

Jeu, Hors jeu & Au-delà

De l'exploration au transfert



Analyse d'un workshop participatif et réflexif



Description
d'ateliers ludiques

Sélection
de jeux

Conseils
d'animation

Le jeu de société moderne, un outil à interroger

Le jeu de société est un formidable média de facilitation, de motivation, de socialisation, d'échange et de communication.

Séduisant, il interroge cependant : comment transférer ce qu'il se passe dans le jeu vers le hors jeu, pour répondre à des objectifs pédagogiques, socioculturels, éducatifs, thérapeutiques et comment gérer ces échanges ? En pratique, comment le choisir, l'adapter et l'exploiter dans sa pratique professionnelle ?

Lors du workshop participatif « Jeu, hors jeu & au-delà »

que nous, Ludeo, Centre de ressources ludiques de la COCOF, avons organisé, nous avons souhaité mettre en lumière les tenants et aboutissants d'une certaine pratique ludique via une approche expérientielle. Car le jeu est tout sauf neutre. À la fois simple et complexe, il navigue entre spontanéité de l'expérience et analyse réflexive. Se pose également la question de la frontière entre le jeu et le hors jeu : qu'importe-t-on de soi dans l'expérience de jeu et qu'exporte-t-on de soi par la suite. Quelles dynamiques sont en oeuvre ? Comment l'intégrer dans le cadre d'une pratique professionnelle ?



*Ce qui est simple est toujours faux.
Ce qui ne l'est pas est inutilisable.*
Paul Valéry

Un cadre

Cette brochure retrace le déroulé du workshop « Jeu, hors jeu et au-delà » qui s'est tenu le **24 novembre 2023** à la Maison de la Création de Laeken à Bruxelles.

Cette journée a rassemblé une cinquantaine de professionnels issus du monde du jeu, du milieu associatif et éducatif : logopèdes, éducateurs, animateurs, coordinateurs, enseignants, infirmiers, psy, formateurs,...

Dans une posture résolument réflexive, l'idée était de se mettre en expérience afin d'envisager ensemble les modalités d'exploitation du jeu de société dans nos pratiques professionnelles, au bénéfice de nos publics.



Un dispositif

Ce workshop a été mis en musique par Ludeo, Centre de ressources ludiques de la COCOF, selon la philosophie et l'esprit de ses formations et de ses accompagnements de projets.

Une équipe de 10 personnes a participé à sa réalisation et a animé les différentes mises en jeu et débriefings.

Répartis en 6 groupes, chacun encadré par un animateur professionnel, les participants ont alterné les ateliers en groupes restreints et les expériences en configuration plénière.

Les débriefings menés sous différentes formes ont permis le partage des ressentis et des vécus, pour aboutir à des prises de conscience, des échanges de pratiques et ainsi ouvrir le champ des possibles.

Une ludothèque pour les professionnels

Actif en Région bruxelloise, Ludeo, le Centre de ressources ludiques de la COCOF, est un service du secteur public qui valorise le jeu comme objet culturel, source de plaisir, support aux apprentissages, créateur de liens et d'un mieux vivre ensemble.

La philosophie de Ludeo repose sur 4 piliers fondamentaux qui guident et soutiennent toutes ses interventions :

- **Le plaisir de jeu** : prérequis incontournable, il doit être garanti et promu en toutes circonstances pour atteindre les objectifs fixés.
- **L'expérience** : au-delà du discours, le jeu permet de vivre des expériences singulières, collectives et personnelles qui laissent place à l'inconnu, aux essais, aux erreurs et au « pas de côté »,...

- **La verbalisation** : dans un cadre professionnel, la verbalisation de ces expériences ludiques est essentielle, quelles qu'en soient la forme et l'intensité, pour prendre conscience de ses procédures et démarches mentales, émotionnelles et sociales.

- **La mise en projet** : l'outil jeu est d'autant plus efficace qu'il s'inscrit dans le temps et dans la structure dans laquelle il se déploie, avec des référents porteurs, des objectifs, un cadre,...

Pour plus d'informations sur nos services et notre actualité, rendez-vous sur www.ludeo.be



L
U
D
E
O

Centre de Ressources Ludiques de la COCOF



Déroulé de l'atelier

Par le biais d'un jeu de cartes spécifiquement créé pour l'occasion, les participants expriment ce que leur inspire 7 jeux différents.

Ils sont d'abord interpellés sur base du titre, puis du matériel, d'un pitch et enfin d'une vraie partie de *Keskifé* jouée « en live ».

Pour conclure, un débriefing collectif met en lumière l'évolution des projections de chacun et les processus psychologiques mis en œuvre.



*Dis-moi ce que t'évoque ce jeu,
je te dirai qui tu es !*

Ludeo

AIMEZ-VOUS
PANDEMIC?



Objectifs de l'atelier

Mettre en évidence et partager la multitude des projections personnelles que l'on fait sur un jeu, et ce, avant même d'y avoir joué.

Craintes de la difficulté, *a priori* esthétiques, représentations culturelles et familiales générales, souvenirs heureux ou douloureux, statut dans le groupe de joueurs, exposition au regard de l'autre, ... Nombreux sont les facteurs conscients et inconscients qui influencent non seulement la réception du jeu mais aussi toute l'expérience ludique qui va suivre, comme par effet de « persistance psychologique ».



PANDEMIC

Dès 8 ans • 2 à 4 joueurs • 45' • Zman Games

Dans ce jeu de stratégie coopératif, parcourez le monde afin de combattre 4 virus mortels. Travaillez ensemble et utilisez vos capacités individuelles pour fabriquer les remèdes, tout en éradiquant les foyers d'infections qui accélèrent la propagation.

