% dans la globalité, 50% à peu près, 20% un petit peu, 0% rien du tout)
- 4) L'explicateur-riche a-t-il / elle oublié une partie ou plusieurs dans son explication essentielle à la compréhension du jeu ?
- 5) Combien de temps a duré l'explication ? Était-ce trop long ou trop court ? Était-ce nécessaire ?
- 6) Quelles interventions ont eu lieu au cours de la partie par la personne qui explique ?
- 7) Quelles questions ont été posées par les joueurs-euses ?
- 8) Comment l'on pourrait améliorer l'explication de la règle ?

On explique les étiquettes (description des étapes). Dans une explication, elles ne sont pas forcément toutes présentes et il n'y a pas d'ordre prédéfini.

Une personne du binôme explique aux autres personnes la règle du jeu.

Pendant ce temps, l'autre personne du binôme chronomètre le temps d'explication. (pas obligatoire)
Elle prend les étiquettes qui correspondent à des étapes d'explication de la règle et les met dans l'ordre d'énonciation. Elle les classe les étapes en fonction de quand elles arrivent.

Le groupe de 4 jouent au jeu 20 minutes maximum et passe à l'analyse de l'explication. Ensuite, les rôles s'inversent.

Cette étape peut se reproduire 2 fois en faisant rencontrer des binômes différents et en intervertissant les rôles dans le binômes. Comptez alors 2h30 au lieu d'1h30.

Conclusion (5 minutes)

On donne les conseils pour transmettre une règle du jeu. S'il y a deux formateurs-ices, c'est possible de faire un dessin pendant que l'autre donne les conseils (cela permet de rendre cela plus vivant)

Conseils pour transmettre une règle du jeu ?

- Ne pas mettre trop de temps pour expliquer le jeu
- Reformuler la règle à votre manière
- Ne pas lire la règle, cela peut décourager l'auditoire
- Utiliser la règle lorsque c'est nécessaire (cad chercher des cas particuliers, la mise en place)
- Ne pas noyer les joueurs-euses avec trop d'informations, aller à l'essentiel, introduisez des éléments au fur et à mesure
- Montrer sur le plateau lors qu'il y a une manipulation des joueurs-euses
- Vous pouvez faire un premier tour avec les joueurs-euses
- Ne pas énoncer les stratégies (laisser les joueurs-euses les découvrir)
- Ne répondre aux questions qu'à la fin de l'explication, réservez un moment où les poser
- Privilégiez une seule personne qui explique (pour éviter les désaccords)
- Décharger les joueurs-euses de certaines actions ou manipulations (exemple gestion du matériel, comptage des points, etc.)
- Éviter la phrase « vous allez voir, c'est simple » (car cela peut rabaisser et mettre la pression)

Les anims ont parfois un sentiment de panique face à une lecture de jeu ou face à un public (est-ce la peur de l'échec ? Le sentiment de ne pas maîtriser?).

Ce sentiment s'atténue lorsque tu as joué à ce jeu plusieurs fois et que tu connais bien le jeu.

S'il y a encore des difficultés après la lecture à bien comprendre le jeu, il est nécessaire de persister et relire la règle ou de revenir sur des jeux plus simples.

Les jeux, c'est aussi une culture (culture ludique). Plus on connaît des jeux et on lit des règles de jeux, plus c'est facile de les expliquer et de comprendre les mécanismes (Comme les langues étrangères). Pour que les enfants puissent être autonomes dans cette pratique, il faut commencer par les expliquer.

L'animation passe forcément un moment où à un autre par le jeu. Il ne faut donc pas passer à côté, il est nécessaire de continuer à se former, découvrir de nouveaux jeux et s'essayer de les expliquer ou se les faire expliquer.

La posture d'animation pourrait être celle de donner envie de jouer, sélectionner des jeux adaptés à la tranche d'âge, aménager un lieu identifié où les enfants ont accès à des jeux.

Au sein de l'équipe d'anims, il est possible de proposer en réunion ou à un autre moment des temps de jeu. Cela a deux effets, cela permet aux anims d'apprendre les jeux sur places (qui sont souvent méconnus) et cela permet un temps de convivialité dans l'équipe (pour mieux se connaître)

Les questions à se poser sur les lieux d'animation :

- Ou aménager un espace de jeu ?
- Comment les enfants peuvent se servir ? Jouer sans anims ?

- Quand est-ce qu'on joue ? Les jeux de société sont ils des bouches-trous ou est-ce un réel temps d'activité ?

4. Aménagement des espaces de jeux

Durée : entre 1h30 et 2h

Matériel : feuille A3 et A4, crayons de couleurs, feutres, crayons de papier, post-it, magazine de jeux, site internet, matériel de jeux (espace symbolique, jeux de société, mobilier, jeux de construction, motricité)

Objectifs :

- réfléchir à un espace transportable et ludique pour une tranche d'âge
- éclaircir le but d'un aménagement

Première possibilité de démarche sans matériel

1ère étape : Brainstorming (20min)

En grand groupe, on fait un brainstorming avec la question suivante :

« à quoi joue-t-on lorsqu'on a 2 à 5 ans (par exemple) ? » / « qu'est-ce qui vous faisais marrer à cet âge ? » / « quel est le jeu que vous observer à cette tranche d'âge ? »

2ème étape : Dessin du plan (40min)

Par groupe (3 groupes), nous devons imaginer un espace de jeux imaginaire sans aucune contrainte (matérielle, financière, stockage, etc.). Nous pouvons y inclure :

- un espace de jeux symbolique,
- un espace de jeux de construction,
- un espace de figurines,
- un espace de jeux de motricité,
- et ce que l'on veut d'autre

Vous pouvez :

- mettre une thématique,
- utiliser des couleurs,
- illustrer par du texte,
- choisir un nom de l'espace,
- choisir des matériaux,
- prendre des idées dans les magazines ou sites internet : chaque groupe peut consulter un des sites ou magazines

L'aménagement, c'est permettre l'activité, c'est favoriser l'autonomie, c'est susciter l'envie de faire. Ce que l'enfant va découvrir n'est pas mesurable, il détourne les jeux pour ne pas aller dans la répétition, c'est de l'expérimentation.

L'adulte propose un espace de jeu. L'enfant est fait pour le transformer. Au début, l'enfant crée son territoire / son terrain de jeu. L'adulte doit penser à un espace avec l'aspect sécuritaire mais aussi esthétique.

L'enfant a besoin de : - d'autonomie - mouvement et de repos - possibilité de prise en risque - espace d'imitation - espace de création / imagination - décroisement / coin caché - de variété - de jouets / jeux adéquats

Chaque groupe doit dessiner un plan sur une/plusieurs feuilles A3 et devra l'expliquer aux autres groupes dans un second temps (choix d'une personne porteuse de parole).
A la fin du temps, les affiches sont affichées dans la pièce.

3ème étape : Post it (30min)

La consigne est la suivante : dans le concret, comment est-ce réalisable ?

Chaque participant peut prendre des post-it et les poser sur les affiches des autres :

- cela m'intéresse, j'aime, je trouve ça cool, c'est réalisable à mon avis
- cela me pose question, je n'aime pas trop, je trouve ça pas top cool, c'est impossible à faire

En grand groupe, chaque porteur de parole fait un retour de son groupe de ce qu'il a imaginé et tente de répondre avec son groupe aux questions des autres groupes

4ème étape : Dessin du plan n°2 (30min)

La consigne est la suivante : nous devons prendre en compte maintenant la question financière, et de stockage, transportabilité, installation rapide, l'aménagement en essayant de sélectionner les idées à garder ou à laisser.

On constitue des groupes et essayons de prendre un élément constructible et de dessiner un plan à réaliser sur feuille A4 (avec les mesures, le matériel utilisé, les outils utilisés, le prix que cela peut coûter).

Chaque plan est restitué en grand groupe. Dans le concret, on décide d'une ou plusieurs dates de construction avec les personnes intéressées.

Deuxième possibilité de démarche avec matériel

1ère étape : Quel besoin ? (20min)

On pose la question suivante : à tel âge, de quoi avons-nous besoin ?

Un enfant a besoin pour jouer :

1) Assurer la sécurité affective

Pour se sentir en sécurité, les enfants doivent toujours avoir la possibilité de voir un des adultes de référence quelle que soit sa place. Ils ont besoin de ce contact visuel pour être rassurés et pouvoir agir.

Ils jouent dans les endroits « éclairés » et « sécurisés » par la présence de l'adulte. Dans le cas contraire, ils se déplacent, transportent les jouets, voire arrêtent de jouer.

2) Répondre aux besoins physiologiques

L'environnement doit également répondre aux besoins physiologiques des enfants de cet âge : hygiène, propreté, repos, hydratation... Un lieu de repos, si possible offre une bonne qualité de confort.

3) Satisfaire les besoins moteurs

Les besoins de mouvement des enfants sont importants : sauter, courir, grimper, pédaler sur un tricycle, pousser ou traîner de gros objets, se balancer, lancer une balle, shooter dans un ballon, manipuler de l'eau et du sable

Il est complété par des objets à rouler, pousser, tirer. Les enfants de moins de trois ans sont le plus souvent dans le mouvement et ont besoin d'espace pour bouger. Une chaise et une table pour chaque enfant ne sont pas nécessaires

4) Répondre aux besoins relationnels

Permettre aux enfants d'imiter, à un âge où se développe la conscience de l'autre, c'est faciliter la communication des enfants entre eux. C'est ainsi que naissent les premières interactions entre enfants avant même que le langage soit maîtrisé. Proposer des matériels de jeu en plusieurs exemplaires identiques diminue les conflits et augmente la durée de jeu et les interactions positives.

5) Satisfaire les besoins sensoriels

Les enfants de deux ans sont des explorateurs qui découvrent les propriétés des objets et de la matière. Ils effectuent des actions qu'ils recommencent inlassablement pour en comprendre les effets. Des espaces bien délimités et organisés permettent aux enfants de rester concentrés plus longtemps, de mieux communiquer avec les autres.

Quelques idées d'aménagement

- Le développement de l'autonomie

Les conditions d'installation de ces espaces permettent aux enfants d'acquérir une autonomie croissante. Les enfants ont besoin d'avoir accès librement au matériel et aux jeux, ils aiment participer au rangement. Pour cela, le matériel et les jeux sont accessibles, soigneusement présentés. Chaque objet a une place et celle-ci est clairement identifiable par l'enfant. Une photo collée au fond peut aider au repérage.

- Des espaces extérieurs à l'intérieur

L'espace intérieur peut s'agrandir avec le couloir, le dortoir, la salle d'eau... qui répondent pour un moment de la journée à des nouvelles fonctions...

- Un environnement qui évolue

L'aménagement évolue au cours de l'année en fonction de l'intérêt et des acquis des enfants. Observer les situations difficiles de la journée, adopter le point de vue des enfants permet de mettre en œuvre les différents rééquilibrages qui leur seront bénéfiques. S'il est observé qu'une zone de jeu devient trop attractive, plutôt que d'en limiter l'accès, en augmenter la surface. Il est même possible de faire deux zones de jeux semblables

2ème étape : Aménagement (20min)

Chaque groupe réfléchit à un espace et à un âge. Les participantEs mettent en place cet espace en utilisant le matériel apporté tout en réfléchissant aux éléments suivants :

- sécurité
- esthétisme
- pratique (pour développer l'autonomie)
- quelles règles ? Quelles appropriations des règles ?
- adaptabilité
- place de l'adulte

3ème étape : Retour sur l'aménagement (30min)

Les groupes présentent leurs espaces. On peut poser les questions suivantes :

- Comment et à quoi joue-t-on ?
- Qu'est-ce qu'il manque ?
- Est-ce qui est suscitant ?
- Répond-t-il aux critères précédents ?



4ème étape : (facultative) Deuxième aménagement (10min)

Suivant les retours du groupe, si l'aménagement est nécessaire pour la suite, il est possible de rajouter ce temps pour « améliorer » l'aménagement

IV. Jouer, faire jouer, créer

1. CRÉATION DE JEUX

Préambule : La démarche « Y a quoi dans le jeu » permet d'entrer vers de la création de jeu. Pour créer un jeu, il pourrait être possible de partir d'un thème mais on peut pas faire l'économie d'une approche par les mécaniques de jeux, les habiletés et les structures sociales. La démarche ne permet pas d'aller vers la création de jeux de société parce que d'une part on devrait accorder beaucoup plus temps pour équilibrer le jeu et parce les jeux de plein air et les jeux intérieurs sont nettement plus faciles à équilibrer.

N'oublions pas que dans le contexte d'émergence des jeux de société et de l'hégémonie du sport, ces jeux, souvent appelés jeux traditionnels, se perdent peu à peu. Cette démarche a donc aussi pour objectif de promouvoir et de valoriser les jeux traditionnels dans le secteur de l'animation. Elle s'est construite sur plusieurs années, de mars 2014 à 2016. Des bouts ont d'abord été testés sur des weekends CEMEA et différentes semaines de formation (BAFA 3 perfectionnements « jeu », BPJEPS Activités Pysiques pour Tous ou Loisir Tous Public). Plusieurs personnes notamment du groupe « jeu » ont pris part à son élaboration au cours de cette année et elle a été modifiée et retravaillée par les différentes équipes de formation.

Durée : + ou - 5 heures + valorisation des projets. Dans l'idéal, la création de jeux se décline en 4 temps bien distincts :

- 1) foire aux projet J2 aprem ou J3 30'
- 2) temps de création J3 J4 min 3h
- 3) valorisation 45' / Jeux + analyse J5
- 4) Temps de bilan J6 1h

Matériel : Tableau, feutre velleda, fiche Bilan de création

Objectifs :

- Créer et mener un jeu à plusieurs
- Analyser les jeux et comprendre ce qui fonctionne ou pas
- Analyse du travail en groupe

1ère étape : Foire aux projets (1h)

A chacun ses goûts. S'il est tout le monde a ses jeux préférés, on peut également admettre que les joueur.euse.s ont des mécaniques préférentielles. C'est pourquoi, chaque participant-e démarre la foire aux projets choisissant 3 paramètres parmi les mécaniques, les structures sociales et les habiletés.

