

Publication bimestrielle
Ne paraît pas en juillet et août

www.cfaasbl.be

Septembre 2017

CFALIEN 149

Jouons le jeu !



CFA

Une publication du Centre de Formation d'Animateurs

SOMMAIRE

3

Édito

Par Frédéric Cogghe et Vincent Gallez

4

Faites le mur en AMO

Propos recueillis par Frédéric Cogghe

7

Weelingua

Propos recueillis par Frédéric Cogghe

10

Créer, animer et adapter un jeu

Par Frédéric Cogghe

13

Boîte à outils

Proposé par Frédéric Cogghe

14

Les prochaines formations

*Apprivoiser le stress et les émotions par la Pleine Conscience -
Théâtre et animation - L'autorité : Poser des règles et développer
la confiance - Les devoirs, un jeu d'enfant !*

Le CFALIEN est une publication du Centre de Formation d'Animateurs asbl

Ont collaboré à ce numéro : Rédaction : Frédéric Cogghe et Vincent Gallez

Remerciements : Rachida Zouhri et Marie-Christine Walravens

Photos et illustrations : le CFA et l'AMO TCC Accueil - Photo de couverture : TCC Accueil

Editeur responsable : Vincent Gallez - CFA - 32, Chaussée de Boondael, 1050 Ixelles - Belgique

ÉDITO

Au fil de nos formations, nous rencontrons parfois, des participants qui pensent que le jeu de société n'a pas sa place lors d'animations dites « sérieuses ». Il peut pourtant s'avérer très utile, voire indispensable pour travailler la cohésion d'un groupe, aborder une thématique, un enjeu de société, provoquer un changement... Le jeu est un outil précieux à la portée de tous.

A l'ère du numérique, le jeu de société ne s'est jamais aussi bien porté qu'aujourd'hui. Celui-ci a évolué, s'est fortement rajeuni, a été repensé. A l'heure actuelle, les éditeurs varient les publics, les mécanismes de jeu, les genres, pour être encore plus proches des joueurs, de leurs envies voire de leurs besoins. Vous pouvez utiliser le jeu tel quel, l'adapter en fonction de votre public, voire en créer un seul ou en équipe.

Nous vous proposons tout d'abord une rencontre avec Elise Robaud de TCC Accueil et Louis Sorlat de Weelingua, deux structures très différentes qui ont créé leur propre jeu. Ils nous exposent les raisons qui les ont amenés à franchir ce pas et quels ont été les processus de création. Nous aborderons ensuite quelques notions autour du jeu dans sa globalité. TCC Accueil vous proposera enfin la fiche technique de son jeu « Faites le mur ».

Si ce dossier se termine ici, nous n'en avons pas fini avec le jeu puisque nous continuerons à explorer ses multiples facettes et utilités dans un prochain numéro. En attendant, n'hésitez pas à nous contacter si vous souhaitez une formation (comme *Jeu m'exprime*, *Les devoirs, un jeu d'enfant !* ou une autre *sur mesure*), une idée d'animation autour du jeu ou cherchez des conseils pour créer le vôtre.

Et nous sommes en septembre, impossible de clôturer cet éditto sans vous annoncer la parution de notre catalogue de formation 2017-2018. Vous souhaitez une affiche, des brochures ou des dépliants. Demandez, on vous les envoie !

Bonne lecture !

Frédéric Cogghe et Vincent Gallez ◆



FAITES LE MUR EN AMO

Propos recueillis par Frédéric Cogghe

Elise Robaud est directrice pédagogique à l'AMO TCC Accueil, créée il y a 40 ans à Anderlecht. L'AMO compte 14 travailleurs sociaux. D'anciens stagiaires du CFA y travaillent.

Qu'est-ce qu'une AMO ? Une AMO (Aide en Milieu Ouvert) est un service d'aide pour les jeunes entre 0 et 18 ans et leur famille. C'est un service qui essaie d'être au plus près des jeunes, de leur quartier, de leurs besoins, de leur environnement et nous essayons de travailler sur la prévention. On dit toujours que le jeune vient poser une question pour éviter de régler un gros problème après plutôt que l'inverse. Nous avons une démarche proactive vis-à-vis des jeunes du quartier pour nous faire connaître et qu'ils sachent que nous sommes à leur disposition.

Nos missions s'articulent autour de deux axes qui se répondent l'un à l'autre :

L'aide individuelle : Elle se caractérise par l'accueil et l'accompagnement de toute personne nous présentant une demande, quelle que soit la nature de celle-ci. Entre 0 et 12 ans, ce sont surtout les parents qui viennent nous poser des questions concernant leur enfant. Entre 12 et 18 ans, les jeunes viennent souvent tout seuls

L'action collective, communautaire : L'action communautaire consiste en la recherche de réponses globales à un besoin dans un environnement géographique, politique, social et culturel en vue de faire émerger une réponse ou un projet émanant d'un groupe de personnes. Nous travaillons dans le cadre de la pédagogie du projet. Dans les faits, on observe ce qui se passe dans le quartier et les écoles ou on nous fait part de différents constats. En écoutant les

demandes individuelles récurrentes, nous essayons de créer des projets, des outils pouvant répondre à leurs besoins.

Quel est le fil rouge de vos différentes animations ?

