

CFALIEN

Belgique - België
P.P.
Bruxelles X
1/2537

Bureau de dépôt :
Bruxelles X
2.200 exemplaires

Bulletin trimestriel
Décembre 2008 janvier & février 2009

#113



A VOUS DE JOUER !

Centre de Formation d'Animateurs
Formations à l'animation de groupe et en relations humaines,
à l'animation théâtrale et à l'animation vidéo



SOMMAIRE

3

Dossier :
« DIS, TU JOUES AVEC MOI ? »

4

**BIENVENUE À BANGTOWN,
ÉTRANGER !**
Le jeu vu par des ados...qui aiment jouer !!

6

MOI, J'AIME PAS JOUER !

8

LE JEU, C'EST UN CADEAU !

10

**LES DEVOIRS,
CORVÉE OU PLAISIR ?**

12

FORMATIONS ET ANIMATIONS

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

Service de Jeunesse et de Promotion
des Travailleurs Socioculturels agréé par
le Ministère de la Communauté française de Belgique

32, Chaussée de Boondael, 1050 Ixelles
Tél: 02/511.25.86 - Fax: 02/511.84.58
Courriel: info@cfaasbl.be - web: www.cfaasbl.be

Nos bureaux sont ouverts
du lundi au vendredi de 9h à 17h

ÉDITORIAL

Entre le CFAlien précédent et celui-ci, le monde a changé. Crash financier, crise économique, les géants de l'industrie vacillent... Quelques heures à peine avant l'aveu de la catastrophe, gouvernements et groupes financiers nous chantaient encore des berceuses en nous souhaitant de doux rêves. Les milliards publics venus d'on ne comprend où volent au secours des banques. Dans ce grand Monopoly mâtiné de poker menteur, on ne pige plus grand-chose. La confiance est en pleine déroute. Et la politique se perd dans le bac à sable des querelles stériles tandis que les défis brûlants passent leur tour.

On a trop joué ? On a peut-être trop confondu l'espace de la vie réelle et celui du jeu. Pour apprendre à faire la différence, jouons !

Daniel DETEMMERMAN

Photo : CFA



DOSSIER : « DIS, TU JOUES AVEC MOI ? »

Bamboléo ... En début de formation, c'est avec ce plateau jaune magique que Pascal Deru¹, introduit souvent les participants au cœur de l'univers du jeu. Tel un magicien, il sort un à un les divers éléments de la boîte et mine de rien, laisse les esprits vagabonder pendant qu'il s'amuse avec les formes rouges et noires. Surprise ! Visages étonnés, yeux écarquillés, le cœur qui bat, tous retiennent leur souffle.. Aucune règle n'est nécessaire pour saisir le but du jeu : parvenir à enlever un bloc sans que les autres ne tombent ... Et quand tout dégringole, les rires fusent, la tension s'évacue, tous sont partants pour un nouveau défi !

Dans notre société de performance, jouer est souvent perçu comme une perte de temps. Le jeu ne serait-il qu'une activité réservée aux enfants ? Peut-il être moteur d'apprentissage ? N'est-il qu'un plaisir futile pour ceux qui refusent de prendre la vie trop au sérieux ? Au CFA, le jeu est au cœur de notre approche pédagogique.

En animation, il est d'abord plaisir gratuit. L'enfant ne se pose pas la question : il joue ! Il vient en stage pour s'amuser et s'éclater. Les stages vidéo ou théâtre proposent mille et un jeux pour créer des liens, inventer des idées farfelues ou savourer simplement le plaisir de la vie de groupe.

En formation, il est aussi un excellent moteur d'apprentissage. Ce n'est pas pour rien que dans la première semaine BACV² les futurs animateurs expérimentent le plaisir de jouer : ils courent dans les bois à la recherche du trésor, s'explotent de rire dans les veillées, endossent la peau de gnomes ou de lutins, déjouent les pièges dans les jeux à poste...

Le jeu ouvre à tous les possibles ! Joyeux, léger, il permet de s'épanouir, de grandir, d'apprendre à vivre avec d'autres. Il redonne vie à l'enfant au cœur de chacun. Le jeu, le vrai, a des accents de liberté, de spontanéité, de fantaisie, de créativité, de fantômes, de rêves. Il permet de découvrir le monde par le biais du plaisir, que

ce soit pour l'enfant ou pour l'adulte qui joue...

Face aux jeux « classiques » (Monopoly, Scrabble, Dames...), on voit depuis quelques années l'émergence de jeux alternatifs suscitant la convivialité : Loups-Garous, Goldland, Pikomino, Petits meurtres, Jungle speed,... C'est notamment sur base de ceux-ci que ce CFALien a été réalisé. Ce numéro n'a donc pas la prétention d'explorer toutes les facettes du jeu.

Dans ce numéro, Pascal, Annu, Mia, Nane, Christophe... ont accepté de nous partager ce que l'idée du jeu suscite en eux. Pour les uns, c'est presque une façon de vivre. Pour d'autres, ce n'est tout simplement pas leur truc... Points de vue parfois bien différents : à vous d'explorer ce qui les relie.

Bonne lecture... et pourquoi pas, on en reparle lors d'une soirée jeu au CFA ?

Rose-Marie Bourgeois]

1- voir en page 7 « Le jeu est un cadeau »

2- Brevet d'Animateurs de Centres de Vacances



Pour aller plus loin :

Les personnes rencontrées font références à une série de jeux peu connus. Vous pourrez en trouver les descriptions sur les sites suivants, véritable mine d'or pour ceux qui ont envie d'en savoir plus :

- <http://www.casse-noisettes.be>
- <http://www.ludism.fr>
- <http://www.sajou.be>
- <http://www.jeuxdenim.be>
- <http://1001jeux.free.fr>

Bibliographie :

- FERLAND Francine, Et si on jouait ? Ed Hôpital Sainte-Justine, 2005.
- Jeux coopératifs pour bâtir la paix, Adaptation par l'Université de Paix de 2 ouvrages de Mildred Masheder. Ed. Chronique Sociale, 2005.
- CAILLOIS Roger, Les jeux et les hommes, Gallimard, 1997.
- DERU Pascal, Le jeu vous va si bien, Ed. Le Souffle d'or.
- Jouons ensemble, 40 jeux de groupe pour les 6-12 ans et les autres, Ed. Non-violence Actualité.