L'ensemble des choix est écrit sur un grand tableau dans l'objectif de former des groupes mécaniques et/ou de structures sociales affinitaires.

Exemple de tableau

Prénom	Mécanique	Habileté	Structure sociale
Agathe	Stop ou encore	Rapidité, Bluff	
Boris	Déplacement, Cache		Duel dissymétrique

Camille	Construction	Observation	Coopération
...	...	...	...
Domi		Déduction, mémoire	Duel symétrique

L'idée est alors de faire des groupes de 3 ou 4 personnes en fonction des envies de projet. L'expérience a montré qu'avec seulement deux personnes, la dynamique de création pouvait s'affaiblir rapidement et qu'à cinq et plus, il était plus difficile de conserver l'intensité réflexive entre toutes les personnes du groupe. Mais certains contextes imposent parfois une certaine souplesse.

Lorsque les groupes sont constitués, il est intéressant de faire le diagnostic des jeux existants qui intègrent les paramètres choisis. De manière générale, si on ne veut pas retomber dans du « déjà fait », il est préférable de penser des associations de mécaniques moins habituelles.

2ème étape : Les temps de création de jeux (4h)

Les temps de création de jeux demandent une réflexion intense et beaucoup d'interactions verbales entre les participant.e.s. Il faut transformer les envies de mécaniques en idées, en moments de jeu, on imagine ce que cela produirait, on fait des schémas, on évalue la faisabilité... Des fois, on a des idées originales mais on s'aperçoit que ça ne fonctionne pas. Il faut chercher, toujours réinventer, tourner le problème dans tous les sens. Parfois on avance, c'est enthousiasment et puis parfois, on fait fausse route, il faut alors savoir revenir en arrière et ne pas se décourager... Ces moments d'élaboration collectives sont souvent palpitants mais nécessite un bon accompagnement. Ici encore, la notion de personnes ressources prend tout son sens et par conséquent il ne faut pas hésiter à être deux formateur.rice.s en référence sur chaque groupe. C'est précisément pour prendre en compte cette intensité réflexive que ces temps de créations ne doivent être trop long (1h30 pourrait être un maximum).

Les groupes formés ont du temps consacrés pour créer leur jeu. Le but est de faire vivre un jeu de 45 minutes comprenant l'explication, le moment de jeu et de bilan. Par étape, chaque groupe doit :

- échanger pour imaginer le jeu sur papier
- définir le but du jeu, clarifier les règles du jeu le déroulé du jeu, le rôle des joueurs
- se poser la question : est-ce que le jeu ressemble à un autre jeu ? Trop ressemblant ? est-ce qu'il peut y avoir des bugs dans le jeu ? (impossibilité de faire des actions, trop dur / trop facile, trop ennuyant?)
- clarifier le ressort ludique (se poser la question de est-ce que le jeu donne envie ? Est-ce accessible ? Est-ce amusant ? Va t-il procurer du plaisir ? Pourquoi ?
- écrire les règles du jeu (but du jeu, déroulé, fin de partie) ainsi que l'analyse (cf la fiche d'analyse des jeux, cf analyse des jeux) Les règles écrites permettent une éventuelle diffusion plus large avec le site ressource.
- préparer le jeu (l'espace du jeu, répartition des rôles, matériel)
- penser à la menée (place de chacunE, installation du matériel, qui explique ?, qui porte l'analyse ?, qui mène le jeu?, posture de l'accompagnateur-rice ludique)
- préparer la transmission des règles (comment j'explique et par quelles étapes)
- réfléchir aux variantes possibles (si assez de temps)
- trouver un nom de jeu

Pour travailler sur le jeu, possibilité de faire un brainstorming, faire des schémas (papier, dessins), remplir une fiche d'analyse de jeu, simuler une partie.

Les conseils pour créer le jeu :

- proposer un jeu simple (pas trop de mécaniques, pas trop compliqué)
- ne pas proposer un jeu connu
- ne pas faire un jeu de société (trop long, trop compliqué)
- jouable au nombre de stagiaires dans un temps donné 45' (explication, jeu et analyse)
- partir des idées de départ ne veut pas dire que le jeu ne sera pas modifié par la suite
- ne pas s'attarder sur l'esthétique du jeu et sur la thématique du jeu (secondaire), il faut savoir « lâcher » des mécaniques pour simplifier le jeu
- tenter de voir ce qui pourrait dysfonctionner (s'imaginer le jeu et quelles failles pourrait-on rencontrer)
- ne pas se mettre trop de pression, on ne juge pas la qualité du jeu
- prendre une attention particulière à ne pas proposer des jeux de brimade, des jeux (style jeux olympiques)
- la démarche de création peut paraître difficile, cela demande aux stagiaires de savoir prendre des décisions collectives, ne pas trop s'imposer pour ne pas écraser d'autres stagiaires (bienveillance), savoir changer d'idée et de rebondir sur les idées des autres, savoir remettre en question certaines idées

Pour établir un ordre de valorisation des jeux, il est possible de faire remplir aux stagiaires un tableau avec les données suivantes : nom du jeu, noms des stagiaires, lieu, horaire

L'équipe de formation pourra alors organiser l'ordre des jeux.

3ème étape : la valorisation des projets (45min/projets)

La valorisation des projets se concrétise naturellement par la pratique des jeux créés. On compte en moyenne 45 minutes de jeu (explications et analyse comprises).

Un temps d'échange est prévu après la retransmission des jeux : les stagiaires peuvent mener ce temps si cela a été prévu dans le temps de préparation. On se limite à des ressentis, « j'aime ou je n'aime pas » (car les personnes qui ont créé ou mené le jeu ne sont pas immédiatement prêtes à entendre des remarques) et une analyse du jeu (mécaniques, habiletés, structures sociales, faits de jeux...). Pour cela, les stagiaires peuvent s'aider de l'outil Fiche de portée d'analyse.

4ème étape : Bilan (45min/projets)

Après la valorisation des jeux (si possible sur un temps distinct de la valorisation), on fait un temps de bilan avec les stagiaires. Ils doivent remplir individuellement la fiche de bilan de création. S'en suit une discussion par groupe (max 8 stagiaires). On traite chaque point en prenant soin que tout le monde s'exprime. On s'attarde sur les points qui ont posé questions : difficulté pendant la création, conflit dans le groupe, place de chacunE dans le groupe (leader, suiveur-euse, médiateur-riche), suite de jeu

2. Menée de jeux

Préambule : La menée de jeux est un exercice plus facile que la création d'un jeu. Il faut déjà avoir une bonne pratique du jeu pour être en capacité de créer un jeu. Sinon, le risque est de reproduire un jeu en y apportant des variantes ou en changeant des règles sans que cela n'apporte d'intérêt, mais en dénaturant le jeu. Il est conseillé de faire la démarche Transmission de règles avant d'apporter des projets de menée de jeux pour donner des billes à l'explicateur-riche. Ces menées de jeux peuvent prendre peu de temps dans une formation et peuvent se caler avant ou après des temps d'échange ou de pratique prévue dans une grille de journée.

Durée : temps d'apprentissage 30 minutes + temps de jeux entre 5 et 30 minutes / stagiaires

Objectifs :

- Lire et comprendre une fiche de jeu.
- Être en situation d'expliquer et de mener un jeu.
- Agrémenter son panel de jeu et celui des autres

1ère étape : Choix du jeu

Avant de choisir un jeu, le stagiaire doit prendre conscience des différents types de jeu. Il doit pouvoir se questionner sur le choix du jeu : quelle est PROJET DE Menée de jeux

Préambule : La menée de jeux est un exercice plus facile que la création d'un jeu. Il faut déjà avoir une bonne pratique du jeu pour être en capacité de créer un jeu. Sinon, le risque est de reproduire un jeu en y apportant des variantes ou en changeant des règles sans que cela n'apporte d'intérêt, mais en dénaturant le jeu. Il est conseillé de faire la démarche Transmission de règles avant d'apporter des projets de menée de jeux pour donner des billes à l'explicateur-riche. Ces menées de jeux peuvent prendre peu de temps dans une formation et peuvent se caler avant ou après des temps d'échange ou de pratique prévue dans une grille de journée.

Durée : temps d'apprentissage 30 minutes + temps de jeux entre 5 et 30 minutes / stagiaires

Objectifs :

- Lire et comprendre une fiche de jeu.
- Être en situation d'expliquer et de mener un jeu.
- Agrémenter son panel de jeu et celui des autres

1ère étape : Choix du jeu

Avant de choisir un jeu, le stagiaire doit prendre conscience des différents types de jeu. Il doit pouvoir se questionner sur le choix du jeu : quelle est la durée ? Quel est le public ? (nous jouons généralement entre adultes) A quel moment pourra-t-il être joué ? Ai-je le matériel nécessaire ? Où pourrions-nous jouer ?

L'enjeu est de faire découvrir aux stagiaires de nouveaux jeux. On les orientera donc vers des jeux qu'elles ne connaissent pas. Pour s'aider, elles peuvent prendre des fiches de jeux ou apprendre un jeu par quelqu'un en prenant des notes.

2ème étape : Apprendre la règle du jeu

Les stagiaires doivent faire en sorte d'apprendre les règles pour se détacher de la fiche.

Elles utiliseront leurs propres mots pour expliquer la règle au moment de la valorisation de leur jeu.

Elles doivent s'assurer de tout avoir compris et peuvent s'entraîner devant quelqu'un.

Elles peuvent remplir la fiche d'analyse de jeu.

Illes devront s'imaginer comment il se joue et se demander si le jeu comporte des failles et si les joueurs-euses peuvent rencontrer des difficultés.
Illes pourront y ajouter une variante.

3ème étape : Valorisation du jeu

Les stagiaires font la préparation du jeu, expliquent la règle du jeu et font vivre le jeu. Illes pourront intervenir dans le jeu si nécessaire.

Un temps d'échange est prévu après la retransmission des jeux. On se limite à des ressentis, « j'aime ou je n'aime pas » (car les personnes qui ont créé ou mené le jeu ne sont pas immédiatement prêtes à entendre des remarques) et une analyse du jeu (mécaniques, habiletés, structures sociales, faits de jeux...).

Les stagiaires ont le choix entre différents types de projets autour du jeu. Malgré tout quelques contraintes sont posées (effectif, terrain, temps de jeu).

Pour commencer est mis en place un temps rapide de négociation entre stagiaires et l'équipe de formation sur le réalisme et/ ou l'intérêt pédagogique par rapport aux objectifs de stage ou même aux critères de validation.

Ils peuvent travailler seul ou en groupe en fonction de l'effectif stagiaires.

Puis leur est confié une fiche de projet qu'ils doivent remplir, préciser, questionner. Mais il convient d'attendre un moment avant de leur donner la fiche de jeu. la durée ? Quel est le public ? (nous jouons généralement entre adultes) A quel moment pourra-t-il être joué ? Ai-je le matériel nécessaire ? Où pourrons-nous jouer ?

L'enjeu est de faire découvrir aux stagiaires de nouveaux jeux. On les orientera donc vers des jeux qu'illes ne connaissent pas. Pour s'aider, illes peuvent prendre des fiches de jeux ou apprendre un jeu par quelqu'un en prenant des notes.

2ème étape : Apprendre la règle du jeu

Les stagiaires doivent faire en sorte d'apprendre les règles pour se détacher de la fiche.

Illes utiliseront leurs propres mots pour expliquer la règle au moment de la valorisation de leur jeu.

Illes doivent s'assurer de tout avoir compris et peuvent s'entraîner devant quelqu'un.

Illes peuvent remplir la fiche d'analyse de jeu.

Illes devront s'imaginer comment il se joue et se demander si le jeu comporte des failles et si les joueurs-euses peuvent rencontrer des difficultés.

Illes pourront y ajouter une variante.

3ème étape : Valorisation du jeu

Les stagiaires font la préparation du jeu, expliquent la règle du jeu et font vivre le jeu. Illes pourront intervenir dans le jeu si nécessaire.

Un temps d'échange est prévu après la retransmission des jeux. On se limite à des ressentis, « j'aime ou je n'aime pas » (car les personnes qui ont créé ou mené le jeu ne sont pas immédiatement prêtes à entendre des remarques) et une analyse du jeu (mécaniques, habiletés, structures sociales, faits de jeux...).

Les stagiaires ont le choix entre différents types de projets autour du jeu. Malgré tout quelques contraintes sont posées (effectif, terrain, temps de jeu).

Pour commencer est mis en place un temps rapide de négociation entre stagiaires et l'équipe de formation sur le réalisme et/ ou l'intérêt pédagogique par rapport aux objectifs de stage ou même aux critères de validation.

Ils peuvent travailler seul ou en groupe en fonction de l'effectif stagiaires.

Puis leur est confié une fiche de projet qu'ils doivent remplir, préciser, questionner. Mais il convient d'attendre un moment avant de leur donner la fiche de jeu.

3. Fabrication de jeux

Préambule : L'idée est d'accompagner des stagiaires à la création de jeux en bois.

Durée : entre 2h et 5h

Objectifs :

- Lire et comprendre une fiche de jeu.
- Etre en situation de fabrication
- Agrémenter son panel de jeu et celui des autres

Reprendre les fichiers de jeux en pièce jointe

V. Démarches spécifiques - Pour aller plus loin

Démarche : Le jeu est-il pédagogique ?

Durée : 1h

Qu'est-ce que pourrait être un jeu pédagogique ?

→ Un jeu qui aurait des objectifs d'apprentissages... Se servir du jeu pour mieux apprendre.

Déroulé :

Présentation démarche (5min)

4 groupes qui incarneront un point de vue lors d'une table ronde pour débattre sur cette question...