DIXIT

Dès 8 ans • 3 à 6 joueurs • 30' • Libellud

En interprétant une phrase ou un mot donné par un joueur, chacun choisit une des images oniriques de sa main puis la pose sur la table. Tentez ensuite de retrouver par associations d'idées l'image clef déposée secrètement par le joueur actif.



WHO DID IT ?

Dès 6 ans • 3 à 6 joueurs • 15' • Blue Orange

« Ce n'est pas mon perroquet qui a fait caca dans le salon, c'est... le lapin ! ». Si vous avez un lapin en main, jouez-le rapidement pour l'innocenter et accusez un autre animal. Faites preuve de mémoire et de réactivité car si vous accusez un animal déjà innocenté, c'est perdu !



AWALÉ

Dès 8 ans • 2 joueurs • 15'

Originnaire d'Afrique, l'Awalé est un jeu abstrait dont le but est de capturer un maximum de graines. À votre tour, prenez toutes les graines d'un trou de votre camp, puis égrenez-les une par une dans toutes les cases qui suivent. Si votre dernier mouvement s'achève dans une case du camp adverse qui comprend 2 ou 3 graines, récupérez-les toutes !



UN JEU À BASE DE GRAINES



SIMILO MYTHES

Dès 7 ans • 2 à 8 joueurs • 10' • Gigamic

Similo est un jeu de déduction coopératif dans lequel vous devez retrouver ensemble UN personnage secret parmi 12 cartes. Pour guider vos partenaires, vous jouez un autre personnage de votre main en précisant s'il a un point commun - ou pas - avec le personnage mystère. Mais attention à ne pas éliminer prématurément le personnage secret ! Association d'idées, comparaisons et similitudes: voici autant d'indices qui vous permettront - peut-être - de tirer votre épingle du jeu.

KESKIFÉ ?

Dès 8 ans • 4 à 16 joueurs • 10' • Blackrock

Top départ : mimez tous ensemble et en même temps une même action, souvent rocambolesque.

Mais attention, parmi vous, des traîtres n'ont pas connaissance de cette action et ils devront essayer d'imiter les autres au pied levé afin de ne pas se faire larguer ! Arriverez-vous à les démasquer ?



Une affaire de pro ?



Vous utilisez le jeu dans votre pratique professionnelle ? Parfait !
Mais attention, car vous devenez *de facto* un « animateur professionnel », responsable de votre groupe.

À vous de ne pas imposer - consciemment ou non - vos projections personnelles et d'être à l'écoute de votre public, au risque de passer à côté de vos objectifs avant même d'avoir commencé.

Pas de panique : quelques « points d'attention » à garder à l'esprit peuvent vous éviter de tomber dans le panneau !



• Pas de fausses promesses !

Il est dangereux de vanter un jeu pour ce qu'il n'est pas, ou passer sous silence quelques points délicats. Dire « vous verrez, c'est facile » en croyant bien faire pour rassurer les joueurs, c'est s'exposer à ce que l'un d'eux « se sente bête » par la suite parce qu'il trouve le jeu compliqué.

De même, quelqu'un qui n'aime pas lire, mimer ou chanter se sentira d'autant plus trahi s'il est pris au piège pendant le jeu, sans avoir été averti préalablement.

Veillons à garder l'équilibre entre séduction et pieux mensonge, même par omission, car l'expérience ludique nous rattrapera toujours ...

• Effet d'annonce :

Il est important de soigner l'annonce d'un jeu pour « donner envie », mais aussi parce que cette présentation « colorera » et donnera le ton à toute la partie qui va suivre.

Annoncer avec humour un jeu d'ambiance, introduire un jeu de communication en interpellant les joueurs pour les mettre en relation ou encore initier un jeu de stratégie en étant transparent sur le degré de concentration nécessaire, sont autant « d'effets d'annonce » qui prépareront les joueurs à se couler, l'air de rien, dans le « mood » du jeu pour retirer le meilleur de leur expérience ...

• De la schizophrénie de l'animateur.

On attend évidemment d'un animateur qu'il soit enthousiaste. Mais à être trop passionné ou exalté, l'animateur pourrait gâcher le plaisir qu'ont les joueurs à se faire leur propre idée, leur propre promesse. Le risque est de les braquer en leur donnant l'impression de ne pas avoir d'autre choix que d'aimer le jeu qu'on leur propose.

Pour réguler son attitude, entre enthousiasme et retenue, l'animateur se doit d'être à la fois « dedans » et « dehors », connecté à ses émotions et à celles des autres, tout en s'adaptant à son public et à son plaisir ...

• À quoi tu t'attends ?

L'idée que l'on se fait de l'expérience ludique à venir est aussi un matériau que l'on peut exploiter à travers une verbalisation des ressentis avant de jouer.

Comment appréhende-t-on le jeu à venir ? Avec crainte ? Avec impatience ? Avec curiosité ? Pourquoi ? En se basant sur quel élément ? Quel rapport à l'inconnu cela sous-tend-il ?



Même un jeu d'apparence anodine comme *Keskifé* ouvre un grand potentiel en terme d'exploitation.

En inventant des situations à mimer, on peut imaginer une multitude de thématiques à aborder, de manière plus ou moins détournée.

Demander par exemple aux enfants d'imiter « quelqu'un qui se moque d'un autre » pourrait être le support ou l'accroche décentrée à la question du harcèlement.

Mais attention, une phase de verbalisation régulée reste indispensable, car c'est là que se nouent et se dénouent les enjeux de l'expérience ludique partagée.



TOI+MOI+TOUS

Autour d'une table de jeu : beaucoup d'attentes différentes... pour un seul jeu. Car chacun appréhende l'objet en fonction de sa sensibilité, de son rapport au monde, de son histoire et de son contexte personnel et culturel.

On peut dire qu'il existe finalement autant de rapports au jeu qu'il y a de joueurs autour de la table, autant de rapports au jeu qu'il y a de relations et de liens qui se créent lors d'une partie.