« Et si on se retrouvait pour jouer... »

Le secteur Animation de groupe du CFA vous invite à une

Soirée JEUX

Un temps de rencontre et de détente (et rien que cela !) pour tous ceux qui ont envie de retrouver leur âme d'enfant à travers la découverte de jeux divers. Viens nous rejoindre

le vendredi 23 janvier 2009 à partir de 19h30

C'est gratuit ! Ouvert à tous... même à ceux qui n'aiment pas jouer !!

Et on ne doit pas s'inscrire ! On t'attend donc...

CFA, Chaussée de Boondael, 32 1050 Bruxelles



BIENVENUE À BANGTOWN, ÉTRANGER !

LE JEU VU PAR DES ADOS... QUI AIMENT JOUER !!

Propos recueillis par Rose-Marie Bourgeois,

François, Morgane, Christophe, Jérémy, Pierre-Olivier, Christian... se retrouvent régulièrement pour des soirées jeux. Ils ont 17, 18, 19 ans. Christophe nous raconte leur jeu préféré...

A ton âge, c'est normal de passer du temps pour jouer avec tes copains ?

Je ne raterais cela pour rien au monde ! Ce sont de super moments entre amis. Cela permet de mieux se connaître, de créer des liens, des souvenirs forts.

Ton jeu préféré ?

Wanted, sans hésiter ! Il y a de la réflexion tout en s'amusant. Tu entres dans la peau d'un personnage l'espace du jeu. A travers lui, comme dans Loups-Garous, tu peux manipuler les autres d'une manière bon enfant, sans risque. Un des meilleurs moments dans Wanted, c'est le retournement de situation. Tu te rends compte que tu t'es fait avoir, t'as rien vu venir... et on éclate tous de rire !!

En deux mots, Wanted, c'est quoi comme jeu ?

C'est inexplicable ! Il faut jouer ! Bon, je tente un essai d'explications : imagine un jeu de rôle dans un village du Far-West ! Des hors-la-loi sèment la terreur dans la population. Le shérif et ses adjoints ont pour mission de ramener l'ordre. Mais parmi les habitants du village, le renégat sème la confusion en passant d'un camp à l'autre. Ce qui est génial, c'est que personne ne sait qui est qui en début de partie et c'est à travers une foule d'indices glanés face à des situations critiques que chacun va se positionner pour éliminer soit un camp, soit l'autre. Bref, c'est un suspense permanent !

J'adore les subtilités de ce jeu. Par exemple la dynamite peut complètement retourner la situation. Je n'ai jamais vu deux parties les mêmes. Pourtant je joue depuis plusieurs années.

Ça tient à quoi ?

Les cartes mettent du piment par l'attribution de rôles. Tout le monde tire sur tout le monde ! Mais avec certaines règles... Les cartes sont d'ailleurs toutes très bien fichues et mettent une ambiance du tonnerre. Tu incarnes Willy le Kid et tu as le

droit de jouer autant de BANG que tu veux (un BANG, c'est toucher quelqu'un pour le tuer), Sam le Vautour récupère les cartes des morts, Calamity Jane peut jouer une carte BANG à la place d'un RATE (grâce au RATE, tu es protégé du tir sur toi).

Suivant le type d'arme que tu as, Schoffield ou Volcanic, tu as des pouvoirs de tir différents. Et puis, on peut se planquer avec certaines cartes ou au contraire appeler les Indiens pour créer une pagaille générale ! Bref, c'est un rythme de surprises du début à la fin !

Est-ce un jeu ciblé pour les ados ?

Non, tout le monde en redemande une fois qu'on l'a découvert : de 10 à 70 ans ! Quoique les plus âgés n'aient pas l'idée de tuer. Pour moi, c'est fictif, c'est comme une catharsis, tu évacues tes pulsions de violence

à travers le jeu. C'est une anti-valeur qui a un rôle positif.

Dans le jeu Wanted, les gens gardent-ils leur personnalité du quotidien ?

Oui et non. Je crois qu'on garde notre personnalité profonde tout en s'essayant à d'autres comportements. Certaines personnes ne savent pas mentir. D'autres sont intuitives et devinent vite qui est qui. D'autres risquent leur peau dès le premier tour en attaquant. D'autres sont tellement prudents que cela leur retombe dessus !

Plus on arrive à bernier quelqu'un, plus on est content ! C'est paradoxal : Wanted nous permet, à travers des comportements limites mais fictifs, de vivre des valeurs fortes comme la coopération, la cohésion d'un groupe, la complicité, la valorisation et même de gagner en confiance en soi !

Photo : CFA





Photo : CFA

Tu veux dire quoi par des comportements limites ?

Dans ce jeu, il est permis de faire des choses interdites dans la vie : tricher, mentir, retourner sa veste, rouler l'autre dans la farine, et même le tuer... à petit feu ! Mais tu sais que tu es dans un rôle avec un cadre garant que ça ne dérape pas.

T'as beaucoup de copains qui jouent comme votre petit groupe ?

Non, pas vraiment. Peu de jeunes finalement connaissent de bons jeux marrants. Alors ils croient qu'ils n'aiment pas jouer. Bien que Loups-Garous maintenant devient plus connu. C'est compliqué quand je joue avec des copains qui n'ont pas l'habitude de jouer. Il faut une certaine habitude pour faire "tourner" le jeu. Etre stratège pimente les parties. Plus tu joues, plus t'as d'entraînement, plus t'as du plaisir.

Comment expliques-tu cela ?

Je crois qu'on acquiert la culture du jeu dans la famille. Il faut qu'à un moment, quelqu'un induise de l'envie, invite à jouer. Pour des jeunes, c'est plus naturel de glander, d'aller boire un verre ou de sortir que de jouer.