Lorsque nous animons, nous essayons toujours de coller le plus possible à notre public et d'amener la discussion mais de manière décentrée. Si nous arrivons avec nos gros sabots « Bonjour, on est une AMO. Si vous avez un problème vous

Lorsque nous animons, nous essayons toujours de coller le plus possible à notre public et d'amener la discussion mais de manière décentrée.

pouvez venir nous parler ! », cela va refroidir un peu plus le groupe plutôt que l'encourager à venir. Comment parler de nous ? Comment parler de sujets un peu délicats sans que ça froisse ou que ça ferme les esprits plutôt que délier les langues ? Nous amenons donc toujours la discussion de manière décentrée, sans que les jeunes ne s'en rendent compte au départ. Ce n'est qu'après que le thème principal intervient.

Vous parlez de jeunes ayant des demandes, des besoins. Pourriez-vous nous parler d'un outil que vous avez créé ?

Nous avons créé il y a 3 ans *Faites le mur*, un jeu de prévention des réseaux sociaux à destination d'enfants en fin de primaire. Le projet est né d'une rencontre avec des instituteurs d'une école primaire d'Anderlecht qui nous ont contactés. Nous sommes également un soutien pour les acteurs de l'éducation (écoles, PMS,...). Ils se sentaient démunis face à Facebook. Ce réseau envahit également les cours de récré, ce qui se termine régulièrement en règlements de compte.

Notre équipe s'est alors mise à réfléchir et à se demander « qu'allons-nous faire ? ». On aurait pu imaginer plein de choses : une action sur le long terme dans l'école ou une action plus ponctuelle au sein des classes qui le souhaitent. Lors d'une réunion d'équipe, nous avons décidé de créer un groupe de travail de quatre ou cinq volontaires afin d'imaginer une action possible en lien avec notre fil rouge.

Nous avions déjà une autre animation sur le même thème mais orientée vers les jeunes du secondaire. Ils devaient créer un profil Facebook en commun. Dans le jeu, des cartes « événements » devaient les obliger à se positionner ensemble. (un exemple : « Maman me demande comme ami sur Facebook. Dois-je l'accepter ou pas ? »). Les échanges entre jeunes sont riches et variés. Ils confrontent souvent leurs idées et se rendent compte qu'elles ne sont peut-être pas les mêmes, ils ne

réagissent pas de la même manière. Mais que vont-ils décider ensemble ? Ici, le jeu a toute son importance (plateau de jeu, cartes...). Il va justement permettre de décentrer le débat et de rendre l'activité ludique.

Comme nous avons déjà cette base-là, nous savions que c'était un concept qui fonctionnait bien mais vu que la demande provenait d'une école primaire, des éléments un peu plus délicats entraient en jeu : ils n'ont pas 13 ans, ils ne sont pas censés être actifs sur Facebook (malgré tout, 80% y sont), ils sont vraiment plus jeunes, nous n'avons donc pas envie de les encourager, leur donner envie d'y aller et nous n'avons pas envie de diaboliser le réseau social. Donc, la question était « comment en parler sans en parler ? ». Durant environ six mois, les groupes de travail ont exposé le fruit de leurs recherches en réunion d'équipe qui validait ou invalidait les différentes étapes du jeu, les questions, le vocabulaire utilisé, ...

C'est seulement à la fin de la partie que nous abordons réellement les réseaux sociaux en reprenant à zéro tout ce qui s'est passé durant l'activité.

Quels sont les rôles de l'animateur dans cette animation ?

Même si le plateau et les cartes offrent un cadre de jeu, c'est à l'animateur que revient le rôle le plus important, celui de donner un véritable sens à l'animation (comme nous le verrons par la suite) et de faire en sorte que cette dernière soit riche de signification.

Pour ce faire, il devra endosser 3 rôles principaux :

- **Animateur régulateur du groupe** : celui qui va élucider les blocages, conflits ou autres phénomènes de groupe qui peuvent empêcher le groupe de progresser.
- **Animateur facilitateur** : celui qui va intervenir dans le but de favoriser l'expression, les échanges et l'avancée du processus
- **Animateur neutre** : celui qui a un devoir de réserve, doit s'autocensurer des réactions à avoir.

Ce dernier rôle est souvent le plus difficile à tenir. La grande difficulté sera de ne pas lancer trop vite ce que nous aimerions bien qu'ils retiennent. L'objectif tombe alors à l'eau. Nous souhaiterions qu'ils réfléchissent par

eux-mêmes en partant d'une situation vécue ensemble, qu'ils fassent leur propre expérience et que ce ne soit pas l'adulte qui téléguide les réponses.

Quels ont été les éléments facilitateurs lors de la création de votre outil ?

Tout d'abord, nous avons eu la chance d'avoir été nourris par un terreau qui nous a été amené dans les discussions avec les instituteurs qui nous ont fait part d'histoires vécues à l'école. Les jeunes parlent aussi énormément en entretien de leurs problèmes sur Facebook. Les forums, nos recherches sur la toile, les profils de différents jeunes sont autant d'éléments facilitateurs dans le processus de création. Ils nous permettent de mieux définir les messages que nous ne voulons pas voir passer.

Au niveau du personnel, nous avons la chance à TCC Accueil de travailler avec un chargé de communication qui a étudié la bande dessinée, des assistants sociaux, des criminologues, Toutes des professions qui aident réellement à la construction de l'outil. Nous avons mis à profit la période des vacances d'été, qui est





un moment plus creux dans la vie de l'AMO pour la réalisation.

Quels sont les éléments qui vous ont plus freiné ?

A contrario, le plus difficile, c'est de savoir comment synthétiser le tout, l'adapter aux réalités de notre public du primaire et l'amener de manière ludique en trouvant le bon ton. Ensuite, il y a aussi énormément d'essais et erreurs. Nous avons testé les cartes, les situations. Nous avons changé certains mots, certaines consignes pour qu'elles collent mieux à la situation d'un jeune d'aujourd'hui et pour qu'elles soient compréhensibles.