À l'animateur de prendre en compte ces différents paramètres, de les concilier et de réunir cette diversité pour en faire une richesse.

Quelques questions de débriefing...

- Comment vos avis sur les jeux ont-ils évolués à mesure que vous découvriez les titres, les boîtes, les pitchs puis la partie ? En fonction de quels critères ?
- À quoi avez-vous fait appel pour poser vos cartes « avis » ? (un souvenir, un instinct, une image,...)
- Avez-vous été influencés par les cartes ou les avis des autres ?
- Avez-vous été surpris par les projections des autres ? (différences, similitudes, oppositions,...)
- Quelle est la part d'inconscient ou de conscient dans vos « réponses » ?
- Avez-vous eu des craintes avant de jouer à *Keskifé* ?
- Lors du mime dans *Keskifé*, avez-vous fait plus attention à vous ou aux autres ?
- Comment avez-vous géré ce regard des autres ?



Atelier 2 : Ce que le jeu dit de nous

Déroulé de l'activité

Dans chaque groupe, des binômes s'affrontent à travers 6 jeux de connaissances successifs. Chacun de ceux-ci se caractérise par une mécanique singulière et est encadré par un animateur attiré qui tourne de table en table.

Les thèmes ont également changé à chaque jeu afin de balayer une grande diversité d'approches.



Objectifs de l'activité

Prendre conscience que nos référents culturels ont un impact insoupçonné sur la manière de s'impliquer dans un jeu et de le vivre.

Nous arrivons tous au jeu en y important nos croyances, nos traditions familiales, notre cercle socioculturel, nos centres d'intérêt, et notre rapport personnel au savoir (cartésien, intuitif, dogmatique, poétique, etc. ?).

L'expérience ludique commune brasse toutes ces approches singulières et met en relief la diversité de nos regards sur le monde.

Les jeux dits « de connaissance », plus que tout autre, cristallisent ce constat à travers notre manière d'invoquer et de traiter les informations nécessaires au déroulement du jeu. Avec toutes les craintes, les frictions mais aussi les belles convergences que l'animateur aura à gérer.





Autoévaluez vos connaissances sur une multitude de sujets ! De 1 à 10, choisissez le niveau de difficulté de votre questions. Réponse correcte ? Marquez le nombre de points correspond à ce niveau de difficulté !



Faites deviner votre chanson en utilisant des onomatopées imposées. Un jeu d'ambiance musical mélangeant des tubes et des sons !



Choisissez une de vos mains pour « vrai », l'autre pour « faux » et validez une phrase (farfelue ou non) en posant le plus rapidement possible la bonne main sur la cible centrale. Un jeu d'ambiance et de réflexes !



Répondez à des questions de culture générale et de pop-culture. Chaque bonne réponse permet d'avancer sur un plateau, jusqu'à l'obtention de petits coins colorés qui formeront un camembert !

Mécaniques • Thèmes • Jeux « de connaissance »

6



Événements marquants, invention innovantes, découvertes incroyables... Soyez le premier joueur à placer correctement vos cartes dans la Timeline pour gagner la partie !



Tous les joueurs répondent à la même question, puis parient sur celui qui a la meilleure réponse. Vous êtes sûr de vous ? Mise sur vous-même ! Vous pensez que votre voisine en sait plus ? Mise sur elle !

Les Thèmes

- Mythes & Légendes
- Apprentissages
- Poil
- Les Michels
- Amour & Sexe
- Écologie

Une masse d'informations, différentes manières de la traiter

Grâce à leurs mécaniques spécifiques, les jeux présentés lors de cet atelier ont permis d'interroger 6 thématiques très différentes, des plus légères (en apparence) aux plus sérieuses (en apparence).

Tous les sujets peuvent être abordés, qu'ils soient scolaires, sociétaux, culturels, politiques voire même très personnels.

L'animateur aux manettes



L'animateur a plusieurs « leviers » d'action à sa disposition pour adapter et moduler des jeux de connaissances, en fonction de ses objectifs, du thème ou de la matière qu'il veut aborder :

- **Le choix du jeu et donc de la mécanique** qui déterminera l'ambiance, le degré d'implication des joueurs, le type de rapports sociaux,...
- **L'angle d'attaque du thème** : part-on d'une anecdote ou d'un concept ? D'un cas particulier à élargir ou d'une situation globale ? Joue-t-on sur la surprise et l'humour ou va-t-on droit au but ?
- **Le style d'animation** : dirigiste, en retrait, en soutien, à l'écart ou à table avec les joueurs,...
- **Les modalités de débriefing** : verbalisation directe ou méthodes détournées, collectif ou individualisé, pendant ou après l'animation,...

- **À fond la forme !** Lors de ce workshop, plus de 400 questions ont été spécialement conçues sur mesure. Inspirez-vous des formulations du jeu de base pour inventer les vôtres, en dosant le degré d'humour, de décalage ou de surprise à introduire et n'hésitez pas à faire un pas de côté !

Et s'il y a le fond des questions, il y a aussi la forme ! Une des grandes forces du jeu est de décaler la parole, de faire prendre des chemins de traverse et de contrer ainsi la pensée automatique. Profitez-en ! ...

TRIVIAL PURSUIT & ÉCOLOGIE



- **De l'intelligence collective appliquée.**

Le « jeu de connaissances » met en évidence que « l'autre » est aussi une ressource : qu'il soit partenaire ou adversaire, on peut souvent s'appuyer sur les informations qu'il distille (de bon cœur ou... malgré lui !).

Ce genre d'expérience ludique se rapproche des processus d'intelligence collective qui permettent de partager des compétences et des connaissances au service du groupe ...

- **De la gestion mentale ?** De nos souvenirs personnels à nos connaissances scolaires en passant par la transmission familiale et les médias, les sources d'informations que nous importons dans le jeu sont diverses et variées.