Je ne dis pas que je n'aime pas cela aussi. Dans notre unité scout, ce type de jeux a été introduit par quelques-uns qui jouaient beaucoup dans leur famille. Moi, depuis tout petit, j'ai vu des adultes se tordre de rire dans des soirées jeux inoubliables. Ça marque !

Prendre du temps pour jouer quand on n'est plus enfant n'est pas un phénomène de société. Et pourtant qu'est-ce que ça en vaut la peine ! C'est sympa, c'est sain. En jouant, tu apprends à mieux connaître tes potes. Tu crées de nouveaux liens d'amitié. Si t'es vraiment mordu, tu entraînes les autres et tu constates que même ceux qui me voulaient pas jouer, finissent par se prendre au jeu. Je n'ai jamais vu des copains avec qui je jouais à Wanted démissionner. C'est impossible !

Pourquoi ?

Parce que le jeu est super bien conçu ! La race humaine est faite pour jouer. L'enfant, il passe sa vie à ça. L'adulte, s'il ne joue pas, il attrape la grosse tête ou... des dépressions ! Nous, on choisit de jouer !]

WANTED!

Ce jeu possède les mêmes bases que le désormais classique Loups-Garous de Thiercelieux : chacun joue un personnage qu'il ne doit révéler à personne, le but étant de dégommer les gens de l'autre camp (alors qu'on ne connaît même pas ses alliés). Mais alors que tout se joue en palabres dans les Loups-Garous, tout se résout à l'aide de cartes dans Wanted!. Dans ce dernier, la diplomatie n'a plus lieu d'être : on a beau essayer de convaincre qu'on est dans le même camp qu'un tel, ce sont les cartes qui parlent, et tout le monde tire sur tout le monde ! Les cartes sont d'ailleurs toutes très bien fichues et mettent une ambiance du tonnerre (qui a déjà vu la dynamite passer de main en main comprendra...).

Au bout d'un moment, on se doute bien que telle personne est dans son camp et on arrête de lui en mettre plein la tête, mais honnêtement, ce sont les cartes qui font le fun du jeu et pas les conversations superflues qui vont avec (c'est rigolo, mais ça ne fait pas avancer le schmilblic).



Il est un peu dommage de se faire éliminer le premier : on devient alors un spectateur passif et hilare !! Comme les parties sont relativement rapides, largement moins d'une heure, on n'a pas le temps de s'ennuyer longtemps. D'autant plus que les parties s'enchaînent avec grand plaisir.

Wanted! est donc un jeu plein de tonus, pas prise de tête du tout, admirablement réussi. Un jeu de 4 à 7 joueurs à partir de 10 ans.

Source : www.ludism.fr

MOI, J'AIME PAS JOUER !

Propos recueillis par Béatrice Demey,

Béatrice est psychologue et accompagne des jeunes en décrochage scolaire. Pour elle, jouer est naturel. L'an dernier, elle a participé au « Certificat de Formation en animation de groupe » organisée par le CFA. Lors du module sur le jeu animé par Pascal Deru, elle a découvert que ce n'était pas le cas pour tout le monde.

Lors du tour de table commençant la journée, certains d'entre nous exprimèrent d'emblée leurs réticences à l'idée de jouer. « *Moi je n'aime pas jouer ; les jeux, ce n'est pas pour moi ; je ne trouve pas ça drôle ; je suis mauvais perdant, etc.* ».

Jeu et plaisir : deux indissociables ? Pas du tout, à en croire les réflexions de nombreux adultes ! Alors que pour les uns, la perspective de jouer suscite joie et enthousiasme, elle paraît pour d'autres absurde, ennuyante ou angoissante.

Partons à la rencontre de Nane et Mia, connues dans leur entourage pour « ne pas aimer jouer » ou « ne pas aimer les jeux ». Elles ont accepté de partager avec moi ce qui se cache derrière ces affirmations.

Les règles et la triche

Nane travaille au CFA. Il y a quelques semaines, elle a décliné une invitation pour une soirée jeux organisée au CFA. « *Une soirée jeux ? Ah non, ça c'est vraiment pas pour moi.* ».

Jouer, elle adore. Les jeux de société, ça... l'emmerde. Purement et simplement. « *Ce que je n'aime pas dans les jeux de société, ce sont les règles. Elles sont souvent compliquées. Qu'avons-nous donc à vouloir tout compliquer, codifier, contrôler ? Moi, dès que je dois me casser la tête, ça ne m'amuse plus. Cela cadennasse la créativité, c'est très normatif.* ».

Par ailleurs, Nane déteste la lenteur du rythme de certaines parties de jeu « Dans la plupart des jeux, je dois attendre mon tour. Observer son adversaire élaborer sa stratégie, le voir réfléchir sérieusement, ça m'est insupportable.

Pour elle, de nombreux adultes ont un rapport au jeu « très scolaire », et cela ne lui convient pas : « *Je n'aime pas l'aspect sage, sérieux, presque « religieux » que prend parfois une partie de jeu, ça m'ennuie !* »

Pourtant, Nane adore le jeu. Quand elle en parle, ses yeux pétillent... « *Pour moi, jouer, c'est rire, délirer, prendre du plaisir. Un jeu n'est qu'un prétexte pour passer du temps ensemble, pour rire, pour faire les fous.* ».

Quels seraient les ingrédients d'un jeu idéal pour Nane ? Pour elle, le jeu ouvre d'abord « *un espace plein de liberté où on peut faire sauter plein de codes sociaux. J'aime quand tout est possible, inventable et que je peux y mettre ma créativité, mon imagination. Le but du jeu ? Aucune importance. Perdre ou gagner ? Ça lui est bien égal...* » Jouer, c'est l'occasion d'être une fausse mauvaise perdante, d'être de mauvaise foi, d'être peste, de tricher... toutes ces choses que je ne suis pas ou que je ne fais pas dans la vraie vie. Dans les jeux, tout est permis Et les règles, dans tout ça ? Elle les aime... uniquement lorsqu'elle les transgresse, les contourne ou les modifie ! « *J'aime tricher. Ce n'est pas tricher pour gagner, c'est tricher*

pour rire, pour le plaisir d'aller contre les règles établies » m'explique-t-elle avec un regard malicieux typique de l'enfant exultant de transgresser une règle !