De quel matériel avez-vous bénéficié au départ du processus ?

Nous avons utilisé du carton plume, des feuilles de papier, des pochettes de plastification, une plastifieuse et un ordinateur. Pour le reste, nous avons utilisé notre imagination. Par

contre, nous avons travaillé sur fonds propres.

Après avoir créé votre outil, qu'avez-vous fait ?

Il a fallu environ six mois pour concevoir l'outil. Ensuite, nous l'avons présenté aux différents groupes de 5^{ème} et de 6^{ème} année primaire. Encore six mois plus tard, nous avons participé à une foire aux outils (organisée par Amo.net) dans laquelle nous avons présenté notre jeu. Le jeu a rencontré son petit succès, il pouvait correspondre aux besoins de beaucoup d'AMO d'autres régions de Belgique.

Certaines AMO ont souhaité l'utiliser avec leurs groupes. Nous avons d'abord commencé par louer notre outil. Mais ce n'était confortable pour personne. Cela requerrait une lourde charge aux niveaux intendance et maintenance. Nous nous sommes posé la question de savoir si nous ne

le vendrions pas, en le complétant par un dossier pédagogique, permettant d'aider les animateurs dans leur démarche tout au long de l'animation.

Après discussions avec le CA, nous avons décidé de commercialiser l'outil à raison de 100 boîtes de jeux. Les contacts que nous avons établis avec les différentes AMO durant le forum nous auront permis d'écouler toute une partie du stock. Le bouche-à-oreille a bien fonctionné également, les CLPS (Centre locaux de promotion de la santé) nous ont commandé des exemplaires à mettre en prêt dans leurs centres. Après six mois, il ne nous reste plus que quelques boîtes. ♦

WEELINGUA

Propos recueillis par Frédéric Cogghe



Qui de mieux que Louis Sorlat, un professionnel du jeu auréolé de trois médailles au célèbre *concours Lépine* pour nous aider à mieux cerner l'univers du jeu ?

une perspective de créer un volume 3 par la suite. Nous préparons donc une trilogie.

Les Winifutés doivent être au nombre de 5 :

Ils sont de petits geckos. Ils ont été créés au début de la société. Chacun est associé à une thématique : Winimalia (la nature), Winizik (la musique), Wininglish (les langues), Winiblaba (questions cognitives/verbales) et Winiplume (l'écriture).

Nous avons créé ces personnages en fonction des kits que nous avons créés au tout début mais nous n'en avons édité que trois : Winike (Néerlandais), Winiplume (écriture) et Winiplus (maths). Un événement d'actualité, le Brexit, nous a donné une idée. Wininglish a dû quitter les Winifutés et partir. Le but de notre tout nouveau jeu sera d'aller retrouver Wininglish à Londres pour ensuite tous repartir vers le monde Savia. Nous mettrons l'accent sur l'enrichissement du vocabulaire, de la grammaire et de la conjugaison en Anglais tout en gardant un côté fun.

Quel est alors le public-cible ?

Tous nos jeux sont jouables à partir de 8 ans. Pour le jeu en Anglais, l'âge minimum est de 10 ans.

Comment êtes-vous arrivé à créer un jeu de société ?

Le premier jeu a été créé un soir de Noël. Je me suis occupé de mon neveu qui devait faire ses devoirs. Sa maman perdait patience. Il devait apprendre des mots de vocabulaire.

Pourriez-vous vous présenter ainsi que vos activités ?

Weelingua est une SPRL active dans l'édition de jeux de société créée il y a quatre ans par Elie Casamitjana et moi-même. Nous sommes amis et nous nous sommes associés pour créer une maison d'édition capable de présenter des jeux aux professionnels de la pédagogie dans un premier temps (enseignants, logopèdes, orthophonistes) et de pouvoir utiliser nos supports comme des outils pédagogiques au sein des classes.

Depuis deux ans, nous avons décidé de nous focaliser sur un autre public-cible : les familles. Nous nous sommes rendu compte que les enfants aimaient beaucoup nos jeux, qu'il y avait énormément d'ingrédients ludiques qui ont permis d'intégrer les jeux Weelingua, qui à la base étaient plus scolaires, pour les rendre accessibles aux familles.

Quelle est la philosophie de Weelingua ?

Nous avons deux objectifs principaux : rassembler les grands et les petits autour d'une table pour

s'amuser et proposer une diversité et une multitude de jeux. Nous proposons, dans chacune de nos boîtes, une compilation d'une quarantaine de mini-jeux que l'on pourra pratiquer en famille.

Le CFA utilise un de vos jeux, l'Odysée des Winifutés, dans le cadre de son module de formation « Les devoirs, un jeu d'enfant ! ». Pourquoi avez-vous créé ce jeu, quels étaient les besoins ?

Au départ, l'odyssée des Winifutés était la suite du premier volume de notre jeu les Winifutés. Dans celui-ci, les joueurs vivront des aventures dans un monde onirique qui s'appelle *La légende de Savia*. Ce monde fabuleux est tombé entre les mains d'un méchant appelé Winichipeur et la légende précise que celui qui parviendra à réunir la bande des Winifutés pourra ouvrir les portes de Savia.

Ce premier volume fut un tel succès que nous nous sommes dits que le thème était ouvert (la suite des événements). Maintenant qu'ils sont réunis, les Winifutés vont voyager pour tenter de rentrer chez eux, avec

Je me suis attardé sur la méthodologie qui, de mon avis, n'était pas du tout adaptée. J'ai donc eu l'idée de créer un petit jeu de plateau ludique qui lui permettrait de connaître ces mots sans qu'il ne s'en rende compte.