Qu'elle soit intuitive, déductive, rationnelle, poétique, décalée, dialectique, notre manière de traiter ces informations dit aussi beaucoup de nous.

Débriefer et partager les stratégies et les schémas mentaux mis en place pendant le jeu sont une manière de nous voir et de voir penser les autres, à l'instar des démarches de gestion mentale qui se fondent sur une psychologie de la conscience cognitive et phénoménologique ...

DÉS JEUX DIFFICILES



- **À plusieurs, on va plus loin.** L'intérêt de faire jouer à des jeux de connaissances en binômes ou en équipes est que les processus mentaux mis en œuvre sont, en quelque sorte, « matérialisés » parce qu'ils sont exprimés à voix haute lorsqu'ils sont partagés entre partenaires.

Cela facilite ensuite la prise de conscience nos différentes manières de penser et de fonctionner ...





Quelques questions de débriefing...

- À la lumière de ce que vous avez vécu à travers les 6 jeux et les 6 thèmes, essayez d'identifier la provenance des informations que vous avez traitées pour répondre.
- Notez-vous des différences dans votre manière de réfléchir en fonction du thème ou de la mécanique du jeu ?
- Quelles ressources avez-vous mobilisées ? Connaissances, compétences, raisonnement, écoute des autres, argumentations,...
- Essayez de revivre la « balade mentale » que vous avez faite dans les parties de jeu pour parvenir à vos fins.



En connaissance de cause

Évolution des jeux de connaissance

Les jeux de connaissance modernes n'ont plus tant à voir avec les quiz et autres *Trivial Pursuit* du siècle dernier.

Par le biais de mécaniques toutes plus novatrices les unes que les autres, la priorité n'est plus à la « culture confiture » et aux têtes bien pleines, mais aux têtes et aux cœurs bien faits. La part belle est ainsi laissée à la déduction, à l'intuition, à la contextualisation, au débat d'idées,...

Pour qui, pourquoi ?

En termes d'exploitation professionnelle, cela ouvre un immense champ des possibles. Les modalités d'utilisations et d'adaptations des jeux de connaissance sont aujourd'hui infinies si on prend soin de doser

le fond et la forme en adéquation avec son contexte et son public : à l'école ou en formation, en thérapie de groupe ou individuelle, dans des groupes de parole, des organisations de jeunesse, des animations culturelles ou socioculturelles,...

Dans quel but ?

L'imagination est au pouvoir : introduire une nouvelle matière, établir des ponts entre les disciplines, confirmer ou revoir des connaissances, déconstruire des croyances ou interroger des valeurs, interpellier, sensibiliser, brainstormer ou partager des idées, fédérer un groupe autour d'une question, lancer ou documenter un débat,...



L'APPRENTISSAGE
PAR LE JEU



Atelier 3 : « Flash Mob » ludique

*« L'attitude ludique est une disposition qui s'opère dans l'humain (...) à la fois agent de ce qu'il fait et observateur de lui-même en train de le faire. »
Jacques Henriot, Sous couleur de jouer, 1983*

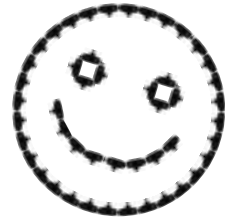
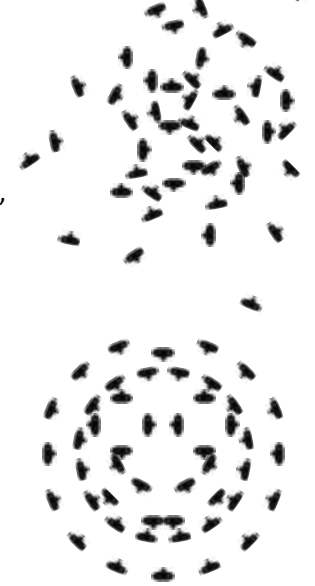
Déroulement de l'activité

Après avoir dégagé la salle de toutes ses tables et sans annoncer le but du jeu, nous avons distribué à chaque participant (debout) une carte leur indiquant, sur un plan, la position qu'il devait rejoindre dans la salle.

Se repérer par rapport aux autres et aux éléments architecturaux « vus de haut » proposait une autre manière de voir l'espace et était déjà un jeu en soi.

Après que les « Blancs » aient fait un pas en arrière et les « Noirs » un pas en avant, nous avons demandé aux participants quelle figure ils étaient en train de représenter tous ensemble.

Discussions, interrogations,... pas facile de résoudre une équation dont on fait soi-même partie ! Après quelques échanges et propositions, la bonne réponse a enfin fusé : un smiley !



Objectifs de l'activité

Plus que le défi, ce sont les contraintes et la surprise qui « font jeu » et invitent naturellement les joueurs en dehors de leur cadre habituel.

Dans ce « Flash Mob ludique », nous avons déplacé le cadre en modifiant la structure sociale du groupe, de l'espace et le statut même de l'activité. Nous nous sommes ainsi autorisés une expérience plus récréative, à la finalité incertaine.

Face à cette situation inédite, les joueurs, sans repères, ont dû interroger leur propre fonctionnement pour se voir et donner à voir autrement, suscitant ainsi une « attitude ludique » qui place les participants en condition de réflexivité.

Personne n'est dupe, alors faisons comme si...



Johan Huizinga (*Homo Ludens*, 1938) et **Roger Caillois** (*Le jeu et les hommes*, 1967) défendent que pour rester jeu, le jeu doit être une activité libre, limitée (pourvue d'une fin en soi, d'une temporalité et d'un espace propre), réglée, fictive, improductive (ne créant pas de valeur ajoutée), incertaine et gratuite.

Ces quelques balises s'ancrent cependant difficilement dans une institution ou une association socio-éducative où la participation est souvent obligatoire, les horaires contraints, le règlement immuable, le résultat attendu, la hiérarchie bien établie, les objectifs ou les programmes planifiés,... Dans ce contexte, le jeu peut-il encore rester un jeu ?