- Un créateur de jeu
- Un instituteur
- Une responsable de l'association PIPSa (Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé)
- Un animateur d'un magasin de jeu

Par groupe construction d'un argumentaire.. (15 min)

Lorsqu'ils bloquent, on leur donne un petit texte de témoignage. (p7 Symbiose n°93 2012)

Il ne s'agit pas forcément d'être d'accord avec l'argumentaire mais de se mettre à la place et de défendre ses intérêts.

1 personne par groupe viendra à la table ronde pour débattre... (30 min)

Questions de l'animateur-riche du débat :

- Est-ce qu'on apprend en jouant ? Le nouveau slogan des logiciels « apprendre en s'amusant », le jeu est un jeu d'enfant. Qu'en pensez-vous ? Quel intérêt/inconvénient pour le jeu et l'apprentissage ?
- Est-ce que les cahiers de vacances peuvent être considéré comme du jeu ? 4 millions de cahiers vendus en 2011... Développe le côté ludique pour séduire de plus en plus d'enfants... et de parents.
- « Il vaut mieux réviser en s'amusant que de réviser dans la souffrance !

Les autres sont des argumentateurs et peuvent faire passer des bouts de papier aux débatteurs

A tout moment, on peut demander à ce faire remplacer.

(Possibilité de stopper le débat pour retravailler les arguments avec la possibilité de changer de débattreur) → en fonction du dynamisme du débat.

Retour/Apport : Le jeu est-il pédagogique ? (10 min)

→ S'il y a apprentissage, préférer parler d'apprentissage ludique, que d'un jeu (il s'agit de ne pas briser le désir de jouer)

→ On ne peut pas obliger quelqu'un à jouer

→ Cela ne veut pas dire que le jeu ne participe pas au développement de l'enfant (c'est tout le contraire, c'est le support le plus adapté : « c'est lorsqu'il joue que l'enfant est le plus authentiquement actif ») et qu'il faille ignorer les apports possibles de chaque jeu. Mais un jeu est jouer avant tout pour le plaisir de s'amuser et tant mieux s'il permet des choses par ailleurs et encore mieux si animateurs sont capables de les repérer. Vouloir faire tel jeu pour tel objectif pédagogique peut avoir des conséquences sur le plaisir de jouer. Par contre connaître les jeux (culture du jeu) permet de choisir aux mieux les jeux en fonction du public (âge, capacités physiques cognitives), du terrain, des contraintes...

Démarche : Enjeux du jeu

Objectif : faire réfléchir aux pratiques du jeu en formation : pourquoi souhaitons-nous développer le jeu sur toutes nos formations ?

1- Pratique de jeux

- x le whusue tortue en solo
- x la baguette
- x le code fou

2- transition : on aurait souhaité faire un temps de ressenti (ce que j'ai aimé, ce que je n'ai pas aimé, ce que je n'ai pas aimé mais auquel je trouve un intérêt...) mais par manque de temps nous passons au temps suivant qui doit nous permettre de nous pencher sur l'enjeu du jeu dans nos formations : pourquoi souhaitons-nous développer le jeu sur toutes nos formations ?

3- Speed dating sur l'enjeu du jeu

Un cercle intérieur de 5 personnes (ou 6 selon le nombre) se constitue. Ces personnes seront chargées de prendre les notes et de retransmettre dans un temps suivant sous forme de débat. Face à chaque personne du cercle intérieur, on positionne 2 personnes afin que des trinômes soient constitués. Une discussion se lance alors entre les 3 personnes de chaque trinôme autour de la question suivante :

« Un groupe de stagiaires en formation nous interpelle sur : *"depuis le début de la formation, nous n'arrêtons pas de jouer... Nous ne sommes pas en formation pour jouer !"*. Que leur répondons-nous ? Comment justifions-nous nos positionnements pédagogiques ? Quels sont les arguments que nous souhaitons mettre en avant pour re-situer l'enjeu du jeu ?

Une première discussion se fait sur 6 minutes. Un deuxième tour de parole est organisé... le binôme extérieur part pour l'un à droit, pour l'autre à gauche. Quand les trinômes sont de nouveau constitués, on relance la discussion. Puis un 3ème fois, une 4ème fois et une 5ème fois.

Chaque personne placée dans le cercle extérieur prend les notes.

A l'issue des cercles de paroles, on se réunit.

4- Le bocal

Les 5 personnes-rapporteuses débattent au centre de l'espace à partir des arguments renvoyés par les différents trinômes constitués. Une discussion de 10 minutes se déroule. Pendant ce temps, Cédric et Anthony prennent note des différents arguments.

A l'issue de la discussion, une synthèse reprenant les différents arguments est faite.

Jeux libres / jeux semi-dirigés

Consigne : avec un jeu de construction (exemple kappla), nous formons 2 groupes. Pour les 2 groupes, on énonce qu'il faut prendre du plaisir avec le matériel et utiliser son imagination.

Un groupe est libre de faire ce qu'il souhaite.

L'autre groupe a des consignes de départ : tours, et assemblage des tours

Avec une fiche individuelle, chaque participant place son curseur d'intensité / temps sur les items suivants : sentiment de liberté, créativité/imagination, techniques, plaisir.

Question : à quoi servent les deux types d'ateliers ?

Le jeu libre permet l'expérimentation (un sentiment de maîtrise sur les objets et développera sa confiance en lui grâce au jeu), permet de favoriser la créativité (il y a pleins de manières de jouer avec son entourage. Le jeu semi-dirigé permet d'apprendre des techniques permettant ensuite de s'épanouir dans l'activité.

Démarche : Jeux de brimades

Objectifs de la démarche

- ▶ Aborder les mécanismes qui relèvent du jeu et de la brimade
- ▶ Permettre de nommer des situations vécues de brimades
- ▶ Avoir un espace d'échanges sur ce que peut produire une brimade pour un individu, dans un groupe...
- ▶ Formaliser ce que ça vient questionner dans nos (futurs) expériences d'animateurIces.

Durée : 1 heure 15

Éléments de contenu, références pour aller plus loin

- ▶ Définition du jeu
- ▶ Définition de la brimade
- ▶ Souvenir et situations vécues

Déroulé et progression des différentes variantes

1. Cosius 3/6 (15') : autour de la définition de jeux et brimades :

Nommer individuellement 3 mots qui pourraient définir jeu, et pareil pour brimade. Puis passer par 2, partager ses mots, et n'en garder que 3 pour jeu, 3 pour brimades, dans ceux mis en communs. Puis faire la même chose par 3 ou 4. Quand groupe de 4, essayer de faire une définition de ce que pourrait être un jeu, une brimade.

2. Retour en grand groupes : Partage des définitions ou des mots si les groupes ne sont pas allés jusqu'à une définition. Puis compléments des formateurIces avec une définition de jeu et de la brimade, réfléchir dans des espaces aux CEMEA. Si réactions par rapport aux définitions, possible d'ouvrir un petit temps de discussions (15')

Écrire les définitions des CEMEA

3. Appel aux souvenirs : Par 2, avec la personne à côté de toi dans le cercle, prendre 3 minutes pour partager un souvenir d'une brimade (5')

4. Brainstorming :

En grand groupe, brainstorming d'exemple de jeux et de brimades. (utiliser un support écrit pour garder des traces pour le temps d'échanges qui va suivre) (5')

5. Temps d'échanges

A partir de là, espaces de discussions, échanges par rapport à des situations, ce qui est écrit sur les feuilles, comment ça vient questionner nos pratiques, quelles visions nous avons des "jeux" que l'on a pratiqué ou que l'on connaît, quels gardes fous on se pose en tant qu'animateurIces, quels questionnements cela provoque ? (35')

Jeux de mystification = brimades

Leurs noms évoquent d'agréables saynètes pour acteurs en herbe ou quelques tableaux à mimer : « l'autostoppeur », « Le tribunal », « Le mariage chinois », « l'acupuncteur », « La momie », etc.

Dans certains milieux et dans l'imaginaire collectif, ils demeurent le prototype même des jeux de veillée. Leur persistance dans les centres de vacances, camps d'adolescents ou séjours pour adultes et leur transmission depuis plusieurs générations d'animateurs auprès des enfants et des jeunes est liée au besoin de conformité sociale qui nous habite. On trouve trace de certains dans des manuels, à la rubrique « Jeux de sang froid et de maîtrise de soi », qui sont destinés à endurcir leurs participants et regroupent des activités extérieures de nuit et quelques pseudo jeux d'intérieur (l'escabeau, le baquet d'eau, l'avion).

Ces « jeux » comportent tous le même scénario, à savoir : la mise en situation difficile d'une ou plusieurs personnes, sous couvert de jeu, face à un public, avec la présence rassurante mais trompeuse d'adultes de référence.

Ces pratiques donnent lieu à un spectacle faisant appel à trois types de participants :

1. les organisateurs ou dupeurs, initiés
2. les « joueurs », futurs mystifiés ou dupés, non initiés
3. les spectateurs, les plus nombreux, prêts à savourer le comique des situations à venir, initiés ou non.

Au début, les organisateurs et les joueurs se trouvent en position inégale. Les premiers maîtrisent l'ensemble des données et en connaissent les tenants et les aboutissants, alors que les seconds se trouvent engagés dans une partie à « information incomplète », maintenus dans l'ignorance de ce qui les attend. Cette situation est courante, chaque fois que vous apprenez un nouveau jeu à un groupe d'enfants. Dans un jeu classique, la finalité de celui-ci apparaît rapidement. Dans les jeux de mystification, la finalité reste masquée. On cache l'essentiel, à savoir que les joueurs vont être dupés pour la plus grande joie des spectateurs et des organisateurs. Le déroulement de ces jeux suppose l'instauration d'un certain climat.

Sitôt les rôles dévolus, les dupeurs installent une fausse connivence. La présentation, le cercle, l'emphase concourent à l'installation d'un climat de confiance. Les initiés se veulent rassurants et tentent d'éliminer tous signes de défiance chez les futurs dupés. Très souvent, ils se servent de leur statut d'adultes de référence (animateurs, directeur) pour rassurer les enfants volontaires qui semblent hésiter ou veulent se retirer. Car malgré la chaleur de la mise en scène, les enfants perçoivent bien que quelque chose leur échappe. Certains commencent à regretter d'avoir répondu un peu rapidement à l'invite si alléchante de « qui veut jouer ce soir ? ».

L'ambiance assurée, le scénario classique et bien rôdé sur lequel reposent ces pratiques prétendument ludiques peut se dérouler. Au bout d'un temps plus ou moins long, le moment critique se produira sous la forme d'un acte brusque et rapide, instant de la mystification où le joueur dupé se retrouve dans une position difficile ou délicate, voire humiliante, ou encore apeuré, en prise au rire général de l'assistance, aux moqueries et autres commentaires de circonstances ! La victime n'a pas d'autres choix que de rire et partager l'amusement ambiant au détriment de la prise en compte et la possibilité d'expression de ses sentiments, son ressenti, au risque de se sentir en

décalage avec le reste du groupe, animateurs compris, voire de vivre une mise à l'écart ou des moqueries.

À partir d'un tel scénario, on peut dégager des liens logiques qui unissent les trois rôles de tels « jeux ». En terme de changement de rôles, cela peut se traduire ainsi :

- Un spectateur devient initié en voyant le triste sort réservé au dupé. Jamais, sauf volonté forte d'appartenance au clan, il ne se proposera pour vivre la même situation. Par contre, il pourra jouer le rôle d'initié dupeur.
- Le dupeur acceptera d'être spectateur, mais en aucun cas dupé. Il l'acceptera pour tenter de prouver que nous avons tort, que ces « jeux » sont anodins, mais il ne pourra être mystifié !
- Enfin, tout dupé, devenu initié à ses dépens, peut prétendre vouloir faire subir à d'autres ce que lui-même a enduré. Ne pouvant, souvent, que garder un « bon » souvenir, celui lié au plaisir partagé et au sentiment de faire corps avec le reste du groupe. Au mieux, il vous dira : « Ce n'est pas si dur, si grave ... que ça ! ».

Sa délicate initiation lui ouvre les voies de la transmission qui en constitue le moteur. Dans le milieu étudiant, cela se nomme bizutage.

Autant dire que ces pratiques nous apparaissent malsaines, tant par leur contenu insipide que par la forme rassurante dont elles se parent. Se retrouver les fesses dans l'eau, la figure enfarinée ou tartinée de confiture, un oeuf écrasé sur la tête, ne nous semble pas relever du domaine des jeux enfantins.

Leur dimension ludique est quasi inexistante et repose sur des ressorts qui ne correspondent pas à ceux habituellement rencontrés dans l'univers ludique des enfants. Le sentiment de brimade ou d'humiliation ressenti par la victime se trouve exacerbé par les commentaires ironiques de ses camarades : on rit de, on ne rit pas avec. Combien de temps lui faudra-t-il pour être en mesure à nouveau de jouer sans craindre d'être l'objet de vexations ? Que dire de l'animateur/dupeur ? Il a tout bonnement rompu la construction de la relation de confiance, a posé de nouvelles bases relationnelles et groupales, sans questionner la place de chacun dans le groupe, l'attention à chaque enfant, la qualité de la relation et la toute puissance de l'adulte.

Les jeux de mystification restent des pratiques artificielles génératrices de situations humiliantes et vexatoires pour de nombreux enfants et adolescents. Ils ne peuvent être assimilés à des manifestations ludiques, bien qu'ils revendiquent le terme de jeu, pour mieux leurrer ceux et celles qu'ils veulent piéger. Les rires qu'ils suscitent sonnent faux. Ils doivent être dénoncés et combattus. Ce n'est pas comme cela que nous entendons et vivons le respect de l'autre.

A partir d'un article paru dans *Vers l'éducation nouvelle*, rédigé par Jean-Michel Perronnet, membre du groupe de Recherche « Jeux et pratiques ludiques » des CEMEA.