Nous avons réalisé que tout ce qui était proposé par nos confrères dans le domaine du jeu pour apprendre l'anglais était très scolaire. Là où nous voulions nous démarquer, c'était en proposant aux enfants qui ont des bases en anglais d'y jouer. Nous proposons plusieurs variantes au niveau de l'âge ainsi que des compétences de chacun. J'ai continué sur ma lancée et j'ai trouvé une vingtaine de mini-jeux, défis à réaliser. J'ai également ajouté un niveau enfant et un niveau adulte. La première version de Weelingua était née...

Par la suite, nous avons été invités dans des écoles de logopèdes (comme Marie Haps) pour faire des conférences sur le rôle du jeu dans l'apprentissage. Nous avons remarqué que les logopèdes aimaient bien nos jeux, les enseignants également et nous avons donc dû enrichir le jeu au niveau du contenu. Etant moi-même enseignant dans le privé, j'utilisais déjà nos jeux dans mes cours. J'ai donc dû simplement adapter certains jeux afin de correspondre aux différentes réalités des publics rencontrés.

Notre première boîte de jeux était en réalité une boîte à pizza et tous les accessoires étaient créés par nous-mêmes (feuille, carton, pâte fimo,...) afin de réaliser un prototype pour les logopèdes.

Comment passe-t-on d'une boîte à pizza à un jeu de société ?

Nous avons créé une sprl, sur fonds propres. J'ai pu contracter un emprunt qui m'a aidé à financer une partie de la sprl. Ensuite, nous avons contacté un graphiste. Nous avons retravaillé nos règles du jeu et nous avons réussi à tirer nos premiers jeux

en France (ce qui est excessivement cher). Cela nous revenait à 12€ pièce en fabrication et ils étaient vendus 40€ en magasin. Au début, nous nous intéressions uniquement aux publics issus du domaine pédagogique.

Un jour, lors d'un festival, nous nous sommes rendu compte que les enfants adoraient nos jeux malgré le fait qu'ils soient catégorisés « éducatifs ». Lorsque nous utilisons le mot « éducatif », les gens ont peur, ils n'ont pas envie d'y jouer. Il est dommage que ce terme soit galvaudé. Nous avons, à partir de ce moment, changé notre fusil d'épaule et nous sommes dirigés vers les jeux de divertissement. Nous avons donc créé les Winifutés, ces personnages qui avaient chacun leur identité. Il nous fallait une histoire à laquelle les enfants allaient accrocher plus facilement. Les mille premières boîtes se sont écoulées en un an. Mais à 50€ le jeu, cela faisait cher pour les familles. Nous avons décidé de changer de producteur et nous sommes partis en Pologne, avec des coûts de fabrications moins élevés que la première version. Nous avons aussi changé de graphiste, qui a donné un nouveau style au jeu.

Quelle fut votre plus grande difficulté ?

Le temps... Nous travaillions encore tous les deux en parallèle. Nous n'avions, dès lors, pas assez de temps pour développer toutes nos idées. Nous voulions, par exemple, créer une plate-forme sur un site Internet avec des spécialistes dans le domaine

du jeu qui co-créeraient ensemble. L'avantage de nos jeux est qu'ils sont très modulables. On peut vraiment adapter le contenu en fonction de ce qui nous intéresse. Lors de la première année, nous avons créé neuf kits. Un spécialiste en Alzheimer, en bégaiement ou en surdité pourrait utiliser la dynamique de nos jeux, créer son propre kit et pouvoir le partager à l'ensemble de la communauté. Mais ce projet nous demande énormément d'investissements (personnel, financier et surtout temporel).

Nous avons donc décidé de nous focaliser sur les jeux de plateau sans intégrer le numérique. Pourtant, beaucoup de personnes nous font remarquer que c'est l'avenir du jeu. Mais toutes les études menées en neurologie ne vont pas dans ce sens et j'ai l'impression qu'un support physique comme le plateau de jeu est essentiel pour les enfants qui ont besoin de toucher, ils ont besoin de voir les choses.

L'odyssée des Winifutés. En quoi, pour vous, c'est un bon jeu ?

On peut juger un jeu en regardant uniquement une vidéo d'enfants qui jouent. Vous coupez le son. Observez l'attitude des enfants, leur intérêt... ils se redressent, ils rigolent, ils interagissent les uns avec les autres. Après seulement, le contenu du jeu...

Je ne suis pas le mieux placé pour vous dire si c'est un bon jeu ou pas mais dans tous les cas, je le pense...

Nous recevons également énormément de commentaires sur [notre page Facebook](#), par courriel, en disant par exemple « Merci, c'est la première fois que ma fille arrive à se concentrer » ou encore « Ma sœur aînée a quitté sa série préférée pour venir jouer avec nous ». Il n'y a rien de plus gratifiant que d'avoir un retour des clients. Lors d'un concours à Paris, des gens qui avaient acheté la version des Winifutés l'année précédente sont



revenus juste pour nous remercier. Ils nous ont encouragés à continuer à développer notre offre car ce sont des jeux rares et qui ont besoin d'être mis en avant.

Si vous aviez un souhait à exaucer, quel serait-il ?