Heureusement, personne n'est dupe. Ni les animateurs, ni les animés : si, par exemple, on me fait jouer à l'école, c'est bien que le prof a une idée derrière la tête !

À l'animateur d'entretenir cet accord tacite, en « faisant comme si », en invitant à jouer sans forcer, en louvoyant entre la durée du jeu et celle du cours, en s'autorisant quelques écarts de règlement sans conséquence, en affichant le plaisir avant les objectifs pédagogiques, en s'ouvrant à la surprise...

C'est le « méta-jeu », ou le jeu dans le jeu, qui est aussi de la responsabilité de l'animateur professionnel !

- **Pour du beurre.** Faire du jeu « pour rien », comme un échauffement ou une mise en jambe sans enjeux déclarés, aidera le public à ouvrir ses « Chakras » ludiques et le préparera à être plus réceptif à l'expérience.

Cela vous permettra en outre de percevoir les différentes dispositions des participants vis-à-vis du jeu et de les mettre à l'aise par rapport à celui-ci ...

- **Ça ne « marche » pas ? Et alors ?**

Le jeu est une expérience dont la « réussite » n'est jamais assurée. Puisqu'il est « incertain », on ne sait jamais comment il va se dérouler. Accepter cet état de fait sans s'enfermer dans des critères de réussite immuables, c'est déjà s'ouvrir à l'accident salvateur.

On met ainsi toutes les chances de son côté pour rebondir ou saisir au vol une opportunité d'exploitation qu'on aurait *a priori* pas imaginée. Faites confiance au jeu et aux joueurs, ils vous le rendront au centuple ! ...

- **Lâchez-vous !** Quand on a la tête dans le guidon et qu'on est expert dans son domaine, on importe souvent dans le jeu son bagage et son statut professionnel, avec ce qu'ils impliquent de sérieux, d'objectifs à atteindre et de « non droit à l'erreur ».

Difficile alors de s'autoriser un « pas de côté » pour surprendre son public ou le faire bifurquer sur des chemins de traverse incertains.

Pour prendre du recul et pouvoir exploiter le jeu, y compris dans sa « gratuité », rien ne vaut le regard et les conseils, voire l'intervention, d'un professionnel du jeu dont le rôle sera d'interroger votre projet d'animation pour le tirer du côté clair de la force ludique ! ...

Et si on jouait... pour jouer ?

Et si, le temps d'un jeu, on autorisait les « fêtes d'autographe » pour mieux interroger l'orthographe ?

Et si, le temps d'un jeu, on encourageait la tromperie ou le vol pour mieux questionner l'honnêteté et les règles de vie en commun ?

Et si, le temps d'un cours de langue on jouait en français pour jouer avec la langue, quelle qu'elle soit ?

Et si, le temps d'une séance de thérapie, on prenait le temps de jouer juste pour le plaisir et laisser au jeu la possibilité de nous surprendre et de faire surgir - peut-être - ce qui n'aurait pu éclore autrement ?

Le recours régulier aux jeux à règles dépasse les simples moments de jeu, en ce sens qu'ils fédèrent aussi le groupe autour d'une « attitude ludique ».

Cette tendance et cet état d'esprit imprégneront par ruissellement toute la vie du groupe dans sa manière d'interagir, de participer, de se concentrer, de s'investir, de s'évaluer, de s'interroger.

On n'a pas toujours besoin d'un jeu pour être jouette, et donc curieux, actif et intéressé !

LE SMILEY DU VENDREDI



LA SEMAINE
ÉTAIT
ÉPROUVANTE



Déroulement de l'activité

Sous la houlette de leur animateur attiré, chaque table de jeu a joué successivement à *Stay Cool*, *Funfacts* et *Unusual Suspect*.

3 expériences de jeu avec des approches émotionnelles fortes mais très différentes : la confrontation au stress temporel, l'exposition de soi face au groupe et le dilemme moral.

Un triple débriefing a ensuite encouragé les joueurs à se mettre dans la peau des autres joueurs pour imaginer comment ils avaient vécu ces parties de jeu. Par la suite, des échanges plus libres ont permis à chacun de s'exprimer autour des tensions et des convergences de vécu.



Objectifs de l'activité

Nous voulions ici mettre en évidence comment et à quel point chacun importe consciemment ou inconsciemment une « part de soi » singulière dans l'expérience de jeu.

En nous confrontant à des situations inédites, l'expérience ludique nous invite à réagir de manière innovante et à dépasser nos fonctionnements automatiques.

Le jeu et en particulier le jeu à règles est un support tangible et efficace en termes d'introspection, de découverte de soi et des autres et de gestion des émotions.

Questionner l'expérience ludique commune aide à identifier, reconnaître et accepter d'autres manières d'être.



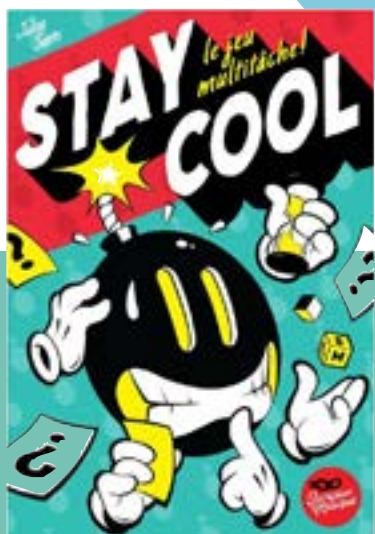
FUN FACTS

Dès 8 ans • 4 à 8 joueurs • 30' • Repos Production

Dans Fun Facts, une question est posée à l'ensemble de la table... Par exemple : « Quelle est la durée idéale d'une sieste ? ». Chaque joueur note secrètement sa réponse sur sa flèche. Sur l'autre face (celle qui sera visible par tous), il inscrit son prénom.