Démarche : Jeux et Genre

Démarche n°1 - Café pédagogique Jeu et Genre

Objectifs :

- => Changer la représentation des jeux (ils n'ont pas de genre). Il est nécessaire de réfléchir à la qualité intrinsèque du jeu (matériel, intérêt ludique et éducatif, esthétique)
- => Avoir une vigilance et un regard critique sur les jeux des enfants et nos postures d'adulte dans l'accompagnement
- => Réfléchir aux espaces de jeu (aménagement, collection) qu'ils soient personnels ou professionnels

Matériel :

- Feuille A3 + feutres
- affiches, catalogues de jeux / jouets
- photocopies questionnaires / contenu

Temps estimé: ~1h30

Déroulé de la démarche :

Présentation du questionnaire

Cette présentation doit se faire la veille de la démarche. L'objectif de ce questionnaire est d'analyser les comportements des joueurs. Ce questionnaire est distribué et doit être rempli individuellement par chaque participant.

Les formateurs réalisent un bilan de ce questionnaire qui sera analysé à la fin de la démarche.

Les représentations (45 minutes)

On cherche à mettre en lumière les représentations liées aux jeux. Il s'agit généralement de ce qui est non-dit et discriminant.

Répartir les participantEs entre 3 groupes. Chaque personne se présente à son groupe (prénom, parents et/ou professionnels, rapport aux jeux). On pose la question :

- A une table de garçons (non-mixte) : « C'est quoi les jeux dits de filles ? »
- A une table de filles (non-mixte) : « C'est quoi les jeux dits de garçons ? »
- A une table mixte : « C'est quoi les jeux dits mixtes ? Quels pourrait-être les jeux dits mixtes ? »

Chaque groupe fait une affiche avec toutes les représentations liées aux jeux. Par la suite, ils présenteront leur affiche aux autres groupes.

Puis, sous forme de débat, on pose la question au grand groupe :

« Est-ce que, selon vous, ils y auraient des jeux à bannir ? Si oui, quel jeu supprimeriez-vous en priorité ? Et pour quelles raisons ? »

Chaque personne choisit un jeu et présente ses arguments sur une feuille A4. On les note, on en discute.

On refait des groupes des groupes mixtes avec la question suivante :

« Vous êtes dans une équipe d'une ludothèque associative composée de parents et/ou de professionnels (les participant-e-s jouent leur propre rôle), vous cherchez à obtenir pour la ludothèque le label LSDG, « Ludo sans discrimination de genre ». vous devez sélectionner 6 jeux pour la ludothèque. Quels jeux choisissez vous et pourquoi vous faites ces choix ? »

Retour collectif sur les choix de jeux et leurs arguments.

Distribution du texte « Réflexions jeu et genre - 2015 »(ci-joint).

Le traitement des données du questionnaire (15 minutes)

S'intéresser à la question du jeu et du genre, c'est aussi réfléchir à notre propre rapport au jeu (*qui est-on dans le jeu?*). Cette réflexion permet par la suite de mettre en lumière des comportements que nous pouvons adopter.

Remarque : notre comportement en situation de jeu peut se répercuter inconsciemment sur notre posture d'accompagnant.

Retour sur les résultats :

« Nos comportements de joueurs-euses sont-ils genrés ? »

On discute.

Conclusion (20 minutes)

Réfléchir sur ce que pourrait-être nos utopies concrètes... Quelles actions on pourrait mettre en place demain chez soi ou dans sa ludothèque pour considérer (traiter?) cette question des discriminations de genre ?

Exposer les actions concrètes.

Réflexions qui peuvent être associées à la démarche :

Dans notre société, des représentations dominantes des filles et des garçons révèlent **la persistance des stéréotypes de genre**. Ils reposent en partie sur :

- Des centres d'intérêts, des activités présumées « genrées ».
- Des capacités, les compétences, des aptitudes...
- Des traits de personnalité, des comportements...
- ♦ En ce qui concerne le jeu, voici quelques questions initiales que l'on pourrait se poser.
 - « Les jeux renforcent-ils les stéréotypes de genre ? »
 - « Quels jeux renforcent quels stéréotypes ? »
 - « Doit-on éviter de jouer aux jeux que nous aurons identifié comme étant « à risque » ? »
 - « Doit-on donc favoriser des types de jeux plutôt que d'autres ? »
 - « Comment accompagner les joueur-euse-s dans les jeux dits « à risque » ? »
- ♦ Choisissons quelques jeux, analysons les avec la focale des stéréotypes de genre...
 - Les jeux de réflexion/stratégie de plus de 30 minutes (Abalone, blockus, jeu d'échec...)
 - Les jeux symboliques (la dinette, la marchande, la panoplie médecin, les poupons,...)
 - Les jeux de d'observation/rapidité (jungle speed, Bazar Bizzare, ligretto...)
 - Les jeux de bluff (Mito, Poker des cafards)
 - Les jeux de négociation (Bonanza, Colons de catanes, Intrigue,...)
 - Les jeux de gestion/développement (Colons de catanes, âge de pierre, aventuriers du rails...)
 - Les jeux de coopération (l'île interdite, pandémie, Hanabi,...)

Démarche n°2 - Temps de réflexion « jeux et genre »

Dans notre société, des représentations dominantes des filles et des garçons révèlent la persistance des stéréotypes de genre. Ils reposent en partie sur :

- des centres d'intérêts, des activités présumées « genrées ».
- des capacités, les compétences, des aptitudes...
- des traits de personnalité, des comportements...

Notre champ de recherche concerne les jeux...

Quelques questions initiales...

- Les jeux renforcent-ils les stéréotypes de genre ?
- Quels jeux renforcent quels stéréotypes ?
- Doit-on éviter de jouer aux jeux que nous aurons identifié comme étant « à risque » ?
- Doit-on donc favoriser des types de jeux plutôt que d'autres ?
- Comment accompagner les joueur-euse-s dans les jeux dits « à risque » ?

Choisissons quelques jeux, analysons les avec la focale des stéréotypes de genre...

- Les jeux de réflexion/stratégie de plus de 30 minutes (Abalone, blockus, jeu d'échec...)
- Les jeux symboliques (la dinette, la marchande, la panoplie médecin, les poupons,...)
- Les jeux de d'observation/rapidité (jungle speed, Bazar Bizzare, ligretto...)
- Les jeux de bluff (Mito, Poker des cafards)
- Les jeux de négociation (Bonanza, Colons de catanes, Intrigue,...)
- Les jeux de gestion/développement (Colons de catanes, âge de pierre, aventuriers du rails...)
- Les jeux de coopération (l'île interdite, pandémie, Hanabi,...)

Quel est le type de jeu choisi ?

Lequel en particulier ?

1/ Dans les représentations dominantes ce type de jeux est-il « genré » ? (est-ce que c'est un jeu de fille ? Est-ce que c'est un jeu de garçon?)

2/ Si oui, essayons de révéler quels sont les stéréotypes de genre inhérents à ces types de jeux...
Si non, essayons de voir si des stéréotypes de genre plus diffus ne peuvent tout de même se manifester...

- Ce type de jeux attire-il davantage les filles, les garçons ou autant les unEs que les autres ?
- Quelles compétences/capacités genrées peuvent se révéler dans le type de jeux étudié ?
- Quels traits de personnalité genrés peuvent se renforcer dans ces jeux ?

3/ Que faire avec ces jeux ?

- Dans ce type de jeu, nous décelons des attributs stéréotypés... Voudrait-on supprimer ou « dégenrer » ces attributs stéréotypés ?

Doit-on donc éviter de les faire jouer ?

Doit-on réduire/favoriser leur utilisation en fonction d'un public fille ou d'un public garçon, d'un public mixte ?

Doivent/peuvent-ils faire l'objet d'un accompagnement particulier en fonction du public ? Lequel ?

Une démarche autour de la question du genre dans les jeux

L'un des axes de réflexion du groupe jeux des CEMEA pays de la Loire porte actuellement sur les questions de genres dans les jeux. Le jeu est pour nous, un révélateur de comportement, un espace de sincérité émotionnelle... C'est parce qu'« on peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation » (Platon), que le jeu peut devenir un support privilégié pour l'éducation populaire. Au cours de nos expériences d'animation, nous avons la sensation que les rapports de domination et d'oppression masculine entre les joueurs et les joueuses étaient récurrents dans les jeux traditionnels et les jeux pré-sportifs... Nous remarquons que c'était plutôt les garçons qui menaient la stratégie collective, qu'ils se sentaient plus importants dans l'équipe, qu'ils adoptaient plus souvent des comportements de mauvais joueurs, qu'ils s'attribuaient plutôt des rôles d'attaquants, cantonnant les filles à des rôles de défenseurs, etc. Mais cette préoccupation d'adulte militant-e, exposée de but en blanc au terme d'une partie, n'avait pas vraiment de sens auprès des différents publics. Nous avons donc d'abord voulu créer un outil qui permette de faire émerger chez les joueur-euse-s, les représentations de genre que nous observions, un outil qui permette d'engager la discussion, d'ouvrir le débat. Mais cet outil a également une fonction statistique, celle de confirmer ou d'infirmer l'hypothèse que le jeu, reproduit ou renforce les représentations de genre. Cet outil est un questionnaire que nous proposons de faire remplir aux non joueur-euse-s, illes deviennent alors des observateur-ice-s.

Questionnaire d'observation d'un jeu collectif

1. A ton avis, quelles sont les personnes qui semblent prendre le plus de plaisir à jouer ?.....

.....

Qu'est ce qui te fait dire ça ?

.....

2. A ton avis, quelles sont les personnes qui semblent prendre le moins de plaisir à jouer ?.....

.....

Qu'est ce qui te fait dire ça ?

.....

3. A ton avis, quelles sont les personnes les plus importantes de l'équipe ?

.....

Qu'est ce qui te fait dire ça ?

.....

4. Y a t il un-e chef-taine d'équipe ?

Qu'est ce qui te fait dire ça ?.....

.....

5. Est-ce que les équipes te paraissent équilibrées ?

Qu'est ce qui te fait dire ça ?.....

.....

Peu après la partie du jeu, nous nous rassemblons en cercle, pour que chacun-e puisse avoir l'espace pour revenir et exprimer ses ressentis en cours de jeu. Chacun-e est alors invité-e à s'exprimer en commençant sa phrase par « j'ai aimé le jeu parce que... », « je n'ai pas aimé le jeu parce que... », ou « ce que j'ai aimé dans le jeu c'est... », ou encore « ce que je n'ai pas aimé c'est... ». Nous sommes ici dans la première étape de l'analyse de jeu, celle de la verbalisation de ses émotions de joueur-euse-s. Ensuite les observateur-trice-s qui le souhaitent, peuvent révéler aux joueur-euse-s ce qu'elles ont observé.

Dans les premiers résultats observés, il semble que, selon les observateur-riche-s, la part des garçons qui prendraient le plus de plaisir serait largement plus importante que la part des filles (1 pour 6). Les raisons évoquées indiquent qu'ils s'engagent plus et qu'ils courent plus vite. A ces constats, l'animateur-riche peut mettre en évidence le décalage entre les observations de l'extérieur et les ressentis des joueur-euse-s. Il est fréquent que les observateur-riche-s notent que certain-e-s ne prennent pas de plaisir parce qu'elles « ne s'engagent pas directement », ou parce qu'elles « ne sortent pas souvent de leur camp ». De là, les discussions des enfants (ou des adolescent-e-s) aboutissent très vite au fait qu'il ne s'agissait pas d'un critère fiable pour observer le plaisir, et que le meilleur moyen de le savoir était encore de le demander à chacun-e. Très vite aussi, le groupe instituait qu'il était essentiel que chacun-e puisse prendre du plaisir dans le jeu, et qu'il y avait plein de manière d'y parvenir. Plus tard, et en nous appuyant sur ce droit fondamental du joueur et de la joueuse adopté par consensus, nous pouvions dès lors interroger les comportements qui émanent du désir de victoire comme étant un frein au plaisir de tous et toutes. Certain-e-s joueur-euse-s se sont alors rendu-e-s compte que leur désir de victoire les conduisait à des comportements (fautes, triche, moqueries...) qui atténuait le plaisir d'autres joueur-euse-s.

Au final, sans interroger directement les places et les rôles des filles et des garçons au cours du jeu, nous avons pu observer parfois des améliorations dans les comportements, pour que le jeu reste un plaisir pour tous et toutes. Cette démarche n'a été testée que dans le cadre scolaire (collège et lycée) sur des durées variables (de 3 à 7 séances) mais nous avons trouvé qu'elle facilitait la prise de conscience des comportements genrés et leurs améliorations.

Afin d'alimenter nos recherches, nous vous invitons à vous inspirer de notre démarche sur vos séjours en utilisant (ou non) notre questionnaire. Peut être qu'ensuite vous voudrez bien nous le renvoyer et peut être même que vous aurez l'envie, lors d'un prochain regroupement du groupe jeu, de relater votre expérience et la curiosité d'en connaître d'autres.

jeu@listes.cemea-pays-de-la-loire.org

Démarche Jeu et Genre 2

durée : 1h30

Objectifs :

- changer la représentation des jeux (ils n'ont pas de genre). Il est nécessaire de réfléchir à la qualité intrinsèque du jeu (matériel, intérêt ludique et éducatif, esthétisme)
- réfléchir aux espaces de jeu (aménagement, collection) qu'ils soient personnels ou professionnels

Contenus :

- les jeux ont des intérêts pour les deux sexes (priver d'un jeu à un genre revient à empêcher l'accès aux ressorts ludiques et éducatifs)

Par exemple :

- les jeux d'exercice permettent de développer les réflexes, coordination, réactivité (les sens en général)
- les symboliques permettent de développer l'imaginaire, le langage, d'expérimenter des séquences de vie et le rapport aux autres.
- Les jeux de construction / assemblage permettent de développer la patience, la rigueur, la méthode, le repérage dans l'espace, la précision, la persévérance, l'audace
- les jeux à règles permettent de développer la compréhension, d'élaborer des stratégies et des hypothèses, d'apprendre à perdre/gagner, se mettre d'accord sur les règles, les appliquer/enfreindre, et permet de gérer les conflits

Sur cette base, si l'on invite pas les individus à explorer l'ensemble des champs ludiques, on leur octroie une expérience éducative / une possibilité de développement

ex : être un garçon et se déguiser en princesse, être une fille et jouer à la guerre

Déroulé de la démarche

19h Pot d'accueil : déco, affiches, expo (Festival du jeu 2016), catalogues de Noël, photos

- **Le questionnaire** (5 minutes)

expliquer le questionnaire et faire remplir les participantEs.