Pouvoir développer la société, embaucher des personnes. Cela fait à présent quatre ans que nous avons lancé Weelingua. Nous ne sommes plus du tout au stade embryonnaire. Nous restons néanmoins une petite société. Nous allons arriver sur le marché français. Le rêve, serait de continuer à développer les kits thématiques et les éditer à destination des professionnels. Nous avons également un jeu pour les 3-6 ans qui va sortir pour Noël 2017. Nous voudrions réapprendre aux plus petits le plaisir du jeu et les aider à mieux appréhender l'école. Pour certains, cela reste très pesant, stressant. D'autres ne s'y amusent pas, ont la boule au ventre. Pourtant, l'enfant passe énormément de temps à l'école. Ce devrait être un lieu où il est sensé se développer, il va y apprendre les interactions sociales. C'est là que son individualité va se construire. Par la même occasion, il va former la société dans laquelle nous allons vivre dans quelques années. Mon souhait est vraiment que, avec l'aide de mes confrères, les enfants réapprennent à aimer apprendre et que les professionnels aillent dans le même sens.

Pour Noël 2017, nous allons sortir nos septième et huitième jeux : L'odyssée des Winismart : un jeu qui a très bien fonctionné en Belgique et qui commence à se développer en France et Les minifutés : un jeu coopératif pour enfants de 3 à 6 ans, qui va donner la possibilité aux tout petits de pouvoir faire leurs premières expériences avec un jeu de plateau. ♦



Le CFA et Weelingua, un partenariat gagnant/gagnant

Parfois, certains partenariats se créent par hasard. Ce fut le cas entre Weelingua et le CFA.

Alors que je me baladais dans les allées du Salon de l'éducation, j'ai rencontré Louis Sorlat et Elie Casamitjana. Tout de suite, leur projet m'a séduit professionnellement. Il réunissait deux thèmes qui m'étaient chers : le pédagogique et le coopératif. Car Weelingua, comme vous avez pu le lire, crée des jeux pédaogo-ludiques. Ils cherchaient des personnes afin de tester les jeux, leur donner des conseils sur le mécanisme, les règles. Quelle belle opportunité s'offrait à moi... J'ai accepté !

J'ai eu l'occasion, avec trois stagiaires du CFA, de participer au processus

de création en testant les différentes versions de leur nouveau jeu coopératif. Nous avons donné notre avis, essayé d'améliorer le jeu en donnant de nouvelles idées, en validant ou en invalidant certains mécanismes afin que tous les ingrédients du jeu soient savamment dosés. J'ai pu également participer cette année à une formation animée par Louis Sorlat « Le rôle du jeu dans l'apprentissage ».

Grâce à un financement participatif, ils ont pu obtenir les fonds nécessaires pour que leur projet voie le jour. En contrepartie, les gens qui ont contribué pourront recevoir des boîtes de jeux ou autres goodies (tee-shirt, autographe, ...). Dans ce jeu, vous retrouverez donc une petite part du CFA... ♦



CRÉER, ANIMER ET ADAPTER UN JEU

Par Frédéric Cogghe

Les 7 étapes de création d'un jeu

1 Partir d'un besoin réel

Tout comme l'AMO TCC, ce sont les enseignants qui leur ont fait part de problèmes vécus dans les cours d'école et leur ont demandé de trouver des solutions.

2 S'informer

Avant de vous lancer dans l'aventure, essayez de rassembler un maximum d'informations sur le sujet (sites web, livres, personnes,...) Il est également indispensable de s'aider de personnes-ressource qui vous aideront tout au long du processus (des personnes qui maîtrisent le sujet).

3 Trouver une idée originale

Parfois, ce sont les idées les plus simples qui fonctionnent le mieux.

4 Créer un prototype

Utiliser feuilles, plastifieuses, crayons ou marqueurs de couleur. La première phase n'est qu'un brouillon. Le graphisme importe peu. Il s'agira surtout de vérifier si le mécanisme fonctionne bien.

Un bon prototype c'est un prototype qui peut évoluer.

5 Tester le jeu auprès d'un maximum de personnes différentes.

Un jeu c'est avant tout un ensemble de règles bien huilées. Invitez vos collègues amis, parents, enfants, cousins, afin de leur demander leurs avis (les points forts du jeu aussi bien que les failles perceptibles). Plus le nombre de testeurs est grand, meilleurs seront les retours. Je vous conseille de tout notifier dans un petit carnet prévu à cet effet.

Reproduire ensuite les phases 4 et 5 jusqu'à ce que vous arriviez à une version qui tienne la route (cela peut parfois durer).

6 Créer une version finale dans des matériaux plus durables

Contactez des fournisseurs qui vous aideront à mieux choisir les tailles de cartes, de boîtes ou autre...

7 Présenter le jeu officiellement et faire jouer...

Si vous souhaitez aller plus loin, pourquoi ne pas rencontrer des éditeurs, vous auto-éditer ou lancer un crowdfunding afin de vous permettre d'obtenir les fonds nécessaires.

Je vous conseille vivement de lire les infos sur le site www.creerunoutil.be. Même si celui-ci est destiné aux outils pédagogiques en santé, vous pourrez l'adapter sans souci. Ce site est une mine d'or.

L'animateur, meneur de jeu

Comment amener le jeu ? Lequel choisir ? Comment gérer le groupe ? Autant de questions que se posent la plupart des animateurs peu à l'aise avec les jeux. Nous aborderons ici quelques conseils afin que ces moments de jeux restent un réel plaisir aussi bien pour l'animateur que pour les participants.

1 Préparer le jeu

■ Aménager le lieu

Préparez l'endroit dans lequel vous allez réaliser l'animation. Prévoyez autant de chaises que de participants. Tous les joueurs se voient-ils ? Ont-ils assez de place ?