Une soirée jeux ? « *Pour moi, c'est martien. Se rassembler avec des gens que je ne connais pas, c'est absurde* »...

Stratégie et culture générale : oups !

Pour Mia, la situation est bien différente. Pour elle, jouer ne rime pas avec plaisir. Mia est danoise et vit en Belgique depuis quelques temps. Elle a épousé un belge, grand amateur de jeux de société.

Les premiers souvenirs de jeux de société de Mia ne sont pas du tout agréables. « *Dans mon enfance, le jeu servait à exercer notre réflexion et à montrer notre intelligence... Je me souviens très bien de la déception de mon grand-père lorsqu'il trouvait que je jouais*

Photo : CFA





Photo : CFA

mal, qu'il trouvait que je n'étais pas assez intelligente, ou du rire moqueur de mon amie lorsque je perdais à un jeu de stratégie. Je me suis sentie tellement bête et triste ! ».

J'interroge alors Mia sur le type de jeux auxquels elle joue. « Mon mari et ses amis jouent beaucoup à des jeux de stratégies ou de culture générale... Au Danemark, c'était déjà un type de jeu dans lequel je ne me sentais pas très forte... Mais en français, c'est encore pire ! En fait, je dis que je n'aime pas jouer pour éviter les situations douloureuses où mes amis pourraient s'apercevoir de mon manque de culture générale ou identifier des erreurs stratégiques et tirer comme conclusion que je suis bête... ».

Heureusement, Mia a déjà vécu des moments de jeu où rire et plaisir étaient de la partie. « J'aime jouer à des jeux lorsque je sais que je peux gagner... Ce n'est pas nécessairement pour gagner, car perdre en tant que tel ne me dérange pas, mais c'est pour éviter de me sentir nulle. » Elle prend du plaisir quand elle se sent confiante. « Ce n'est pas nécessairement lié à mon niveau réel de compétence. Mon sentiment de confiance est fortement lié aux personnes avec qui je joue ». En ouvrant mes mails ce matin, j'ai lu que Mia organisait une après-midi vin chaud, feu ouvert et... jeux de société au mois de décembre. Un changement serait-il en vue ?

Et moi ? Prise en flagrant délit de bêtise et d'ignorance !

La peur d'être perçu comme bête ou d'être ridiculisée est un sentiment fréquent, à l'origine de nombreux « je n'aime pas jouer »...

Je me souviens d'une de mes rares – et dernière – partie de Trivial Pursuit. Dans sa version Junior en plus : c'est dire. Un manque de chance aux dés me servait d'excuse pour justifier le fait que mon camembert restait inexorablement vide... Mon tour arrive. J'ai enfin une chance d'obtenir un premier fromage. Un autre joueur tire la carte et s'exclame « alors là, c'est vraiment une question trop facile... C'est inratable ». Groupes. Il me lit la question et tout le monde abonde dans son sens... Mais moi, cette question sensée être d'une facilité déconcertante, elle ne m'évoque rien. Nada. Néant. « Mais enfin, Béa, ne me dis pas que tu ne sais pas « ça ». Me voilà prise en flagrant délit d'ignorance et de bêtise !!!

La plupart des gens à qui je partage ce douloureux souvenir connaissent bien le sentiment lié à cette situation ! « Les délits « d'ignorance » sont souvent ceux qui laissent les traces les plus profondes et persistantes. »

Fréquente et ô combien douloureuse confusion entre connaissances générales et

intelligence, entre ignorance et ... bêtise. Cette confusion se double alors d'un autre amalgame : percevoir l'intelligence comme étant intimement liée à la valeur d'une personne. Et voilà que mon incapacité à répondre à cette maudite question du Trivial Pursuit traduit de facto ma bêtise et, par un petit raccourci, remet en question – en jeu – toute ma valeur d'individu.

Le mot de la fin

Peut-être y a-t-il parmi vous, chers lecteurs, d'autres Mia, d'autres Nane. A chacun votre histoire personnelle, vos souvenirs d'enfants qui vous amènent aujourd'hui à éviter ou redouter des situations de jeux...

Il y a pourtant une grande différence entre ne pas aimer jouer et ne pas aimer un jeu. A cet égard, vive la diversité ! Depuis les années 90, on assiste en effet à une floraison de jeux conviviaux, bien moins connus du grand public. Il existe, nous livre Pascal Deru dans son livre « Le jeu vous va si bien », « des jeux courts pour ceux qui aiment le court ; rusés pour ceux qui aiment le bluff ; merveilleux pour ceux qui aiment le magique ; profonds pour les arpenteurs de l'infini ; rieurs pour les fêtards et les endiablés ; stratégiques pour les malins ; conviviaux pour ceux qui aiment être en relation, négociier, s'allier... » : il y en a vraiment pour tous les goûts et pour toutes les envies.

Il suffit de chercher, d'arriver dans les bons lieux, et de trouver ceux qui vous les transmettront. Alors, on se retrouve à la prochaine soirée jeux organisée par le CFA ?]

«À travers le jeu, l'adulte s'autorise à donner droit de séjour à la part d'enfant qu'il a, heureusement, conservée au fond de lui et qui contribue fortement à le rendre humain ! Grâce au jeu, il continue à grandir, à élargir le domaine du possible, à affirmer ses goûts, ses plaisirs, à apprivoiser le temps libre, à communiquer avec d'autres, à transmettre des valeurs, à accepter de perdre, mais aussi se sentir capable de gagner, à offrir, à créer, à afficher ses émotions, à coopérer... ! »

Jean Epstein

LE JEU, C'EST UN CADEAU !

Propos de Pascal Deru recueillis par Julie Odent,

Pascal Deru est responsable du magasin Casse-Noisettes à Bruxelles. Formateur dans le domaine du jeu, il est intervenu au CFA pour des modules sur le jeu. Journaliste, écrivain, il sait trouver les mots pour apprivoiser les plus rebelles, allant parfois jusqu'à les envoûter...