Le questionnaire sera analysé en fin de démarche

- **Les représentations** (30 minutes)

On cherche à mettre en lumière les représentations. Ce qui est généralement non-dits et discriminant.

Répartir les participantEs entre 3 groupes et poser la question :

- Une table de garçons (non-mixte) *C'est quoi les jeux dits de filles ?*
- Une table de filles (non-mixte) *C'est quoi les jeux dits de garçons ?*
- Une table mixte *C'est quoi les jeux dits mixtes ?*

Chaque groupe fait une affiche avec tous les représentations de jeux et les présente aux autres groupes.

Sous forme de débat, on pose la question au grand groupe : Quels jeux sont à bannir dans votre espace de jeu ? Chaque personne choisit un jeu et le présente sous une forme feuille A4. On les note, on en discute.

On refait des groupes de mixité de genre. On pose la question : Vous avez 6 jeux (la ludothèque idéale pour satisfaire les 2 genres) à choisir pour votre espace de jeux (personnel ou professionnel) pour au moins une fille et un garçon. Quels jeux choisissez vous et pourquoi vous faites ces choix ?

Retour sur les choix de jeu et leurs arguments

- **Les comportements genrés** (15 minutes)

Les informations du questionnaires doivent être traitées préalablement.

Nous revenons sur les résultats :

Quels sont les comportements de joueuses et des joueurs ?

Sont-ils différents ?

avons-nous en jouant ? Sont-ils genrés ?

« Le jeu c'est l'expression d'une liberté dans une légalité » (système de règles). Colas Duflo. Ca veut dire le joueur ou la joueuse a la possibilité d'être quelqu'un d'autre le temps d'une partie... d'expérimenter d'autre comportement que ceux qu'il a dans la réalité.

Mais en vrai, est-ce que les joueur-euse-s adultes autorisent et s'autorisent vraiment à jouer des rôles d'un autre genre que le sien ?

Est-ce que le jeu (espace d'expérimentation) permet de lisser / s'affranchir les comportements genrés présents dans la société ?

Comment ?

- Faire vivre des expériences dé-genrées (d'un autre genre que le sien)... Pour ce faire, il faut disposer et proposer des jeux à forte symbolique genrée.
- Proposer des jeux non-genrés (lequels? Les jeux de société ne sont en soi pas genrés mais la thématique le peut. Les comportements que le jeu génère aussi.)
- Quelle posture l'accompagnateur de jeu peut-il adopter ? Agir/Réagir/Laisser faire.
- Quelle posture face aux autres adultes ? Agir/Réagir/Laisser faire.

Le label « espace de jeu non-genré »...

L'offre de jeux ou jouets chez le parent est moins important qu'en ludothèque.

1° L'offre en Ludo est non genrée

2° la culture influence la position des enfants mais aussi des parents

3° L'éducation joue un rôle **primordial**

Les représentations :

Résultat sur tableau ou fiches

Projection du film.20"

Conséquence :

La posture en tant que parent ou professionnel ? Quelle réflexion ? Quel positionnement ? Le langage.

Conclusion :

Nos utopies : Une ludothèque labellisée non genrée ?

Jeux et sports

Objectifs :

- => Répondre à la question « qu'est-ce que le sport »
- => Appréhender le sport sous l'angle de la satisfaction et de l'insatisfaction tirés de sa pratique
- => S'approprier le sport comme espace de sociabilité

Matériel :

- Des fiches ballon de foot-émotions
- Fiche rivière de positionnement
- Paperboard
- Marqueurs

Temps estimé : 1h30

La démarche :

Les participants sont divisés en deux groupes.

Introduction

L'introduction de la démarche consiste à discuter des activités physiques en générales. On donne différents exemples (APPN, yoga, combat, faire du sport, danse, faire du vélo, faire des jeux...). Il y a souvent une confusion entre toutes ces pratiques mais il n'y a pas les mêmes enjeux à reproduire telle ou telle activité.

L'activité physique est très importante pour l'éducation globale de l'enfant :

- elle développe la conduite motrice, l'intelligence psycho-motrice (raisonnement stratégique vis à vis de situation)
- elle développe la fonction symbolique (ex : zone ou ligne interdite, parfois virtuelle comme au rugby)
- elle développe les relations sociales : adversaire, partenaire (excepté les pratiques solitaires)
- elle développe la décision motrice (estimation avec ces yeux)
- Elle permet un bien-être sur l'organisme (respiratoire, circulatoire, musculaire...)
- Elle encourage parfois la créativité motrice (expression corporelle, beau geste)

Le ballon (40min)

Une fiche ballon par personne. L'objectif est d'assigner à chaque case du ballon un souvenir lié à l'activité physique. Chacun de ses souvenirs peuvent se rapporter à des émotions différentes proposées en bas de la feuille.

Puis chacun présente son ballon à son groupe (on ne présente que ce que l'on veut)

Lorsque chacun a présenté son ballon, on essaye de comprendre collectivement les émotions liées à ces souvenirs en les recontextualisant avec les critères suivants :

- quels types d'activité (sport, activité physique...)
- Dans quel cadre (collège, vestiaire, club...)
- A quel âge ?
- Quel sont les causes (regards de l'autre, surentraînement, compétition à tout prix, exclusion dû à un manque de niveau, moqueries...).

La synthèse (30') : situations satisfaisantes / insatisfaisantes (paper board)

Les lister / classer

Identifier les causes/ facteurs de l'insatisfaction : « qu'est-ce qui fait que ça a produit...de l'insatisfaction ? »

Synthèse des échanges et mise en perspective. On prend les causes de l'insatisfaction, et dans quels types d'activités physiques on aperçoit les insatisfactions. On apporte la définition du sport. (si besoin d'explicitation)

définition du sport

Suivant Parlebas, le sport se définit par quatre critères :

- Action motrice
- Compétition
- Codification
- Institutionnalisation

Discussion autour des critères

Réflexion que l'on peut associer à la démarche

Pourquoi faire un foot sur la plage n'est pas un sport ? Pourquoi les échecs n'est pas un sport ? On laisse débattre.

Aller vers « pourquoi faire vivre du sport en ACM, à l'école, accueil de public, entre amis... plutôt que du jeu ? »

Puis poser la question suivante :

« Pourquoi faire vivre du sport en ACM, à l'école, accueil de public, entre amis... plutôt que du jeu ? »

Clarifier les objectifs péda, la posture qu'on a en ACM pour accompagner les pratiques (sport/ jeux/ entre deux : acti physique). Est-ce que cela répond aux besoins de l'enfant ?

« Puisque les sports sont venus de jeux, est-ce qu'on partirait d'un sport pour mettre en place des jeux ? »

On peut proposer de vivre un temps d'agir mené par le groupe jeu. Par exemple le « Foot sans ballon ». (démarche roi dame valet, la démarche du foot au PRV)

Le sport est un système pyramidale qui valorise les élites (qui gagne) et qui exclut. Voulons-nous participer à cette machinerie ?

Dans les sports, c'est toujours la même combinaison de structure sociale, mécaniques, habiletés (compétition, vitesse, déplacement, et capacité physique). Les jeux font appel à des richesses de diversité pouvant amener des joueurs-euses à prendre du plaisir si elles ne sont pas à l'aise avec la combinaison du sport.

BILAN sur la démarche

- Comment la démarche a été vécue ?

Quelques critiques du sport :

- le sport se développe sans cesse et pénètre dans tous les secteurs de la vie sociale
- les moyens de communications lui font une place considérable (presse, émission, manuels scolaire...)
- les grands « champions » sont vu comme des modèles. Le vedettariat prend des proportions tels qu'on ne connaît plus que ça (au détriment de penseurs, d'écrivains...). collections de vignettes.

- il y a de la démesure monétaire dans le sport (paye de certains sportifs, transferts, installations sportives, entretien)
- le discours politique emprunte au vocabulaire sportif (lui même du vocabulaire guerrier)
- les problèmes politiques se trouvent souvent posés avec acuité à l'occasion des manifestations sportives
- des nations se font reconnaître grâce à leur succès dans les rencontres sportives
- l'économie, le visage de région se trouve bouleversés
- les clubs de loisirs ou de vacances fondent une grande part de leur publicité dans les pratiques sportives
- des jeux sont nés sous nos yeux, immédiatement repérés, s'ils ont du succès par des fédérations sportives (ex skate, kin ball). Les APPN sont encadrés dans cette même perspective.
- le sport est le fer de lance du système éducatif en matière d'éducation physique
- dès le plus jeune âge, les enfants sont appelés à participer à des tournois, qui appellent entraînement, sélection de plus en plus prématurée
- ...

Apport (aide mémoire et référence sur la vie physique – les jeux et les sports) Cemea 1994

1. Nous ne sommes pas des anti-sportifs (ce serait mépriser ceux qui trouvent dans cette pratique de grande joie, des possibilités de développement. Ce serait illusionner car le sport plaît.
2. Ce que nous refusons c'est l'hégémonie et l'impérialisme nullement justifiés de certaines formes d'activité retenues par des fédérations, choisies par d'innombrables possibilités ludo-motrices, privant les individus de grandes richesses que le sport ne possède pas. (rien justifie la supériorité des sports sur les autres pratiques)
3. nous refusons l'entrée prématurée des enfants dans le circuit de cette pratique
- 4 nous contestons l'orientation à caractère sportif donnée par les instructions officielles pour les pratiques des activités physiques à l'école (pour les mêmes raisons)
- 5 nous dénonçons le fait que le phénomène sportif occulte de véritables besoins et pour une part importante le choix qui est fait pour structurer notre espace de vie (urbanisme) et concevoir pauvrement les espaces de jeux et de loisirs
6. Les crédits accordés au sport sont dictés par une conception limitative des véritables besoins de la population

C'est un appareil idéologique de l'état, il masque les rapports de classe, reproduit les rapports sociaux, renforce le sadomasochisme (on invite l'athlète à jouir de sa douleur physique)

Démarche Jeu, Imaginaire et Fabulation

Préambule : Il y a souvent confusion entre l'imaginaire, fabulation et jeux. Le but de cette démarche est de différencier ces notions et de comprendre certaines dérives que l'on peut vivre / voir / faire vivre dans des ACM.

Durée : 1h à 1h30

Objectifs :

- Comprendre les différentes notions et les différencier

1^{er} Temps : lecture du 1^{er} texte et analyse (15 minutes)

On lit la première situation.

Il est 9h30 ce mercredi, à l'ALSH de la Turmelière, et les activités du matin démarrent. Arrive l'heure du repas, et, alors que les enfants se mettent à table, Hector (l'anim des petits) débarque dans le réfectoire essoufflé. Il tient au dessus de sa tête une étrange lettre, écrite sur un papier qui semble métallisé. Il demande alors le silence « C'est urgent ! » et annonce l'air alarmé qu'il a découvert cette lettre dans la boîte aux lettres du centre. Il la lit aux enfants. Elle provient d'un mystérieux peuple, les «Murtal » (« la turm'»), et est écrite dans différents dialectes (fort heureusement, elle est entre autre écrite en français, plutôt couramment parlé au centre). Ils disent arriver de Pluton, et qu'en survolant les environs, ils ont perdu suite à une avarie, une pièce capitale pour le fonctionnement de leur navette. Ils demandent au centre de leur remettre ce composant, sous peine de ne jamais revoir cette petite fille blonde dont la photo est jointe. « Mais ... c'est Bouchra ! » s'exclame un enfant, la reconnaissant.

S'ensuivent de vives discussions dans le réfectoire, où il est question de la meilleure manière d'agir. Le repas pris sur le pouce, les adultes et les enfants se mettent pêle mêle à explorer la forêt alentour, à chercher, et trouver, des indices chez la buraliste et le postier ... et passer au peigne fin le centre à la recherche de Bouchra.

À la fin de l'après midi, un groupe a enfin retrouvé le composant du vaisseau dans la fontaine de la place derrière le centre, et un autre a de sérieux soupçons quand à l'endroit où les Plutoniens retiennent Bouchra. Un anim accompagné de quelques enfants est missionné pour négocier sa libération en échange du composant du vaisseau. Finalement, les Plutoniens, soulagés de pouvoir repartir chez eux, offrent aux enfants un majestueux gâteau chocolat-chantilly.

L'après midi se termine autour du goûter, puis les parents viennent peu à peu récupérer leurs enfants.

En petits groupes, les personnes discutent autour de ce que leur évoque cette situation.

Quels sont les intérêts ? Quelles sont les limites ?

Retour rapide des petits groupes, sans développements contradictoires. Précisions, si besoin.

Une prise de notes sur tableau ou paper-board est nécessaire.

2^{ème} Temps : lecture du 2^{ème} texte et analyse (15 minutes)

On lit la deuxième situation.

C'est l'heure de sa pause, Pascal (anim chez les moyens), se dirige vers le coin clope pour s'en griller une avec son café. Il tombe alors sur la directrice, qui l'interpelle, visiblement inquiète :

« Bah, Pascal ! Où est Aboubakar ? ».

« Qui, réponds Pascal ? »

« Aboubakar, tu en es l'anim référent, tu sais, le 6-9 à lunettes avec un pull vert ... »

« Ben, il doit être avec les autres, j'imagine, au temps calme ou dans la cour ... »

« Mais non ! Tout le monde le cherche depuis le repas ! Ça fait plus d'une demi-heure qu'il a disparu ! ».