■ Choisir le jeu

Commencez par un jeu très léger au niveau des règles et du matériel. Privilégiez les jeux d'ambiance. Si vous avez un objectif particulier à atteindre, faites en sorte de bien choisir les jeux.

■ Maîtriser les règles

En cas de problème, 2 sites Internet vous sauveront la vie :

www.videoregles.net - www.trictrac.tv

ou alors vous allez dans le moteur de recherche Google (ou autre) et tapez « vidéorègles » + le nom du jeu. On vous explique sous forme de capsule vidéo comment jouer aux jeux que vous souhaitez.

2 Introduire le jeu

■ **Raconter une histoire**, plus l'histoire sera onirique pour immerger son public dans un autre univers, l'introduction est essentielle.

■ **Expliquer les règles** de manière concise et avec le matériel sous les yeux. Les règles suffisent souvent pour bien débiter le jeu. A vous de distiller les règles plus complexes au fur et à mesure.

■ **Démarrer le jeu**. Plus vite vous démarrez, moins vous perdrez leur attention. Privilégiez toujours si possible un tour « pour du beurre ».

3 Durant le jeu

■ Sentir le groupe

Vous devrez être attentif aux réactions du groupe ?

S'amusent-ils → Le groupe veut continuer à jouer.

S'ennuient-ils → il vous faudra changer de jeu au plus vite.

A vous de déceler à quel moment, le plus précis possible, certaines personnes du groupe s'ennuient et influenceront peut-être les autres, ce qui va plomber l'ambiance. Choisir ce moment, c'est réussir en partie ce moment de jeu.

4 Après le jeu

■ Évaluation

C'est la phase la plus importante mais qui, à tort, est souvent délaissée voire inexistante. Ce moment vous permettra de mieux cibler les attentes prochaines de vos groupes et leur permettront également, si vous en prenez la peine, de progresser dans le jeu.

En effet, certains, lorsqu'ils jouent, utilisent des stratégies incroyables. Parfois, certaines fonctionnent mieux que d'autres. Il est intéressant de savoir quelle stratégie a employé le gagnant afin de faire progresser les autres et aussi connaître celle du ou des perdant(s) pour analyser à quel moment il a commis des erreurs afin d'également progresser.

Adapter un jeu existant en fonction de son public

Dans le cadre de ma formation *Les devoirs, un jeu d'enfant*, je montre aux différents participants quelques jeux que j'ai adaptés. Parfois, il est plus simple d'utiliser un jeu existant et le modifier « à notre sauce ». Pour ce faire, choisissez le jeu le plus simple (type jeux de cartes).

Prenons un exemple que j'emploie souvent lors de mes formations : le Dobble.

Au niveau du contenu

Vous pourrez réaliser des Dobble personnalisables :

- Pour mieux se connaître : en y ajoutant le prénom de vos participants ou leur photo
- Pour rendre les thématiques que vous partagez plus ludiques en y ajoutant des images sur un thème plus léger : les marques (si vous abordez le travail fairtrade), les réseaux sociaux,...
- Pour apprendre du vocabulaire dans une nouvelle langue
- Pour apprendre la géographie en y ajoutant des images de bâtiments célèbres, de drapeaux,...
- Pour apprendre les nombres, les couleurs, les formes, ...

Au niveau de la forme

Lorsque j'utilise un jeu de société, je ne suis pas toujours les règles conventionnelles, je les adapte en fonction de mon groupe également. Je peux modifier :

- Le rythme du jeu (plus rapide ou plus lent)
- Le nombre de joueurs (la règle prévoit maximum 6, je peux aller jusqu'à 50 voire plus encore)
- Le degré de difficulté du jeu de base (en y intégrant une variante plus complexe)
- Le mécanisme

Plus votre jeu de base est simple au niveau des règles, plus vous pourrez l'adapter. Pensez-y !

Bibliographie

- Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, 1951
- Jean Château, *L'enfant et le jeu*, Scarabée, 1967
- Jean-Claude Arfouilloux, *L'entretien avec l'enfant. L'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin*, Privat, 1975.
- D-W. Winnicott, *L'enfant et le monde extérieur*, Payot, 1957
- D-W. Winnicott, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Gallimard, 1971
- Roger Caillois, *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*, Poche, 1992
- *Merci le jeu : Jouer ensemble, un chemin jusqu'à la joie*



Plus de CFALien

Les précédents numéros du CFALien sont disponibles sur [notre site internet](#). Bonne lecture.

FAITES LE MUR !

Un jeu proposé par Frédéric Cogghe

LE JEU :

« Faites le Mur ! » est une animation imaginée par l'AMO TCC Accueil qui aborde le sujet de l'usage des réseaux sociaux auprès des élèves de la fin de l'enseignement primaire. Cette activité pourrait tout aussi bien être organisée hors cadre scolaire.

L'action se situe dans une école. Le directeur permet aux élèves qui le souhaitent d'écrire sur les murs. Ils suivront de plus près des expériences en compagnie de Tim, un autre camarade de classe. Au fil des situations, comment réagiriez-vous ? Que feriez-vous ? Que diriez-vous ? Ce jeu aborde subtilement les principes de la communication positive, de ce que l'on peut faire ou ne pas faire sur les réseaux sociaux, sans faire référence à ces mêmes réseaux. Ils l'apprendront seulement en deuxième partie de jeu.



LE BUT DU JEU :

Trouver collectivement des réponses à quelques situations vécues par un enfant.