Lorsque tous les joueurs ont écrit leur réponse, chacun va essayer à tour de rôle de se positionner par rapport aux autres joueurs.

Une fois que tout le monde a placé sa flèche au centre de la table, on révèle les nombres de chacun. Ils doivent se suivre du plus petit au plus grand. Chaque flèche mal positionnée est retirée. Chaque flèche restante représente une bonne réponse et donne un point de victoire pour toute l'équipe !



STAY COOL

Dès 12 ans • 3 à 7 joueurs • 20' • Le Scorpion Masqué

Dans Stay Cool, les joueurs devront apprendre à tout faire en même temps. Répondez oralement aux questions du premier joueur, répondez aux questions du second joueur avec les dés et gardez un oeil sur le sablier pour le retourner au bon moment.

UNUSUAL SUSPECTS

Dès 14 ans • 3 à 16 joueurs • 20' • Cranio

Incroyable ! Le voleur qui opère impunément depuis des mois est sur le point d'être attrapé ! L'équipe de détectives a une arme secrète : un témoin. Détail étrange : il ne se souvient pas de l'apparence du criminel mais connaît tout de ses habitudes et comportements. Réussirez vous à découvrir l'identité du voleur uniquement avec ces détails ?

Un joueur prend le rôle du témoin et connaît le voleur, les autres constituent l'équipe d'enquêteurs. En posant des questions au témoin, ils écarteront petit à petit les suspects innocents sur base de leur allure physique, jusqu'à cerner le vrai criminel !



Peut-on se jouer de tout ?

Basé sur le dilemme moral du « délit de sale gueule », *Unusual Suspect* n'en finit pas de surprendre, de déranger et c'est en cela qu'il est pour nous un levier de formation incontournable. Il reste néanmoins un outil d'animation très controversé et « dangereux ».

Unusual Suspect met clairement en évidence une limite éthique qui interroge l'objet en lui-même : peut-on, sous couvert du jeu, adopter des attitudes moralement condamnables ? Où se situe la frontière entre le jeu et la réalité ?

Alors que tuer virtuellement dans un jeu est globalement accepté, juger sur les apparences ne l'est manifestement pas. Quelle hiérarchie de valeurs le jeu redistribue-t-il ? Les réponses appartiennent à chacun mais le débat d'idées autour de ces questions est d'intérêt public.

Débriefer, mais débriefer quoi ?



On peut identifier 4 grandes orientations de débriefing en questionnant les joueurs en termes de :

- **Métacognition** : quelles stratégies et quelles procédures (aussi simples soient-elles) ai-je mises en place pour rencontrer le but du jeu ?
- **Émotions** : quels plaisirs ai-je ressentis pendant le jeu ? Sont-ils liés au jeu en lui-même ou aux joueurs autour de la table ? Quelles ont été les sources d'inconfort ou de déplaisir ?
- **Relations sociales** : comment le groupe de joueurs a-t-il fonctionné ? Comment ai-je fonctionné dans ce groupe ? Ai-je été à l'aise ?
- **Transfert** : que puis-je « exporter » en dehors du jeu en termes d'attitude, de méthode, de connaissances, d'applications concrètes ou de prises de conscience ?

Bien distinguer ces 4 approches permet de poser et de rationaliser les ressentis et les modes de fonctionnement pour mieux les reconnaître (chez soi et chez les autres), les analyser et les partager. Le jeu apparaît dès lors comme un formidable outil de connaissance de soi, en ce sens qu'il nous permet de nous regarder fonctionner dans un environnement protégé.



- **Un débriefing, des débriefings.**
Un débriefing peut bien entendu se faire sous forme de tours de parole plus ou moins régulés. Mais on peut aussi « ludifier » les débriefings en ayant recours à des techniques et des mécaniques empruntées à d'autres jeux. Cela permettra de les rendre plus concis, plus légers et plus attrayants et moins confrontants, en laissant s'exprimer chacun avec plus ou moins de pudeur ...

- **Respect !** Débriefer de manière respectueuse est un travail d'équilibriste. Pas toujours facile d'aller au fond des choses sans « récupérer » ce qui a été dit ou observé par tel ou tel joueur et le jeter en pâture au groupe. Il faut sentir la sensibilité de chaque participant, savoir sur lesquels se « reposer », évoquer des situations particulières sans les nommer, comparer sans juger, ...



- **Laisser émerger.**

Lorsqu'on débriefe à chaud une expérience ludique, il faut pouvoir distribuer et orienter la parole pour laisser aux participants la liberté d'interpréter eux-mêmes leur vécu et celui du groupe, sans imposer ses propres interprétations.

Rien de pire qu'un débriefing générique préparé à l'avance et plaqué sur ce qui vient de se jouer sans y faire explicitement référence. Ce qui émerge n'est pas toujours conforme aux objectifs que l'on s'était fixé ; cela fait partie du jeu, alors autant s'y préparer afin de rester ouvert et prompt à rebondir. Le but n'est pas d'aboutir à des conclusions fermées mais de faire surgir les différents vécus, dans leur diversité. ...





Métacognition
Stratégies mises en place

Comment me suis-je « organisé dans ma tête » pour essayer de gérer les informations ?
Ai-je réorienté ma méthode ?

Comment avez-vous procédé pour répondre et/ou pour deviner ?
De manière différente selon les questions ?

Ai-je fait des parallèles avec des personnes que je connais ?
Quel cheminement intellectuel entre le visuel et la prise de position ?

Émotion
À travers le prisme du plaisir

Le plaisir ou l'inconfort sont-ils dûs au stress, à la perte de contrôle, à l'esprit d'équipe, au défi à relever ?

Où était le plaisir ? De deviner ou de se livrer ? Dans les discussions qui suivent le jeu ?
Ce jeu est-il impudique ?