Affolé, Pascal lâche clope et café et part comme un dératé vers la chambre d'Abou, fait le tour des autres anims, retourne chaque salle d'activité une à une, fait un tour dans le bois qui jouxte le centre, demande au voisin ... et ce 1h durant. Personne ne sait où est Aboubakar. Il a disparu. Pascal retourne aussi vite que possible dans le bureau de la direction, pour l'avertir, appeler les parents, police secours, etc ... En poussant la porte, il tombe né à né avec Aboubakar, en train de pianoter sur un ordi du centre, et la directrice, et deux de ses collègues, qui regardent Pascal, prisEs de fou rire.

En petits groupes, les personnes discutent autour de ce que leur évoque cette situation.

Quels sont les intérêts ? Quelles sont les limites ?

Retour rapide des petits groupes, sans développements contradictoires. Précisions, si besoin.

Une prise de notes sur tableau ou paper-board est nécessaire.

3ème Temps : différences entre les deux textes (10 minutes)

On revient rapidement sur une mise en balance des deux situations :

Qu'est-ce qui est similaire ? Qu'est-ce qui est différent ?

FormateurICE relativement en retrait : reformulation et questionnement des contradictions.

« Qui s'amuse ? Qui joue ... »

4ème Temps : Apports d'éléments de réflexion, de repères, de compréhension (20 minutes)

La Fabulation est souvent appuyée à deux concepts : le jeu et l'imaginaire.

Il arrive que l'on dise « la Fabu, c'est un jeu qui développe l'imaginaire ».

Qu'en pensez-vous ?

En quoi la fabulation est-elle ou n'est-elle pas un jeu ?

→ on ne choisit pas de jouer, ni d'imaginer

→ on ne sait pas qu'on joue

→ ... on ne joue pas.

La fabulation reprend des éléments d'un jeu : elle crée des émotions, des personnes s'amuse (d'autres pas), il y a une thématique, il y a de l'incertitude. Mais si l'on reprend la définition du jeu : il n'y a pas de libre-adhésion car les personnes ne savent pas qu'elles jouent. Il n'y a pas non plus un élément fictionnel car les personnes pensent que c'est réel et non fictif. Il n'y a pas non plus une règle car tout le monde n'a pas accès aux mêmes règles. On peut donc dire que ce n'est pas un

jeu.

En quoi la fabulation développe-t-elle ou pas l'imaginaire ?

La fabulation utilise un élément fictif dans le but de faire croire.

Dans le jeu, l'imaginaire sert aux personnes pour jouer ensemble. Par exemple, on entend souvent des phrases dans les jeux « hé, on dirait que untel il fait ça et que moi je serais machine et qu'on ferait ça par la suite ». L'univers fictif fait appel à l'imagination des joueur.euse.s pour évoluer dans le jeu.

Quels sont vos objectifs pédagogiques en terme de relation à l'adulte, relation au réel, etc ... ? Dépendance et crédulité ?

Supériorité des savoirs ?

5ème Temps (facultatif) : Lecture du texte et analyse (15 minutes)

On lit un texte (à priori « faire marcher les enfants, une pratique à questionner ») ou on s'appuie sur des éléments sortis des situations.

Qu'est ce que comprend ?

VI. Organisation d'un BAFA 3 Jeux

Les objectifs spécifiques

Il sont à construire en équipe. Notons malgré tout qu'il convient d'abord de retravailler les objectifs généraux afin de préciser la notion de jeu (au lieu de mener des activités on précise *mener du jeu...*)

S'ajoute aussi quelques objectifs spécifiques. Sur le BAFA 3 jeu, on peut préciser :

- être capable de remettre en question des pratiques de l'animation et avoir des éléments d'analyse de ses pratiques dans des fonctions d'animation
- connaître un large éventail de jeu
- connaître quelques éléments de définition et caractéristiques des jeux pour savoir les adapter à priori ou à postériori dans la pratique à son public

Afin de répondre à ces deux objectifs : un temps quotidien pour écrire le nom des jeux, les règles, le public le plus adapté, les modalités d'action. Ces quelques éléments semblent clairs et appropriés. Il s'agit d'un point quotidien sur la formation

Chaque temps de jeu est suivi d'un temps d'échange ou sont anticipés quelques éléments de réflexion à abordés durant cet échange.

Les stagiaires devront tous et toutes préparer une menée de jeu durant un temps de projet (création de jeu, menée à partir d'une fiche de jeu) ou fabriquer un jeu voire un jouet

Afin d'évaluer ces objectifs il est envisageable de permettre aux stagiaires de faire le dernier temps d'échange sur le jeu sans formateur, et d'analyser le jeu en petit groupe. Et puis de faire un temps de retransmission.

En fonction des éléments abordés dans la retransmission on peut ainsi visualiser où le groupe en est rendu par rapport au premier temps d'échange

Objectifs spécifiques au perfectionnement jeu présenté aux stagiaires

1. Situer le jeu par rapport aux besoins de l'enfant, acquérir des éléments de réflexion sur le jeu, sur les intérêts du jeu comme pratique culturelle,
2. Appréhender le fonctionnement d'un jeu, repérer les structures sociales et les mécaniques des jeux,
3. Se construire un répertoire de jeu,
4. Repérer les conditions nécessaires pour amener le jeu (aménagement, choix de jeux, rôle de l'adulte, ...),
5. S'entraîner à la menée de jeux et à l'explication des règles,
6. Participer à la création de jeux (en fonction d'un projet).

Les exemples de grilles

Jour 1 :

Arrivée 14heures jeux d'accueils (petits jeux de sociétés) et jeux d'adresse (mollkii...)

14h30- 15H00 : présentation de l'équipe puis jeux qui permettent de retenir quelques prénoms.

Exemple : ZIP ZAP Pierre appelle paul. L'appelant appelé, avion check...

15H00 -15h30 présentation de stage

Lieu, critères, objectifs, contenus principaux et l'histoire de la fleur rouge avec une tige verte de buckley ou la saucisse géante (réécriture en cours)

15h30 16H30 : définition des jeux

17h00 18H30 : Analyse de pratique, dégagement des problématiques

18h30 installation dans les chambres

20H30-21H00 groupe vie de stage

21H00 22H30 : jeux de sociétés

Jour 2

9H00-10H00 Présentation de journée et jeux court (avec ressentis mais peu d'analyse).

Les variantes du loup vers la balle assise

10h00-12h00 ASP

14h00-14h45 Evaluation

14h45-17H30 jeux de plages (circuit de bille, jeux de lutte, jouets de plages, jeux de construction, jeux du vent)

Excepté pour les jeux de lutte, les stagiaires peuvent aller et venir dans tous les ateliers... (gouter et discussion incluses).

Eléments : le jeu repose sur un sentiment, le contexte, le consentement et la menée réfléchie peuvent favoriser l'intégration et l'implication dans le jeu.

17h30- 19h00

Sport et jeu : démarche balle camp vers roi dame valet.

20h30- 21h30 : groupe vie des stage

Jour 3

9h00-10h00 Présentation de journée et jeux sans matériel (baguette, chi fu mi, quatre coins..)

10h00 12H00 ASP

12H00-12H30 jeux chantés

13H30

16h00 réponse à des attentes de stagiaires ou de l'équipe de formation

16h- 18h jeux à trois camps (équipe fluctuante) et jeux de barre si possible (effectif)

Echange analyse

18h00 19h00 retour sur les définitions de jeux (chaque groupe modifie sa définition s'il veut) et typologie des jeux déjà joués

19h00- 19H30 GVS

A partir de 22H jeux de nuit en temps non-obligatoire

Jour 4 :

10h00- 10H30 GVS

10H30- 12H00 ASP

12h00- 12H30 foire au jeux pour création de jeux (on reprend la typologie pour voir les possibles)

14h00- 15h00 Evaluation

15H00- 18H00 (création de jeu)

18H00-19H00 réponse à des attentes de stages

19H00-19H30 (temps pour écrire au propre tes listes de jeu personnel cf démarche)

21H00- 21h30 groupe vie de stage

21H30-00h30 jeux à rôle ou jeux de rôle en non obligatoire ou création de jeu (suite et fin en temps formel)

Jour 5

10h00 10H30 présentation de journée et petit jeu

10h30- 12H30 ASP

14H00 – 17H30 retransmission des jeux

18H00 19H30 évaluation et groupe vie de stage fusionné

21h00-22h réponse à des attentes de stagiaires

(jeux petites enfance et discussion sur la tranche d'âge des 6-10 ans)

Jour 6

10:30 11H00 présentation de journée et première partie de l'administratif

11h00 12H00 ASP

12h00 12H30: discussion les jeux de brimades

14h00-15h00 rangement

15h00-15h30: garuche et échange

15h30 –16H30 admin/bilan

16h30-17H00 goûter avec nutella tout en présentant les CEMEA

Temps d'évaluation sur un perf Jeu

Évaluation 1 (1h15)

1. Présentation (Blason)

Pourquoi vous passez le BAFA ?

Pourquoi le perf jeu ?

Certain-e-s aux CEMEA ? Ou Ou j'ai fait mes stages de base et pratique

Qui je suis ?

ma devise ?

2. Discussion/ Débat :

l'évaluation est un temps prescrit par JS.

On en fait 3 dans un stage.

A priori, comme ça, est-ce que vous avez de l'appétit pour ce temps ?

Représentation

Différence entre validation et évaluation

Attentes de formation

tableau des attentes : pourquoi je suis là ? Qu'est-ce que je viens chercher ? Matérialiser sa progression, Voir où en sont les autres, leur progression ?

3. Les Post-it

Garage des attentes (composé d'attentes et craintes) – Je découvre – je maîtrise - je peux retransmettre OU

Ce qui m'attire dans l'animation (Jeux) – Ce qui m'inquiète dans l'animation (Jeux) – Ce que je maîtrise dans l'animation

Post it : craintes (une couleur spécifique pour se rendre compte de l'évolution des craintes de départ)

On « impose » quelques post-it que chacun-e devra placer pour lui-elle (il faut mettre son nom, car chaque stagiaire va avoir des post-it où sont écrites les mêmes choses).

Les items que l'on impose sont des éléments pour lesquels il est important que les stagiaires repartent du stage avec des billes :

- Ma culture ludique (mon répertoire de jeux)
- Susciter l'envie de jouer
- Apprendre des règles
- Expliquer, être clair et concis-e dans les règles

Évaluation 2 (1h15)

Positionnement dans l'espace OU Cartes du Dixit... Ça va, ça va pas ? Et pourquoi ?

- Comment je me sens dans le groupe
- Comment je me sens dans les temps d'échange au niveau de mon rapport à la prise de parole
- Dans l'A2P
- dans les temps de jeu

On revient sur la frise des attentes.

On les fait avancer, ou pas... on ajoute des post-its et on précise des attentes.

On « impose » de nouveaux post-its :

- accompagner faire attention aux faits de jeux et capable de réguler,
- analyser des jeux

Les quatre premiers que l'on a imposé (culture ludique/ susciter l'envie/ apprendre des règles/ expliquer des règles) peuvent être déclinés.

Par exemple, on ne peut plus situer tel quel sa culture ludique dans la frise, mais on va situer son répertoire de jeux de sociétés sur un post-it, son répertoire de jeux extérieurs sur un autre...

Ou encore pour expliquer des règles, sur un post-it « je suis capable d'expliquer des règles simples », sur un autre dans les attentes « expliquer des règles de jeux de société d'ambiance à plus de 3 règles »...

Plus toutes les connaissances et les compétences qui concernent les autres temps de formation...

Évaluation 3 (1h)

Revenir sur la frise des attentes et en discuter : comment je peux continuer à me former ?

Ludothèque – Association de jeux - site internet – Week-end Cemea – Entre amis / familles – répertoire de jeux / fiches de jeux

Se faire sa conception du rôle de l'animateur-ice dans le jeu.

Plusieurs outils sont possibles, quelques idées :

Un blason de fin de stage spécifique au jeu avec différentes cases. Dont certaines peuvent reprendre des « post-its imposés » (culture ludique, expliquer des règles,...) et d'autres la globalité du stage (« ce sur quoi j'ai le plus avancé », « ce que j'ai le plus aimé »,...), à la place de la devise habituelle « les valeurs que je défends dans le domaine du jeu ». Ce dernier item aura peut-être besoin d'être guidé par des questions (quel sens je mets à jouer en ACM ? Comment je vois l'accompagnement du jeu ? Quelles postures ? Quels intérêts à jouer ? Le jeu est-il

révolutionnaire ?...)

Ou une rivière, ou un positionnement, à partir d'un Q Sort spécifique au jeu. Qu'est-ce que je défends dans le jeu ?

Je défends le jeu parce que :

- Le jeu permet la révolution.
- Le jeu permet l'émancipation des personnes.
- Jouer induit une prise de plaisir des joueurs et joueuses.
- L'important dans le jeu, c'est de participer.
- Les jeux régulent les conflits.
- Jouer, c'est dans l'air du temps.
- Le jeu s'inscrit en opposition à la société de consommation.
- Ça permet de jouer sur les règles.
- C'est important de pouvoir mourir sans avoir mal.
- C'est une des meilleures manières de perdre son temps.
- Jouer est une des meilleures façon d'apprendre.
- La vie est un jeu.
- Les jeux appartiennent à tout le monde, ce n'est ni pour les filles, ni pour les garçons.
- On n'est pas obligé d'y jouer.
- On peut modifier les règles.
- Ça permet de développer son esprit de compétition.
- Ça développe l'estime de soi.

VII . Des outils

NOM DU JEU :

DURÉE : environ minutes	EFFECTIF : de à joueurEUSEs	ÂGE : à partir de ans
MATÉRIEL :	TERRAIN :	THÉMATIQUE :

RÈGLES DU JEU :

C'est l'expression littérale des mécaniques pour les rendre compréhensibles et utilisables des joueurEUSEs.