LE DÉROULEMENT :

Le premier joueur lance un dé. Il ne peut pas tomber deux fois de suite sur la même couleur. Si le cas survient, le dé doit être relancé. En fonction du résultat, il lira à voix haute une situation. A chaque carte, les joueurs pourront choisir de réagir au choix à l'évènement qui leur sera présenté de trois manières différentes :

- Répondre directement sur le mur. Dans ce cas, il s'agira pour l'animateur d'écrire sur un post-it une réponse dictée par les jeunes qui le souhaitent et de le coller sur le mur.
- Répondre en face. Les élèves disent ce qu'ils aimeraient répondre « en face à face » en réaction à l'évènement, face à la personne concernée (que ce soit Tim ou un autre personnage fictif du jeu).
- Faire appel à un adulte qui viendra aider à résoudre la situation. L'animateur peut demander à quel personnage (personnes ressource) les élèves veulent faire appel, ce qu'il lui sera dit, etc.

A la fin de la partie, 10 minutes sont consacrées à une prise de conscience collective : L'animateur invitera les élèves à regarder à nouveau le mur dans son ensemble, et à remarquer les similitudes entre ce dernier et internet (ou les réseaux sociaux).

NOTRE AVIS :

Un superbe outil que tous les organismes de jeunesse devraient posséder ou en tous les cas utiliser à des fins pédagogiques avec leurs jeunes. Les questions collent au plus près à la réalité du jeune, ont du sens.

Vous voulez organiser une animation ? Nous organisons ces animations dans les écoles primaires, principalement sur Anderlecht. Si vous voulez organiser cette animation dans votre classe/école, contactez-les !

Vous voulez vous procurer le matériel d'animation ? 100 exemplaires du jeu ont été produits. Vous pouvez réserver une (ou plusieurs) boîte(s) en les contactant. Ou vous pourrez louer le matériel dans les centres CLPS (Centre Local de Promotion de la Santé)

En pratique



10-15
participants
et plus



+/- 60
minutes



A partir
de 10 ans



90 €

Apprivoiser le stress et les émotions par la Pleine Conscience

Programme MBSR (Mindfulness-Based Stress Reduction) en 8 semaines

Séance d'information : 3 octobre 2017 à 18h30



Contenu

Moteur ou frein, le stress est inévitable ! Les émotions qui l'accompagnent aussi ! Ce stress active souvent le « pilotage automatique ». Notre cinéma intérieur nous emmène alors loin du réel, dans nos souvenirs ou notre imaginaire. Du coup, nous réagissons aux situations sans vraiment choisir nos réactions. Parfois, ces automatismes ont un effet positif mais parfois, ils nous desservent.

Le cycle MBSR (Mindfulness-Based Stress Reduction) est le programme de Réduction du Stress Basé sur la Pleine Conscience mis au point par Jon Kabat-Zinn. Cet entraînement progressif a pour effet de modifier notre relation avec les difficultés du quotidien en observant ce qui se passe en nous. En comprenant comment notre mental influe sur nos ressentis et nos réactions, nous pouvons nous libérer de nos automatismes et choisir des comportements plus ajustés.

La Pleine Conscience consiste simplement à « porter son attention, de manière intentionnelle, sans jugement et sans attente sur l'instant présent, sur ce qui se vit là maintenant ». Cette présence ouverte à tout ce qui émerge dans notre vécu développe une qualité de bienveillance dans la présence à soi et à l'autre. Elle active la capacité à devenir de plus en plus acteur de sa vie et à gagner en flexibilité, créativité et liberté intérieure.

Objectifs

- Développer notre capacité à nous arrêter et à nous reconnecter à notre être profond
- Observer nos réactions internes face au stress : sensations corporelles, émotions, pensées, impulsions à agir
- Découpler nos ressources pour prévenir et mieux gérer le stress du quotidien

- Dates : 8 séances, les lundis : les 16 et 23 octobre, 6, 13, 20, 27 et 30 novembre, 4 et 11 décembre 2017 à Braine-l'Alleud.
- ou les 9, 16, 23, 30 janvier, 6 et 20 février, 13 et 20 mars 2018 à Waterloo
- Formatrice : Rose-Marie Bourgeois, Responsable et formatrice du secteur Animation de Groupe, instructrice MBSR - Certificat d'Université à la Pleine conscience (Mindfulness/ ULB)
- Public : Animateur, formateur, éducateur, responsable d'équipe, coordinateur, directeur.

- Inscription à cette formation [sur notre site internet](#)

Dans toute équipe de travail, les différences de personnalité sont souvent sources de tensions exprimées ou latentes.

L'ennéagramme : un levier pour valoriser nos différences dans le travail d'équipe

Formation en 3 journées - les 9, 10 et 12 octobre 2017



Contenu

L'Ennéagramme invite à explorer neuf chemins d'évolution du meilleur de soi et de l'autre. Cet outil décrit ces neuf profils ou « bases » de la personnalité. Chacun de nous privilégie une des neufs bases et développe au cours de sa vie des contacts privilégiés avec d'autres bases.

Chaque base a sa manière propre de percevoir le monde et de réagir aux événements.

Ce travail donne des clés pour mieux gérer notre réactivité immédiate face à l'autre, qui nous déroute, nous surprend ou nous irrite parfois profondément.

A partir d'un questionnaire, d'exercices variés et d'échanges, chacun est invité à découvrir son profil enneagramme et ceux avec qui il a des liens.