Plaisir dans la transgression ? Ai-je été mal à l'aise ? De m'exprimer ou de me rendre compte de mes propres préjugés ? De ceux des autres ?

Relations sociales
Interactions sociales dans le jeu

Comment ai-je vécu la pression exercée par mon équipier ?
Comment je reçois le stress de l'autre ?

Êtes-vous à l'aise avec l'idée de juger les autres ? D'être jugé ?

Comment ai-je traité les arguments des autres ? Me suis-je lassé de débats sans fin ? Avais-je besoin de tours de paroles plus structurés ?

Transfert
Quels liens avec la « vraie vie » ?

De quelle façon je réagis au stress ou aux flux d'informations tendus ?
Que puis-je faire pour y faire face ?

Dans quelle situation avez-vous pu ressentir le même dilemme autour des frontières de l'intime et du social ?

Ai-je déjà rencontré ce genre de situation dans « la vraie vie » ?
Le « délit de sale gueule » est-il naturel, immoral ?



Déroulement de l'activité

3 pièces de puzzle sont distribuées à chaque participant. À charge de chaque table de reconstituer collégialement un puzzle de 24 pièces. Cependant, parmi ces 24 pièces, quelques-unes ne correspondent pas au puzzle en cours. Frustration totale : un puzzle incomplet, c'est insupportable !

Certains s'acharnent en vain, d'autres abandonnent ou crient à la tromperie... Jusqu'à ce que quelques joueurs réalisent que les pièces traîtresses appartiennent en fait au puzzle de la table voisine. Dès lors, les groupes s'organisent pour trouver « leurs » pièces et achever leur œuvre.

In fine, chacun des 6 groupes s'est rendu compte qu'en assemblant les 6 puzzles, ils formaient une grande carte retraçant le déroulé de la journée : la boucle était bouclée.



Objectifs de l'activité

Pour conclure, nous voulions interroger le cadre. À quel moment les participants ont-il pris conscience que les « sacro-saintes » consignes étaient incomplètes ou ne correspondaient pas à leurs attentes ? Quelles ressources, notamment sociales, ont été invoquées pour trouver la solution ?

Le principe du « grain de sable » qui fait toussoter le ronronnement attendu d'un processus a aussi quelque chose d'éminemment ludique... et citoyen. Il réactive en effet le pouvoir d'action des participants obligés de questionner la pertinence d'un cadre manifestement dysfonctionnel et à le réinterpréter pour lui redonner un sens et se le réapproprier.

Si nous réfutons l'idée que « le jeu apprend à respecter les règles », nous défendons en revanche que le jeu est un bon outil pour s'entraîner à les manipuler, à en comprendre le fonctionnement et donc à mieux pouvoir les exploiter.

De l'observation...

Le travail de débriefing commence bien avant le débriefing. Dans son « attitude ludique », l'animateur peut participer au jeu tout en observant les joueurs dans leurs interactions sociales, leur manière d'être et de parler, leurs postures corporelles, leurs positions intellectuelles, leurs approches ludiques,...

Dans cette activité, après la brève explication des consignes, le rôle des animateurs était précisément de se mettre en retrait et de « laisser faire pour voir venir ».



Rien de tel pour observer ce qu'il se passe. **Qui a lancé en premier l'idée que les pièces de puzzle traîtresses étaient destinées à une autre table ? Comment le message s'est-il propagé dans le groupe ? Comment celui-ci s'est-il spontanément organisé ? Selon quel timing ?**

Ces observations constituent aussi une riche matière vivante pour alimenter un débriefing et inviter un groupe à se voir fonctionner de l'intérieur.



... à la pièce finale !



Déroulement de l'activité

Le jeu dit beaucoup de nous, certes, mais qu'avons nous à dire au jeu ?

Pour clôturer la journée, nous avons donc demandé à chaque participant d'écrire 3 messages à adresser aux jeux de leur choix (un mot, une ou plusieurs phrases, un dessin,...). L'un de ces messages était une déclaration d'amour, l'autre une proposition de rendez-vous et le dernier... une lettre d'insultes !

Chacun a ensuite déposé son enveloppe en toute confidentialité sur les jeux que nous avons disposés sur une table.



Objectifs de l'activité

Plutôt que d'opter pour une nouvelle mise en commun, nous avons proposé une « fermeture » plus intimiste de la journée.

Un clin d'œil ludique pour esquiver peut-être toute conclusion générale et verticale qui serait à nos yeux parfaitement illusoire.

Car c'est à chacun de voir et d'estimer comment le jeu peut s'intégrer dans sa pratique professionnelle, à la rencontre singulière de ce qui aura été partagé pendant cette journée et de ce que l'on aura découvert sur son propre rapport au jeu.

Cher jeu, Simple
J'te kiffe trop parce que
t'es simple et efficace
pour permettre un
dialogue dans un
groupe en augmentant
la prudence dans le jugement.



Cher jeu, Unus et suspectus
J'te kiffe trop parce que
tu m'as fait découvrir, presque
à nu, des nouvelles facettes
du monde ludique malgré des
débats qui auraient pu être
compliqués à mener.

tu es vraiment exhaunt
pour ceux qui n'y connaissent rien
à la culture folklorique française!

SAL JEUX Stay cool
JE VÊTE
FERRE LA ROT
PAR SE QUEUE
Des fois, tu me frustrais, tu me
stressais et tu m'énervais!
Mais je me dis que je dois apprendre de
toute expérience, alors ça passe pour
cette fois, mais gare à la grand mère!
Je t'ar à Noël!

Ben, pour...
S'amuser ! Découvrir,
découvrir, apprendre sans le
savoir entre potes, famille
et élèves, m'importe où!