But du jeu	Mise en place
-------------------	----------------------

Déroulement : ☐ Tour de jeu ☐ Simultané

Fin du jeu :

STRUCTURES SOCIALES :

Ce sont les relations entre les joueurEUSEs qu'impose le jeu.

- | | | |
|--|--|---|
| ☐ ChacunE pour soi | ☐ Duel symétrique | ☐ SeulE contre touTEs |
| ☐ Coopératif | ☐ Duel dissymétrique | ☐ Trois équipes ou plus |

MÉCANIQUES :

La mécanique d'un jeu c'est l'ensemble des procédés qui font avancer le jeu en fonction des actions des joueur-euses.

Cocher les mécaniques du jeu et souligner les mécaniques dominantes.

- | | | |
|--|--|---|
| ☐ Majorité | ☐ Échange | ☐ Stop ou encore |
| ☐ Association / correspondance | ☐ Pari / Enchère | ☐ Attrape / capture |
| ☐ Parcours / circuit | ☐ Développement | ☐ Placement |
| ☐ Blocage | ☐ Déplacement | ☐ Lancer / tir |
| ☐ Cache | ☐ Contact | ☐ Rôle |
| ☐ Programmation | ☐ Tirage | |
| ☐ Construction | ☐ Informations cachées | |

HABILETÉS:

Les habiletés d'un joueur sont ces capacités à réaliser un acte

Cocher les habiletés du jeu et souligner les habiletés dominantes.

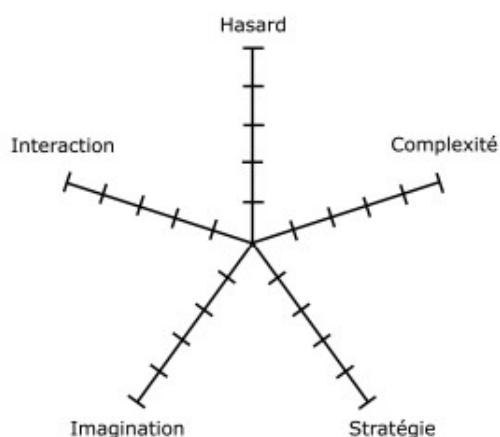
- | | | |
|--|--|--|
| ☐ Linguistique | ☐ Mémoire | ☐ Expression |
| ☐ Négociation | ☐ Se repérer | ☐ Imagination |
| ☐ Bluff | ☐ Gestion | ☐ Abstraction |
| ☐ Coopération | ☐ Anticipation | ☐ Déduction |
| ☐ Organisation | ☐ Capacité physique | ☐ Contrôle de soi |
| ☐ Observation | ☐ Motricité fine | ☐ Calcul / logique |
| ☐ Rapidité / vitesse | ☐ Reconnaissance sensorielle | |

PLAISIR DE JOUER :

Qu'est ce qui fait que j'ai pris plaisir ou pas : les ressorts ludiques

+	-
---	---

ÉVALUATION DU JEU :



COMMENTAIRES :

Les habiletés



Se repérer



Organisation



Bluff



Calcul / logique



Capacité physique



Vitesse / Rapidité



Reconnaissance
sensorielle



Déduction



Expression



Gestion



Imagination



Linguistique



Mémoire



Motricité fine



Négociation



Observation

es mécaniques



Cache

Les yeux, un élément de jeu,
un joueur



Attrape / Capture

Prise de pion, attraper un
totem, un joueur adverse



Echange

Achat, échange de ressources,
partage du butin



Association / Correspondance

d'idées, de mots, d'images
combinaisons



Construction

Empilement, encastrement,
équilibre



Contact

Toucher, mettre en contact



Déplacement

Courir, marcher, déplacer
un pion



Développement

D'une ville, d'un empire,
draft, deckbuilding



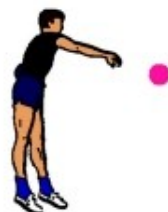
Blocage

Empêche d'arriver, de jouer,
élimination



Information cachée

Questions, énigmes, enquête,
rôle caché, devinettes,
objectif secret



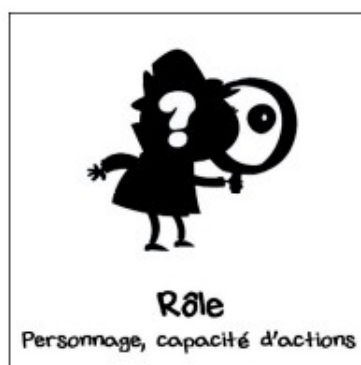
Lancer / Tir

Viser, catapulter

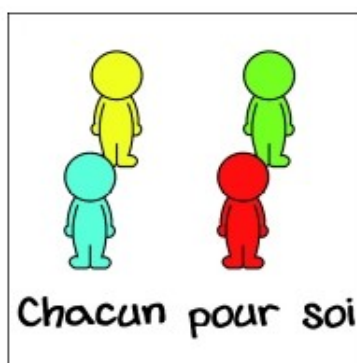
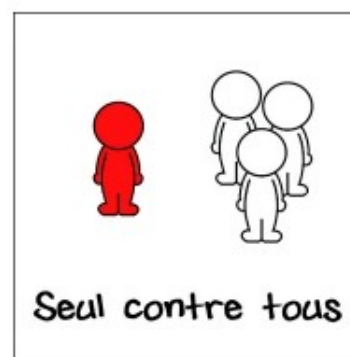
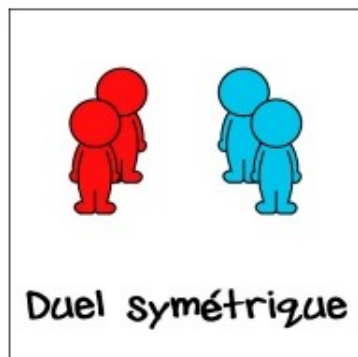
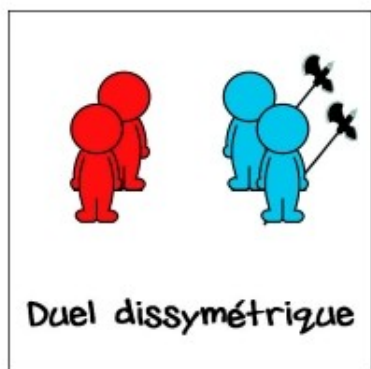
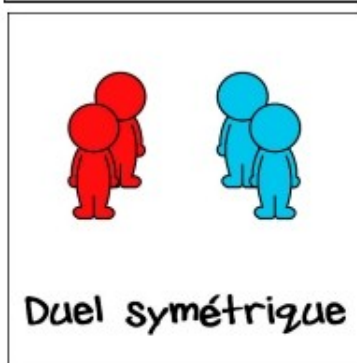
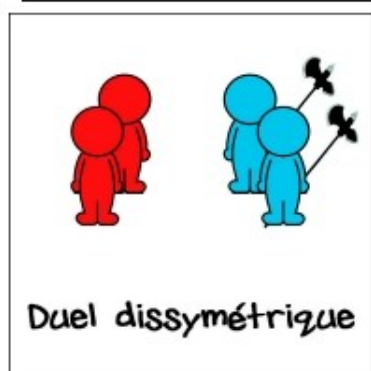
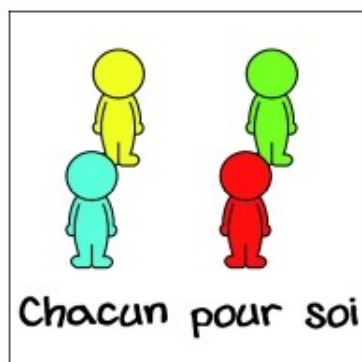


Majorité

Pis, territoires, points



Les structures sociales



But du jeu <i>Quel est l'objectif pour les joueurEUSEs ?</i>	But du jeu <i>Quel est l'objectif pour les joueurEUSEs ?</i>
Actions des joueurEUSEs <i>Que dois faire les joueurEUSEs à leurs tours ?</i>	Actions des joueurEUSEs <i>Que dois faire les joueurEUSEs à leurs tours ?</i>
Déroulement de la partie, d'un tour de jeu <i>Les joueurEUSEs jouent en simultané ou chacunE leur tour ?</i>	Déroulement de la partie, d'un tour de jeu <i>Les joueurEUSEs jouent en simultané ou chacunE leur tour ?</i>
Thématique <i>Quel est l'univers du jeu ? Quel rôle les joueurEUSEs vont incarner durant la partie ?</i>	Thématique <i>Quel est l'univers du jeu ? Quel rôle les joueurEUSEs vont incarner durant la partie ?</i>
Conditions de fin de partie <i>Quand et comment se termine la partie ?</i>	Conditions de fin de partie <i>Quand et comment se termine la partie ?</i>
Préparation du jeu <i>Comment le jeu se met en place ? A quoi sert le matériel ?</i>	Préparation du jeu <i>Comment le jeu se met en place ? Quelle est la durée de partie ? A quoi sert le matériel ?</i>
Structure sociale du jeu <i>Les joueurEUSEs jouent ensemble, en équipe ou chacunE pour soi ?</i>	Structure sociale du jeu <i>Les joueurEUSEs jouent ensemble, en équipe ou chacunE pour soi ?</i>
Présentation du jeu <i>Quelle est la durée de partie ? Qu'est ce qu'on va faire ? Pour combien de joueurEUSEs ?</i>	Présentation du jeu <i>Quelle est la durée de partie ? Qu'est ce qu'on va faire ? Pour combien de joueurEUSEs ?</i>
Points de règles particuliers <i>Quelles sont les exceptions ? Que se passe-t-il en cas d'égalité ?</i>	Points de règles particuliers <i>Quelles sont les exceptions ? Que se passe-t-il en cas d'égalité ?</i>

Le groupe fait un retour sur l'explication en se posant les questions suivantes :

- 1) Suivant l'observateur-riche, dans quel ordre se sont déroulées les étapes d'explication ?
- 2) Suivant l'explicateur-riche, comment a-t-il / elle vécu son explication ?
- 3) Suivant les joueurs-euses, quel est le niveau de compréhension avant et après la partie ?
(100% tout compris, 80% dans la globalité, 50% à peu près, 20% un petit peu, 0% rien du tout)
- 4) L' explicateur-riche a-t-il / elle oublié une partie ou plusieurs dans son explication essentielle à la compréhension du jeu ?
- 5) Combien de temps a duré l'explication ? Était-ce trop long ou trop court ? Était-ce nécessaire ?
- 6) Quelles interventions ont eu lieu au cours de la partie par la personne qui explique ?
- 7) Quelles questions ont été posées par les joueurs-euses ?
- 8) Comment l'on pourrait améliorer l'explication de la règle ?

Le groupe fait un retour sur l'explication en se posant les questions suivantes :

- 1) Suivant l'observateur-riche, dans quel ordre se sont déroulées les étapes d'explication ?
- 2) Suivant l'explicateur-riche, comment a-t-il / elle vécu son explication ?
- 3) Suivant les joueurs-euses, quel est le niveau de compréhension avant et après la partie ?
(100% tout compris, 80% dans la globalité, 50% à peu près, 20% un petit peu, 0% rien du tout)
- 4) L' explicateur-riche a-t-il / elle oublié une partie ou plusieurs dans son explication essentielle à la compréhension du jeu ?
- 5) Combien de temps a duré l'explication ? Était-ce trop long ou trop court ? Était-ce nécessaire ?
- 6) Quelles interventions ont eu lieu au cours de la partie par la personne qui explique ?
- 7) Quelles questions ont été posées par les joueurs-euses ?
- 8) Comment l'on pourrait améliorer l'explication de la règle ?

Le groupe fait un retour sur l'explication en se posant les questions suivantes :

- 1) Suivant l'observateur-riche, dans quel ordre se sont déroulées les étapes d'explication ?
- 2) Suivant l'explicateur-riche, comment a-t-il / elle vécu son explication ?
- 3) Suivant les joueurs-euses, quel est le niveau de compréhension avant et après la partie ?
(100% tout compris, 80% dans la globalité, 50% à peu près, 20% un petit peu, 0% rien du tout)
- 4) L' explicateur-riche a-t-il / elle oublié une partie ou plusieurs dans son explication essentielle à la compréhension du jeu ?
- 5) Combien de temps a duré l'explication ? Était-ce trop long ou trop court ? Était-ce nécessaire ?
- 6) Quelles interventions ont eu lieu au cours de la partie par la personne qui explique ?
- 7) Quelles questions ont été posées par les joueurs-euses ?
- 8) Comment l'on pourrait améliorer l'explication de la règle ?

Le groupe fait un retour sur l'explication en se posant les questions suivantes :

- 1) Suivant l'observateur-riche, dans quel ordre se sont déroulées les étapes d'explication ?
- 2) Suivant l'explicateur-riche, comment a-t-il / elle vécu son explication ?
- 3) Suivant les joueurs-euses, quel est le niveau de compréhension avant et après la partie ?
(100% tout compris, 80% dans la globalité, 50% à peu près, 20% un petit peu, 0% rien du tout)
- 4) L' explicateur-riche a-t-il / elle oublié une partie ou plusieurs dans son explication essentielle à la compréhension du jeu ?
- 5) Combien de temps a duré l'explication ? Était-ce trop long ou trop court ? Était-ce nécessaire ?
- 6) Quelles interventions ont eu lieu au cours de la partie par la personne qui explique ?
- 7) Quelles questions ont été posées par les joueurs-euses ?
- 8) Comment l'on pourrait améliorer l'explication de la règle ?