Il n'a pas son pareil pour nous dévoiler les plaisirs du jeu et nous ouvrir ainsi les portes d'un autre monde...

Pourquoi est-il important de jouer en animation ?

Pour moi, jouer, c'est un cadeau qui se dépose dans les familles et dans les groupes parce que jouer fait pousser la vie et c'est quelque chose dont les gens n'ont pas conscience ou mésestime. Pour la plupart des gens, jouer c'est occuper un moment et ils ne sont pas conscients que des jeux bien choisis, bien transmis, bien gérés font s'épanouir la vie, les relations, et les expériences humaines. Le jeu est un laboratoire où l'on fait des expériences qui ne sont pas la vie mais qui servent à la vie. Par le jeu, on aborde une série de valeurs et de projets qui sont vivants à l'intérieur de nous.

En 25 ans, j'ai pu découvrir que lorsque l'on apporte du jeu dans un groupe, il se passe vraiment quelque chose. L'une des choses les plus importantes que crée le jeu, c'est du lien. Ce lien est le premier cadeau du jeu.

Que faire face à un participant qui dit « Je n'aime pas jouer » ?

Il faut commencer par le séduire. Si l'on débute son animation avec un casse-tête, les participants vont se fermer, car 8 personnes sur 10 n'aiment pas les casse-têtes. Par contre, en commençant par un Bamboléo, ils n'ont même pas le temps de se poser de question. Ils sont pris par la puissance de Bamboléo et s'étonnent de s'amuser aussi vite.

Lorsque cette confiance s'est instaurée, l'animateur va ensuite pouvoir proposer des jeux qui prennent en compte la fragilité de chacun et avancer dans ces jeux pour qu'à la fin de la journée tous puissent se dire : « Je me suis follement amusé aujourd'hui alors que je pensais que je n'aimais pas ça. »

Dans ma vie, j'ai été le témoin de tellement de réconciliations avec le jeu. Mais bien entendu, choisir les jeux appropriés fait partie de mon métier de formateur : ne pas proposer n'importe quoi et sentir mon groupe pour avancer avec tendresse et douceur sur ce chemin de la réconciliation. C'est là

qu'intervient le professionnalisme. Il faut maîtriser de nombreux outils, savoir comment démarrer, comment continuer, et comment mettre des mots sur ce que l'on fait. C'est tout un art !

« Un enfant ne joue pas pour s'occuper en attendant l'âge de raison, il joue parce que c'est son métier, sa façon de découvrir la vie. » Freubel

Que faire face à un enfant qui pique une crise chaque fois qu'il perd ?

Ca fait mal de perdre. Cela peut être très douloureux pour des enfants. Mais quand ils auront 20 ans, 30 ans ou 40 ans, perdre fera toujours aussi mal. Dans une société comme la nôtre, apprendre à perdre est une expérience à laquelle nous sommes confrontés en permanence. Prenons un exemple : 500 candidats postulent pour un emploi, alors qu'un seul aura la place. Il y aura donc 499 perdants. Lorsque je traverse l'expérience de perdre en situation de jeu, cela va m'apprendre à relativiser et à me dire que le monde ne s'écroule pas. Il n'existe pas de cours pour cela. Le jeu est une école de

vie qui montre que perdre n'est pas une catastrophe. Même si le résultat du jeu indique que l'on a perdu, on peut malgré tout ressortir gagnant de cette expérience.

Il me semble important de montrer d'abord aux enfants qu'ils sont capables de gagner dans certains domaines. Par exemple avec un jeu de mémoire tout simple, le Memory. Si vous y jouez avec un enfant de 4, 5, 6 ans il vous battra à plat de couture. Donc, si nous jouons à un jeu de mémoire, nous lui permettons de découvrir qu'il y a des domaines où il est performant, et où il gagne.

En guise de deuxième expérience, on peut lui faire vivre, comme dans un jeu de l'Oie, tous les joueurs sont égaux. C'est le dé qui fait avancer et s'il faut s'arrêter sur une case du genre « Allez en prison », on va en prison... même papa ou l'animateur !

Une troisième expérience que l'on peut faire vivre à un enfant pour lui faire découvrir que perdre ce n'est pas une catastrophe, est de jouer à des jeux coopératifs où l'on va soit gagner tous ensemble, soit perdre tous ensemble. Et perdre tous ensemble c'est beaucoup moins grave que de perdre tout seul. Lorsque les yeux de l'enfant vont

Photo : CFA



se tourner vers l'animateur, vers papa ou maman, pour voir comment il ou elle gère cette défaite commune, il remarquera que l'animateur ou le parent n'a pas l'air de s'écrouler, et que cela ne doit donc pas être si grave que ça !

Que penses-tu de l'utilisation des jeux dans les écoles de devoirs ?

Plus du contenu cognitif sera présent, plus le jeu va disparaître, et plus il deviendra ennuyant car on tombera dans le travers du Trivial Pursuit. Seuls les gens qui ont de la culture prendront du plaisir à jouer à ce jeu.

En jouant à un jeu sur un thème qui le branche, l'enfant va faire l'expérience de tout ce que le jeu peut lui apporter au niveau de la

problème est que le professeur se sert des jeux pour faire apprendre quelque chose aux enfants, détourne le contrat d'apprentissage en présentant cela comme un jeu. Pour l'enfant, un jeu c'est un jeu, c'est son métier. Et donc si on a rien dit et que au lieu de passer dans l'apprentissage, il reste dans le jeu c'est son droit le plus normal. On lui propose son métier, il plonge dedans, il est ravi. Je pense que l'on triche et que l'on abuse du jeu. On ne triche plus si on fait un contrat clair. Si le prof dit : « Pour comprendre la démarche des fractions, nous allons passer par un jeu », le contrat est clair. On se sert de l'outil jeu pour avancer. Le problème est que beaucoup de professeur ne font pas cette démarche claire et disent : « On va jouer ! » Ils trichent avec le mot « jeu »

Photo : CFA



relation à la loi et aux règles, au niveau du lien, de l'alliance, au niveau de l'écoute, du regard positif, etc. Ce cadeau se transmet au travers du jeu quel que soit son thème.