Cher jeu, Quittes au double
J'te kiffe trop parce que
tu me réconcilies
avec les chiffres

Un dernier mot

Au même titre qu'en matière de jeu, **il n'y a jamais de bonne réponse mais que des bonnes questions**, il n'y a pas de conclusion unique mais que des prolongements possibles. Ces prolongements se croisent, se ressemblent ou divergent, mais ils appartiennent à chacune et à chacun.

On aura essayé de démontrer par l'expérience que le jeu à règles est un formidable véhicule pour « sortir et entrer » en soi, dans un voyage aller-retour permanent.

À l'issue de l'aller, nous nous observons en train de fonctionner ; à l'issue du retour, nous validons et nous assimilons le fruit de nos observations, individuellement et collectivement.

Notre pari est donc de considérer le jeu comme un « **programme d'entraînement** » à se voir et à voir autrement, à faire un pas de côté, à lutter contre la pensée automatique, à sortir de son monde connu.

Et qu'est-ce que l'apprentissage si ce n'est **sortir de ses connaissances actuelles** ?

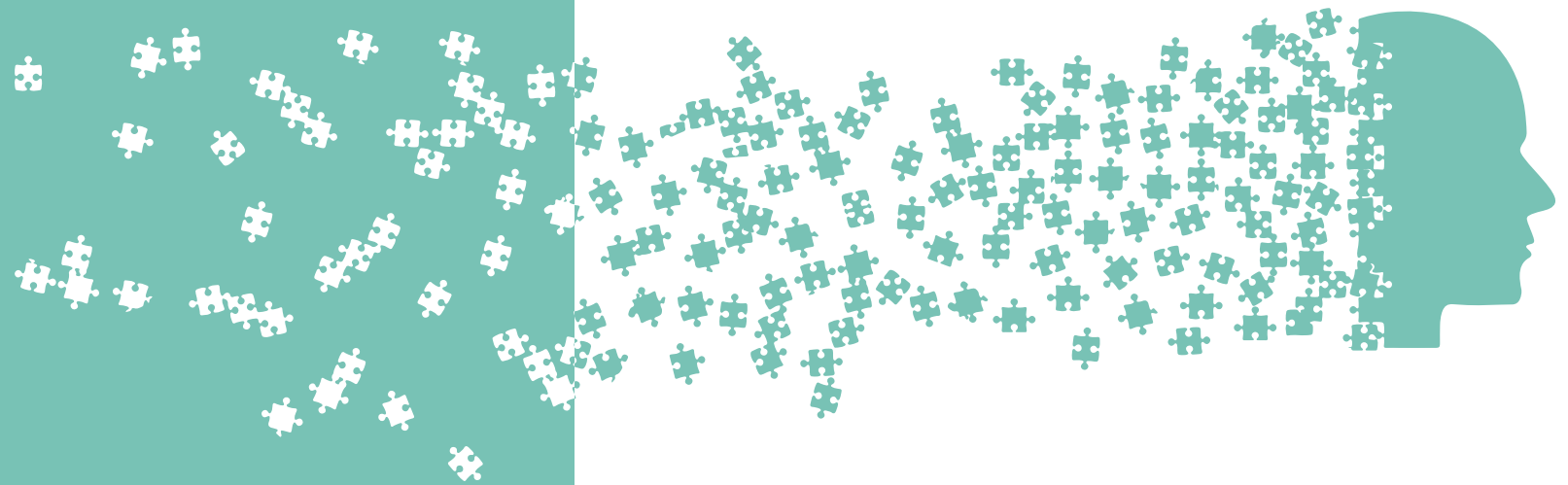
Qu'est-ce qu'une thérapie si ce n'est **se voir autrement** ?

Qu'est-ce que débattre si ce n'est **sortir de ses propres opinions** ?

Qu'est-ce qu'une démarche citoyenne ou l'interaction avec autrui si ce n'est **sortir de son individualité** ?

Vu sous cet angle, on imagine aisément tous les développements à inventer et à construire. Un coin du voile est levé sur le champ des possibles. Le reste n'est qu'échanges et discussions autour de vos publics, de votre contexte et de vos objectifs pour mettre le jeu au service de votre projet.

Pour aller au-delà, n'hésitez pas à prendre contact avec nous pour des conseils personnalisés, du prêt (gratuit !), de l'accompagnement de projets ou des formations.







MERCI !

*Un jeu n'est rien tant
qu'il n'est pas mis
entre nous.*

Pascal Deru



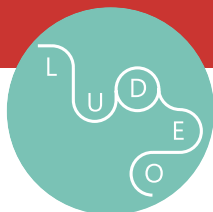
ludeo@spfb.brussels



www.ludeo.be



Rue Royale 223
1210 Saint-Josse



Ce workshop n'aurait pu avoir lieu sans nos 6 animateurs de table, fines fleurs de l'animation ludique, Sabrina Messahel, Tom Moreau, Jacques-Marie Pruvost, Geoffroy Simon, Cécile Thoulen et Corinne Tiemermans. Merci pour votre bienveillance, votre engagement et votre professionnalisme.

La conception, la préparation et l'encadrement du workshop ont été joyeusement élaborés par Laura Van Laethem, Isabelle Dessaint et Olivier Grégoire ; la logistique sans faille a été assurée par Christine Baele et Elise Monti.

Aux manettes techniques, communication, inscription et réalisation graphique de ce document, Ann Pichot.

Les croquis ont été pris sur le vif par Samuel Lemaire et les photos par Alexis Servaes. Merci pour votre talent, votre humour, votre regard... décalés ! Merci également à notre collègue Mauricio Machuca Rodriguez pour la prise d'images, c'est toujours précieux !

Merci également à l'équipe de la Maison de la Création de Bockstael et à la Bibliothèque de Laeken qui ont mis la salle et les moyens techniques à notre disposition.

Et surtout, **merci à vous** participants du workshop et lecteurs de cette brochure.