Objectifs

- Découvrir la dynamique des neufs profils ou « bases » de l'ennéagramme
- identifier son propre profil et son impact dans la vie d'équipe

- Horaire : De 9h30 à 16h30
- Formatrice : Rose-Marie Bourgeois, formatrice en animation de groupes et relations humaines, formée au Centre d'Etudes de l'Ennéagramme, Paris, certifiée « Halin Prémont Enneagram Indicator ».
- Lieu : Le Monde en Soi - 1410 Waterloo
- Public : Toute personne désirant améliorer sa vie en équipe et sa communication avec autrui
- Participation : 240 €
- Communication paiement : Fo / 1727 + nom du participant
- Inscription à cette formation [sur notre site internet](#)

Comment affirmer mon autorité sans passer pour leur parent ? Quelle sanction puis-je donner ? Y a-t-il des règles négociables ? Et si je construisais une charte avec mon groupe ? Et avec mes collègues, comment veiller à tenir un discours cohérent vis-à-vis de notre public ?

L'autorité : Poser des règles et développer la confiance

Formation en 2 journées - les 20 et 21 novembre 2017



Contenu

Etre animateur d'un groupe, c'est exercer une autorité.

Mais l'autorité, c'est naturel ou cela s'acquiert ? Comment trouver la sanction juste et efficace lorsqu'il y a transgression ? En équipe d'animateurs, on n'est pas toujours d'accord sur le respect du cadre : certains appliquent la règle à la lettre, d'autres jouent la souplesse... Quand il y a transgression, pas toujours simple d'appliquer la sanction prévue.

Ce module offre un espace d'échanges intensifs dans lequel ces différents thèmes seront abordés. Chaque animateur décide, perçoit et se porte garant d'un cadre en fonction de multiples critères : les membres du groupe perçoivent vite si l'animateur est cohérent et « ancré » face à la règle ou si lui-même est en questionnement par rapport au cadre.

Objectifs

- Clarifier les notions d'autorité, de pouvoir, de liberté et de respect
- Identifier les différents types de règles nécessaires à la vie en groupe et acquérir des repères pour favoriser leur intégration
- Développer des attitudes permettant de fixer des limites claires, de répondre au besoin de sécurité et de favoriser une relation de respect et de confiance
- Réfléchir aux notions de punition et de sanction.

- Horaire : De 9h30 à 16h30
- Formateur : Pierre-Alain Gerbeaux, formateur en animation de groupes et relations humaines. Diplômé en GRH, certifié HPJI (MBTI), formé en PNL et AT.
- Lieu : CFA - 1050 Bruxelles
- Public : Animateur, éducateur, travailleur social...
- Participation : 140 €
- Communication paiement : Fo / 1718 + nom du participant
- Inscription à cette formation [sur notre site internet](#)

Vous travaillez dans une école de devoir ? Vous vous occupez d'enfants durant leurs devoirs ? Vous avez des difficultés pour mettre au travail les enfants revenant de l'école ? Et si on abordait les apprentissages scolaires en jouant ?

Les devoirs, un jeu d'enfant !

Formation en 3 journées - les 27, 28 novembre et 18 décembre 2017

Contenu

Les devoirs peuvent parfois être des moments difficiles à vivre, aussi bien pour l'enfant que pour l'adulte, ce qui peut amener blocages, frustrations et tensions. Et pourquoi ne pas passer par le jeu pour aborder certaines matières scolaires ?

Le jeu est un outil qui permet à l'enfant d'apprendre, sans qu'il ne s'en rende compte. Tout au long de la formation, vous expérimenterez des jeux d'intérieur, d'extérieur ou de plateau en lien avec des apprentissages.

Ce module vous montrera aussi qu'avec peu de matériel, vous pouvez créer vous-mêmes un jeu ou en adapter un. Travailler les fractions, la grammaire, la conjugaison ou même les tables de multiplication dans un jeu n'aura jamais été aussi ludique.

La démarche sera active et participative. Les séquences d'expérimentation et de création alterneront avec les moments d'analyse pour faire émerger les concepts théoriques.

Objectifs

- Expérimenter le plaisir de jouer
- Faire le plein de jeux autour des apprentissages scolaires
- Découvrir des outils pour la création de petits jeux
- S'outiller pour mener à bien l'animation d'un jeu

- Horaire : De 9h30 à 16h30
- Formateur : Frédéric Cogghe, instituteur, formateur en animations de groupes et techniques d'animation.
- Lieu : Espace 125 – 1190 Bruxelles
- Public : Accueillants temps-libre, animateurs en écoles de devoirs, logopèdes et enseignants
- Participation : 180 €
- Communication paiement : Fo / 1717 + nom du participant
- Inscription à cette formation [sur notre site internet](#)



Centre de Formation d'Animateurs asbl

32 Chaussée de Boondael - 1050 Bruxelles

tél: 02 / 511 25 86 - fax: 02 / 511 84 58 - info@cfaasbl.be

www.cfaasbl.be

compte: BE72-0010505892-16

n° d'entreprise: 414496836



Se rendre au CFA

Le CFA est au 32 Chaussée de Boondael, 1050 Ixelles, Bruxelles

Le CFA est ouvert du lundi au vendredi de 9h à 17h

1. CFA
2. Place Flagey
3. Arrêt Bus 38, 60, 71 et Tram 81
4. Arrêt Bus 59
5. Chaussée d'Ixelles
6. Étangs d'Ixelles

Le Centre de Formation d'Animateurs asbl est un Service de Jeunesse et de Promotion des Travailleurs Socioculturels reconnu par le Ministère de la Fédération Wallonie - Bruxelles et un Opérateur d'Insertion Socio Professionnelle (ISP) agréé par la COCOF.

La CFA est soutenu par : le Ministère de la Fédération Wallonie - Bruxelles, la COCOF, le Fonds Social Européen, Bruxelles Formation et ACTIRIS.