Le groupe fait un retour sur l'explication en se posant les questions suivantes :

- 1) Suivant l'observateur-riche, dans quel ordre se sont déroulées les étapes d'explication ?
- 2) Suivant l'explicateur-riche, comment a-t-il / elle vécu son explication ?
- 3) Suivant les joueurs-euses, quel est le niveau de compréhension avant et après la partie ?
(100% tout compris, 80% dans la globalité, 50% à peu près, 20% un petit peu, 0% rien du tout)
- 4) L' explicateur-riche a-t-il / elle oublié une partie ou plusieurs dans son explication essentielle à la compréhension du jeu ?
- 5) Combien de temps a duré l'explication ? Était-ce trop long ou trop court ? Était-ce nécessaire ?
- 6) Quelles interventions ont eu lieu au cours de la partie par la personne qui explique ?
- 7) Quelles questions ont été posées par les joueurs-euses ?
- 8) Comment l'on pourrait améliorer l'explication de la règle ?

Apprendre / Transmettre une règle de jeu

Conseils pour apprendre une règle du jeu ?

- Bien connaître la complexité du jeu (c'est souvent l' « âge requis » qui est l'indicateur), le nombre de joueurs-euses, la durée de partie
- commencer par des règles simples, puis petit à petit prendre des jeux de plus en plus complexes
- prendre le temps et trouver un espace adapté à la lecture de règles
- regarder la boîte du jeu (premières informations) et le nombre de pages du jeu (cela peut induire sur la complexité du jeu)
- sortir le matériel, faire la mise en place (pour se l'approprier)
- lire la règle pas à pas pour la compréhension
- s'imaginer un tour de jeu (en manipulant le matériel)
- Lire l'entièreté de la règle pour appréhender toutes les subtilités du jeu
- des sites internet ont des vidéos explicatives des jeux (ludovox, trictrac, vidéorègles.net...)
- la retransmettre à un public (assez rapidement avant d'oublier les règles)
- jouer au jeu (permet de l'avoir en tête plus facilement)
- apprendre des jeux à plusieurs (expliquer, se faire expliquer)

Conseils pour transmettre une règle du jeu ?

- Connaître le jeu (ses mécaniques, sa ressemblance avec d'autres jeux) pour le présenter sans l'expliquer (afin de susciter l'envie)
- Connaître le public (sa familiarité avec les jeux, avoir une idée de ses compétences)
- Reformuler la règle à votre manière
- Utiliser la règle lorsque c'est nécessaire (cad chercher des cas particuliers, la mise en place)
- Ne pas noyer les joueurs-euses avec trop d'informations, aller à l'essentiel, introduisez des éléments au fur et à mesure
- Mettre en place le matériel et montrer lorsqu'il y a une manipulation des joueurs-euses
- Vous pouvez faire un premier tour avec les joueurs-euses
- Privilégiez une seule personne qui explique (pour éviter les désaccords)
- Décharger les joueurs-euses de certaines actions ou manipulations (exemple gestion du matériel, comptage des points, etc.)
- Éviter la phrase « vous allez voir, c'est simple » (car cela peut rabaisser et mettre la pression)
- Passer du temps après la partie pour prendre le ressenti des joueurs-euses

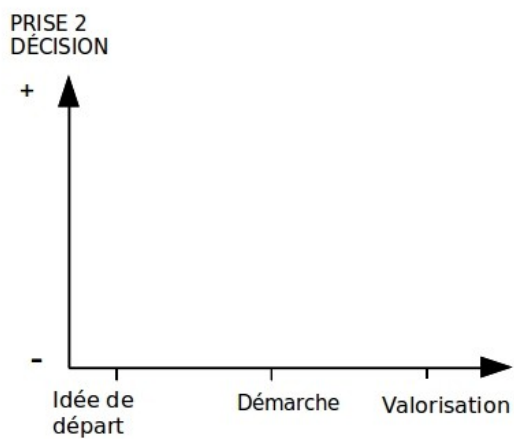
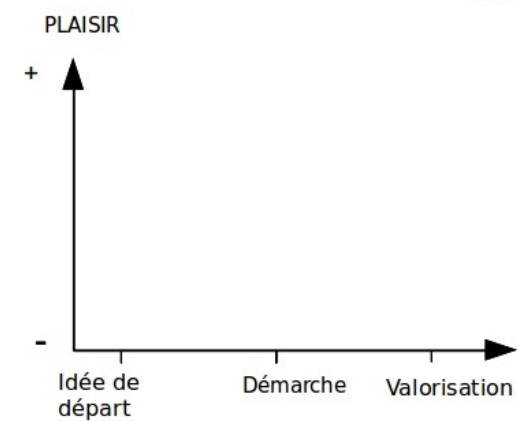
Difficultés que l'on peut rencontrer :

- des personnes qui n'écoutent pas (capter l'auditoire et attendre que tous le monde est prêt)
- des personnes qui s'arrêtent d'écouter (temps trop long, trop d'informations, complexité, imprécision de l'explication, ne pas lire la règle)
- se faire couper pendant l'explication (considérer la nature de la question, réserver un moment pour les questions, ne pas énoncer les stratégies)

Le groupe fait un retour sur l'explication en se posant les questions suivantes :

- 1) Suivant l'observateur-riche, dans quel ordre se sont déroulées les étapes d'explication ?
- 2) Suivant l'explicateur-riche, comment a-t-il / elle vécu son explication ?
- 3) Suivant les joueurs-euses, quel est le niveau de compréhension avant et après la partie ? (100% tout compris, 80% dans la globalité, 50% à peu près, 20% un petit peu, 0% rien du tout)
- 4) L'explicateur-riche a-t-il / elle oublié une partie ou plusieurs dans son explication essentielle à la compréhension du jeu ?
- 5) Combien de temps a duré l'explication ? Était-ce trop long ou trop court ? Était-ce nécessaire ?
- 6) Quelles interventions ont eu lieu au cours de la partie par la personne qui explique ?
- 7) Quelles questions ont été posées par les joueurs-euses ?
- 8) Comment l'on pourrait améliorer l'explication de la règle ?

OUTILS **pour ANALYSER la CRÉATION de JEUX**



VIE du JEU

Idée de départ

Étapes ...

Jeu joué

Après

RESSORTS LUDIQUES

a fonctionné

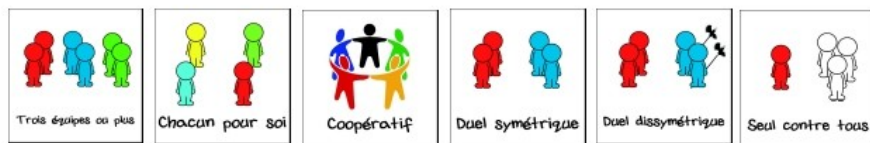
n'a pas fonctionné

VIE du GROUPE

+

-

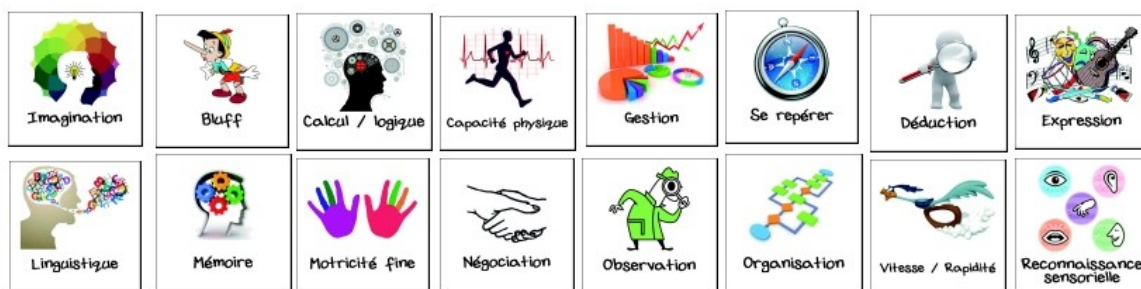
• STRUCTURES SOCIALES



• MÉCANIQUES



• HABILETÉS



LES STRUCTURES SOCIALES

C'est l'expression littérale des mécaniques pour les rendre compréhensibles et utilisables des joueurs-euses.

- **Duels symétriques** même nombre de joueur-euse-s, même terrain, l'atteinte de la cible est simultanée, mais opposée. *exemple foot, rugby, jeux de barre...*
- **Duels dissymétriques** deux équipes ou 2 joueurs-euses, mais buts du jeu différents *exemple thèque, douaniers-contrebandiers*
- **Chacun pour soi** peut générer des alliances/désalliances, grande liberté stratégique, les différences de capacités entre les joueurs.euses peuvent être accentuées. *exemple balle assise, nombreux jeux de société, ninja*
- **Seul.e contre tou.te.s** *exemple Gamelle, Pi le hibou, Un, deux, trois soleil*
- **3 équipes ou plus** permet de faire des alliances et des désalliances, on élabore des stratégies avec des adversaires *exemple Poules, renard, vipères, les liaisons dangereuses, kin-ball*
- **Jeux coopératifs** tou-te-s ensemble contre le jeu *exemple le nœud humain, pacman, certains jeux de société*

LES MÉCANIQUES

Elles désignent le fonctionnement principal, le cœur d'un jeu. Ce sont les procédés qui permettent au jeu d'avancer au travers les actions des joueur.euse.s. C'est ce qui fait « tourner » le jeu.

- **Majorité** : avoir plus que l'adversaire (plis, territoire, points) *exemple* : *belote, risk, Voleur de pierre*
- **Association / correspondance** : faire correspondre des éléments entre eux (des idées, des mots, des images, des combinaisons) *exemple* : *Jungle speed, Mastermind, Quart de singe*
- **Parcours / circuit** : aller d'un point de départ à un point d'arrivée en passant par des étapes *exemple* : *course d'orientation, les petits chevaux, jeu de l'oie*
- **Blocage** : empêcher une action d'un joueur, une équipe ou d'un pion ou l'éliminer *exemple* : *Puissance 4, Le loup, Blokus*
- **Cache** : une partie du corps (yeux), un élément de jeux ou un joueur *exemple* : *sardine, Colin-maillard, Douanier Contrebandier*
- **Programmation** : tu choisis les actions à l'avance (ordre d'action ou point d'action) *exemple* : *Cash and Gun, RobotRally, Diplomacy*
- **Construction** : Tu empiles, tu encastres, tu mets en équilibre *exemple* : *les 7 pierres, Jenga, Kappla*
- **Échange** : tu échanges des ressources, tu achètes ou tu partages *exemple* : *Monopoly, Colon de catane, Bonhanza*
- **Pari / Enchère** : Tu mises des ressources pour réussir un objectif *exemple* : *Perudo, Poker*
- **Développement** : tu développes une ville, un empire *exemple* : *Simcity, Risk, Monopoly*
- **Déplacement** : Tu te déplaces (court, marche, rampe) ou un pion *exemple* : *Epervier, les dames, Awalé*
- **Contact** : tu touches ou tu mets en contact une partie du corps ou des objets *exemple* : *le nœud, pyramide humaine, Mollky*
- **Tirage** : tu pioches ou découvres une carte ou une tuile, tu lances les dés *exemple* : *Yams, la bataille, Carcassonne*
- **Informations cachées** : Une partie du jeu est inconnue par une partie des joueurs-euses ou par tout le monde *exemple* : *Cluedo, Question pour un champion, Loup-garou, Poule renard vipère*
- **Stop ou encore** : Tu choisit de continuer ou de t'arrêter *exemple* : *Poker, le maitre du souffle, le 421*
- **Attrape / capture** : tu attrapes ou capture unE joueur-euse *exemple* : *Balle au prisonnier, les échecs, un bérêt*
- **Placement** : tu poses un pion ou un objet ou soi-même dans l'espace *exemple* : *Ouchen, le go, le quarto*
- **Lancer / tir** : tu vises ou tu catapultes *exemple* : *la pétanque, le chamboule tout, le palet*
- **Rôle** : tu joues un personnage ou tu as des capacité spéciales *exemple* : *Sagamore, Le loup-garou, Le wanted*

LES HABILETÉS

Les habiletés d'un-e joueur-euse sont ces capacités/facultés à réaliser un acte de jeu. Les joueurs-euses vont faire appel à leurs habiletés pour jouer.

- **Linguistique** : Tu utilises du vocabulaire ou la parole *exemple* : le petit bac, Petits meurtres et faits divers, Chabadabada
- **Négociation** : tu te mets d'accord entre adversaires *exemple* : Diplomacy, Poule renard vipère, Bonhanza
- **Bluff** : tu fais croire, tu mens dans ton intérêt. *exemple* : Perudo, poker des cafard, la baguette
- **Organisation / Coopération** : tu t'organises pour atteindre un but, tu coopères dans l'intérêt commun *exemple* : Le double drapeau, la baguette, le sagamore, kappla, macintosh.
- **Observation** : tu recherches, tu discrimines sur des éléments visuels *exemple* : rally des photos, dobbie, Jungle speed
- **Rapidité / vitesse** : tu dois faire vite une action pour atteindre le but *exemple* : un quizz, la thèque, Jungle speed
- **Mémoire** : tu dois te souvenir de différents éléments *exemple* : memory
- **Se repérer** : tu te concentres sur la dimension spatiale *exemple* : course d'orientation, Colin-maillard
- **Gestion** : tu dois gérer tes ressources *exemple* : Colons de catane, Monopoly
- **Capacité physique** : tu utilises ta force, ton endurance, tes réflexes *exemple* : les sports, les lancers de poids
- **Motricité fine** : cela demande de la précision, tu fais preuve de dextérité, d'agilité, d'équilibre *exemple* : Jenga, pictionary, parcours de motricité
- **Reconnaissance sensorielle** : tu utilises tes sens pour deviner un élément caché *exemple* : loto des odeurs, Kimgoût, Blindtest
- **Expression** : tu es en capacité d'exprimer des choses à travers l'un de tes sens *exemple* : Pictionary, Mimes, chants, Times'up
- **Imagination** : Tu utilises ton imaginaire *exemple* : dixit, Pictionary
- **Déduction** : des éléments du jeu (présents ou non) te font arriver à des hypothèses *exemple* : Mystarium, Mystère de Pékin, Cluedo
- **Calcul / logique** : tu envisages, tu calcules des probabilités pour qu'une action se réalise *exemple* : Casse-tête, les jeux de dés