Il y a toujours des effets cognitifs dans les jeux, mais pour moi ils sont secondaires. Les acquisitions que l'on fait dans un jeu de société sont d'abord de l'ordre de l'être, pas de l'avoir ou de la connaissance. C'est être en relation, c'est me situer par rapport à une loi, découvrir ce que ça fait quand je triche, apprendre à perdre en paix, c'est découvrir des alliés dans le jeu mais aussi pour la vie. Voilà le cadeau dont je parlais au début.

Mais c'est quand même plus attrayant d'apprendre par le jeu que par l'exercice...

Si la couleur de l'apprentissage n'est pas annoncée, il y a tricherie. Je veux dire par là que c'est évident qu'un enfant ou un adulte apprend plus vite en jouant. Toute la psychologie le montre aujourd'hui. Le

parce que ce mot est un lieu de liberté. C'est un lieu où je suis invité et je n'y vais que si j'ai envie.

En animation, comment donner l'envie ?

Moi, j'accepte toujours que les gens regardent. Ils ne disent jamais clairement « J'ai peur », mais plutôt « Je préfère regarder ». Et bien laissons-les regarder ! Et il est possible que parce que la première partie a été jouée, ils osent entrer dans la ronde du jeu. Il y a un lâcher prise terrible : accepter de se dévoiler sur un registre inhabituel. Mais où peut-on apprendre à lâcher prise sans risque ? Dans le jeu précisément !

Quelles doivent être les qualités d'un animateur qui utilise le jeu dans son animation ?

Qu'il soit d'abord touché par le jeu. Si tu te sers d'un jeu que comme d'un outil d'animation, il ne fera rayonner que ce qu'un outil peut donner. Si tu aimes jouer, tu partage-

ras au-delà du jeu quelque chose de toi. Si un instituteur dit : « Nous allons passer par un jeu pour comprendre un mécanisme » et qu'il aime jouer, il va faire passer tellement plus que son mécanisme d'apprentissage cognitif.

Dans ma façon de me situer comme animateur ou comme père, je vais faire passer un discours. Cela va être une occasion de déposer des paroles qui vont faire fructifier le jeu d'une façon tout à fait étonnante. L'adulte est évidemment garant des règles pour que le jeu se passe bien afin que chacun se sente respecté. Il gère et met des mots sur les tensions, les tricheries, les moqueries... Il s'occupe de la minute finale et console ceux qui ont perdu : « Ce sera mieux la prochaine fois, on jouera à un autre jeu, ne t'en fais pas. »

Et pourquoi pas célébrer ce moment partagé ? Lever notre verre non pas à la victoire de Nicolas, ni pour consoler les perdants mais au plaisir d'avoir joué ensemble. Parce que cela nous a permis d'avoir du plaisir ensemble et d'avoir tissé des liens. Que c'était bon de jouer ensemble indépendamment de celui qui a gagné ou de celui qui a perdu, nous remettrions l'accent de la victoire, celle d'avoir joué ensemble. Parce qu'on a tissé ces liens apparemment inutiles qui vont tellement servir dans la vie quand il y aura des drames et que l'on aura besoin de se resserrer autour d'un échec. Le jeu est un cadeau pour la vie !]



Pascal Deru est aussi l'auteur du livre « Le jeu vous va si bien » Ed. Le Souffle d'or, GAP

LES DEVOIRS, CORVÉE OU PLAISIR ?

Propos recueillis par Rose-Marie Bourgeois,

Annou Mercier est animatrice à l'école des devoirs du Centre Placet de Louvain-La-Neuve. Parmi ses multiples autres activités, elle travaille aussi dans une ludothèque. Psychopédagogue et musicienne, elle n'hésite pas à inviter les enfants à jouer et à s'amuser... dans le cadre de l'Ecole des Devoirs...

Quel genre d'enfants rencontres-tu ?

Ils sont majoritairement d'origine étrangère. Un de leurs parents continue ses études, souvent un doctorat et l'autre assure les rentrées financières par un travail parfois intense et peu qualifié. Le centre accueille une vingtaine d'enfants de 6 à 15 ans. Ils viennent quand ils veulent, entre 16h15 et 18h...

Quelles sont les attentes des parents ?

Ils attendent donc de nous un accompagnement au « travail » extra-scolaire. Dans la culture africaine, « il faut suer pour apprendre ». Le jeu est d'abord perçu comme une perte de temps. Ce n'est pas évident de l'introduire, dans ce contexte, comme outil d'apprentissage. Et pourtant...

Quelles sont les difficultés rencontrées par ces enfants ?

A la maison, certains se retrouvent seuls pour faire leurs devoirs. Ils sont heureux de trouver un adulte pour les aider si c'est nécessaire mais qui prend aussi du temps avec eux, le temps de les écouter, de les aider ou de jouer...

D'autres n'aiment pas l'école ! Ils sont bloqués par le système classique qui vise avant tout le remplissage du cerveau. Il y a ceux

qui, surtout en secondaire, éprouvent une difficulté ponctuelle ou dans une matière spécifique. D'autres encore sont en manque de structure, d'environnement porteur et auraient besoin de venir régulièrement à l'école des devoirs. Ceux-là justement, on les voit peu.

Annou, je sais que tu adores jouer ! Comment utilises-tu le jeu dans le travail scolaire ?

C'est surtout avec les plus jeunes que le devoir peut être transformé en jeu.

Avec les plus grands j'essaie d'introduire de l'humour, de les faire réagir par l'absurde et l'imagination !

Pour moi, on apprend mieux en jouant. Plus on a de plaisir, plus on apprend facilement. C'est donc tout simple.

J'aimerais les éveiller tant à l'autonomie face au travail scolaire qu'au plaisir d'apprendre...

Quels sont les points forts de ta démarche ?

Chaque jour, le temps est réparti en deux séquences.

La première, c'est les devoirs ! L'objectif des parents comme des enfants c'est de les terminer au mieux et au plus vite ! Donc j'essaie de transformer le devoir en jeu !! Je

pars toujours du devoir de l'enfant. Au lieu de lui poser des questions scolaires, je vais prendre des chemins ludiques que j'invente au moment même.

Concrètement, tu fais comment ?

Par exemple, on révise les tables de multiplication sous forme de devinettes, de tableau magique. J'utilise beaucoup leur corps aussi : $3 \times 4 = 12$ ça devient « Je tapote 3 petits coups sur le bras gauche, 4 sur l'autre bras et un signe x sur le dos et l'enfant saute autant de fois pour donner la réponse 12. » L'enfant a besoin de bouger, de manipuler, de sauter...

J'adore aussi faire appel à leur imagination. Par exemple pour l'orthographe, on visualise les mots en couleurs, en plusieurs dimensions, associés à des images... L'enfant s'amuse aussi avec la palette de ses émotions. Je fais appel à ce qu'il aime ou pas comme couleur, comme symbole, on joue avec les associations...

Bref, avec peu de matériel (quelques feuilles de brouillon, des marqueurs, des bouchons, des lettres de scrabble...), j'essaie surtout d'utiliser les cinq sens, l'affectif et l'imaginaire. Des canaux souvent trop peu utilisés dans les apprentissages scolaires...

Tu utilises aussi des jeux de société ? Des jeux de plateau ?

Bien sûr !! Quand le devoir est fini, on joue pour jouer ! C'est le jeu pur, gratuit. Et parfois, c'est aussi le moment des jeux de renforcement pédagogique.

L'apprentissage ne se limite pas aux jeux pédagogiques. J'essaie aussi de déceler dans la panoplie des autres jeux en quoi ils peuvent être utiles pour l'évolution de l'enfant.

« Hands Up » permet de développer l'observation, la latéralité, la rapidité, la précision... Et tout ça avec du mouvement et des fous-rires !

A travers le lancer de dés, « Le petit autrichien » permet de s'entraîner aux additions jusque 12.

Photo : Annou Mercier



Les jeux de plateau, je les prends tels quels, je les adapte ou on les construit.

Dernièrement, on a réalisé un domino avec des horloges. Le but était d'apprendre à lire l'heure. Le plus intéressant finalement, c'était la phase de construction. Après ils étaient fiers de jouer avec un jeu créé par eux-mêmes.

Le jeu n'est-il pas détourné de sa fonction principale en l'utilisant dans un but d'apprentissage ?

L'important est d'annoncer la couleur : je dis aussi à quoi ça sert car l'enfant sent vite l'arnaque ! S'il se sent pris au piège, il préférera aller jouer au foot dans la cour ou rentrer regarder la TV. Si ça sent trop le scolaire, c'est simple : il s'endort ou il dégage !

Mais s'il s'amuse et qu'il apprend en même

le comptage des wagons, des kilomètres à parcourir à travers l'Europe. Et donc voilà une petite couche en plus de géographie à travers les noms des pays traversés et des capitales.

Le jeu permet aussi de développer des compétences de socialisation à travers la relationnel : attendre son tour, respecter la lenteur de l'un, ne pas s'énerver devant la précipitation de l'autre.

Apprendre à faire respecter des règles, gérer les tensions quand il y a tricherie, développer l'humour face à cela... c'est aussi tout un art pour l'animateur !!

Est-ce seulement un travail individuel ?

Pour les devoirs, j'accompagne chacun là où il en est. Mais dans le deuxième temps, on fonctionne par tables de jeux. Je crois

sollicitation se présente. N'oublions pas aussi de... ranger le jeu !! Bref, ce sont autant d'occasions d'apprendre de nouvelles compétences !

Quels sont les bénéfices concrets de ce travail pour les enfants ?

Offrir aux enfants l'accès au ludique, le plaisir d'apprendre par le jeu, ce qu'ils n'ont pas toujours chez eux, à la maison.

Ils sont heureux de venir chez nous ! Certains viennent même quand ils n'ont pas de devoirs ! C'est difficile de déceler le bénéfice direct du jeu.

Tout jeu répond à des besoins spécifiques de l'enfant dans son évolution. C'est vrai qu'il « attire » les enfants à l'école des devoirs. Il permet aussi la socialisation des enfants en retrait. Il éveille à la créativité. Il suscite la solidarité, l'entraide entre enfants. C'est une source merveilleuse de valorisation, d'estime de soi, de confiance en soi. A travers ces mots « bateaux », ce sont des visages qui apparaissent : celui de Chloé, de Javane, de Minh Phuong...

Que t'apporte cette activité bénévole ?

J'adore le contact individuel ou en petit groupe avec des enfants de cet âge-là. Ils me connectent avec mon âme d'enfant... et de pédagogue. Ils m'ouvrent à d'autres cultures, je découvre d'autres réalités que celles de mes grands enfants.

Les difficultés des uns et des autres m'obligent à chercher comment faire progresser chacun de manière spécifique, c'est une excellente stimulation pour ma créativité !

Voir les enfants heureux de venir, contents d'avoir découvert un nouveau jeu, fiers de leurs progrès, ... c'est le plus beau des cadeaux !]

Photo : Annou Mercier



temps, mon but est atteint. Ses yeux pétillent et il en redemande ! La semaine dernière, Chamsedine m'a dit après avoir fait une dizaine de parties de la « réussite des 10 » : « Ça déchire ce jeu ! J'ai envie de jouer à ça tous les jours ! »

Quelles compétences vises-tu à faire acquérir par tous ces jeux ?

Elles sont multiples : avec le « Coup de canard », j'aborde l'orientation spatiale. « Jenga » permet d'améliorer le développement psychomoteur et « Jungle Speed » la mémoire et la discrimination visuelle. Pour la lecture, il suffit de lire les indications sur tous les plateaux de jeux ou les cartes de rôles et là on a le choix : du « Le trésor des contes » aux « Aventuriers du rail ». Ce dernier est un jeu qui fait appel au calcul par

fort à l'émulation du petit groupe. J'ai remarqué que les grands aident mieux les petits par le biais d'un jeu qu'en les aidant à faire leurs devoirs. Il existe aussi des jeux fabuleux pour encourager la coopération : le but de ces jeux est de gagner tous ensemble ou de perdre tous ensemble. Ambiance garantie !!

Quelles sont les difficultés rencontrées dans le jeu ?

D'abord, apprendre à attendre son tour, laisser les autres jouer à leur rythme. Ils ont tellement envie de participer, tellement besoin de manipuler, qu'attendre son tour est souvent un défi !

Respecter les règles n'est pas naturel non plus... Une autre difficulté est d'aller jusqu'au bout du jeu, même si une autre



Hands Up Edition Schmidt 2002

Ultra simple ! Il suffit de bien observer la carte que le meneur de jeu a posée au milieu de la table et de la reproduire ... avec ses mains. Mais est-ce toujours possible ? Observation, latéralité, rapidité, précision ... et beaucoup de fous rire surtout quand on se trompe ! Pour petits et grands, de 2 joueurs à 8 joueurs. De nouveau un jeu facile à créer avec des enfants en grandeur nature.

Formations et Animations

} Les devoirs, un jeu d'enfant !

Objectifs : Expérimenter le plaisir de jouer, faire le plein de jeux autour des apprentissages scolaires, découvrir des outils pour la création des petits jeux, s'outiller pour mener à bien l'animation d'un jeu.

Formation en 2 journées : à Bruxelles les 15 et 16 janvier 2009.

} Certificat de Formation à l'Animation de Groupes

Objectif : Offrir aux participants un espace d'échange, de réflexion et de formation. Les outiller sur le plan méthodologique, relationnel et pédagogique pour faire face à leurs défis en s'appuyant sur les succès et les difficultés qu'ils rencontrent.

Formation en 8 modules de février à octobre 2009.

} FA - SI - LA - musique !

Vivre le plaisir de la musique pour pouvoir le transmettre ; jeux musicaux : rythme, respiration, voix, écoute, mouvement... ; lancer un chant : canons, chants d'ambiance, chants à gestes, chants à danser, chants calmes ; construire des instruments ; créer et enregistrer de la musique par ordinateur ; s'outiller pour mener un atelier musical (dynamique de groupe). Formation les 24, 31 janvier et 7 février 2009

} Animateur vidéo

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir pour démarrer une activité et motiver un groupe à la création vidéo ! Du 26 au 30 janvier 2009

} Ecrire autour des contes

Dégager le schéma narratif des contes, élaborer des activités pédagogiques et ludiques pour faciliter la création des contes, créer des outils pédagogiques pour écrire en s'amusant. Dates : 27 janvier et 5 et 19 février 2009

} La scène et les enfants

Nous explorerons ensemble une série de jeux et d'exercices, de consignes d'improvisation et de création de saynètes pour vous permettre, après la formation, de faire découvrir le théâtre à des jeunes enfants voire de les aider à créer leur spectacle. Dates : 29, 30 janvier et 26, 27 février 2009

} Documentaire et Reportage

Les repérages, la note d'intention, l'interview, le point de vue, la mise en scène, le tournage, le dérushage et le montage. Les 10, 11 février et les 23, 24 et 25 février 2009

} Prendre la parole en public

Acquérir une meilleure confiance, un plus grand plaisir à être devant le groupe, jouer des éléments verbaux et non verbaux, agir sur son trac, identifier ses points forts et ceux à améliorer. Dates : 12 et 13 février 2009

} Repères pour l'adolescence

Objectifs : Identifier valeurs, besoins et changements spécifiques à l'adolescence. Comprendre l'adolescence en tant que crise d'identité et de croissance dans le développement psychosocial. Développer son savoir-être auprès des adolescents. Dates : Les 19 et 26 mars et 30 avril 2009

} Montage vidéo numérique Vous vous initierez au montage, à ses opérations techniques, au rythme que cela insufflé à votre film et au mixage des différentes pistes sons. Toutes les subtilités et l'importance du montage, vous les découvrirez sur un matériel informatique simple et accessible. Dates : du 24 au 27 mars 2009

Pour obtenir plus d'informations ou vous inscrire à l'un de nos modules :

Vous pouvez nous joindre au 02 / 511 25 86, vous pourrez obtenir notre brochure gratuitement.

Visitez notre site Internet !

Outre la description de notre programme pour la saison 2008-2009, vous pourrez aisément procéder en ligne à votre inscription aux formations de votre choix. Vous y trouverez également le CFAlie au format pdf. Chaque numéro se penche sur un thème spécifique dont les plus récents sont la jeunesse, l'animation, les écoles de devoirs, le théâtre-action, la création collective, la professionnalisation du métier d'animateur, l'animation vidéo...

En visitant notre site, profitez-en pour vous inscrire à notre lettre d'information mensuelle. Courte et directe, celle-ci vous tient au courant des prochaines activités du CFA.

Une seule adresse :

www.cfaasbl.be

Réduction pour les animateurs socioculturels !

Les animateurs actifs dans le domaine socioculturel à titre professionnel ou volontaire bénéficient de réductions sur la plupart de nos formations. Profitez-en ! Lorsqu'il y a possibilité de réduction, le prix réduit est précédé d'un *.

Du « sur mesure » !

Le CFA est à votre écoute. Il sera le partenaire efficace de votre association pour toute une gamme de projets. N'hésitez pas à nous contacter.

Ont collaboré à ce numéro :

Rédaction : Rose-Marie Bourgeois, Daniel Detemmerman, Béatrice Demey et Julie Odent.
Photos et illustrations : Thierry Bouüaert, Pascal Deru, Anou Mercier et le CFA.
Photo de couverture : CFA
Infographie : Derry

Avec le soutien du
Ministère de la Communauté française et de
la Commission communautaire française de
la Région de Bruxelles-Capitale

