Belgique - België
P.P. - P.B.
1300 Wavre
BC 4290 P204155

ChoCOALA-gom

Périodique quadrimestre déposé à 1300 Wavre
Mai - Juin - Juillet - Août 2015

N° 81

Notre actu en bref

DOSSIER : Le jeu... enjeux !

Zoom sur l'été... et ses nouveautés !

COALA a.s.b.l.

Editeur responsable : Caroline Demaiffe, responsable communication
COALA asbl - Rue du Rivage, 10 - 1300 Wavre

SOMMAIRE

Edito 3

News des secteurs 4

Dossier 8
Le jeu... enjeux !

A venir 16
Nos prochaines activités à ne pas manquer

Coup de coeur 19
Piratoons

Rédaction : Olivier Geerkens, Charles Hanus, Nicolas Leduc, Frédéric Nicolas, Alexandra Sautois, Sophie Delaby, Julien Vandeplas, Caroline Demaiffe

Coordination, graphisme et mise en page : Caroline Demaiffe

EDITO

"On fait un jeu ?"

... ou bien "On joue à quoi ?"
Deux petites questions que j'ai souvent l'occasion d'entendre autour de moi, et je pense ne pas être la seule...

Aaaaah, le jeu !!! Tout un univers de plaisir à l'état pur...
Et c'est avec plaisir, justement, que nous vous avons concocté tout un dossier en la matière dans ce numéro.

Une évidence, nous direz-vous ! Parce qu'à COALA, le jeu, c'est un peu ce que l'on fait de mieux ! Oui... mais les enjeux qui se cachent derrière le fait de jouer, que ce soit pour un enfant ou un adulte, et bien il y en a quelques-uns ! Et ils ne sont pas nécessairement évidents à conscientiser.

Nous espérons que ce dossier vous aidera à y voir plus clair et que "On fait un jeu ? " ne résonnera désormais plus de la même manière...

D'autant plus que les vacances d'été arrivent à grand pas (les kids, ils vont avoir envie de jouer ! Beaucoup !). Ce numéro vous présente donc également toutes les activités qui se dérouleront en juillet et en août dans nos lieux d'accueil.

Inutile de vous rappeler que nos équipes sont en train de mettre les bouchées doubles pour faire vivre des vacances inoubliables à vos enfants.

Les inscriptions ayant déjà bien démarré, avec déjà une plaine et un séjour complets, ne tardez plus à nous contacter !

Bonne lecture... enjouée !

Caroline
Responsable COALA communication

Formation BACV : retour sur la dernière session

Hey Ho, Hey Ho ! Lors de cette session de Pâques, ce sont Barbe-Oussa, Peau de fesses, Barbe-à-Papa et Le Mousstachu' qui ont accueilli les animateurs en devenir pour tenter de retrouver le précieux trésor de Barbe Rousse.

Mais ce n'est pas tout, après bien des péripéties et grâce à la magie de cette semaine, les jeunes et moins jeunes se sont transformés tour à tour en Power-Rangers, en dresseurs de Pokémons, en Mario et Luigi et surtout, en animateurs pour enfants.

Après s'être vidés de toute leur énergie en donnant le meilleur d'eux-mêmes pour apprendre à animer les petites têtes blondes durant les vacances, les animateurs en devenir sont repartis avec plein de souvenirs, de nouveaux amis mais aussi, et surtout, une motivation en bêton armé pour rendre nos kids plus heureux que jamais !

A présent, tournons-nous vers la suite et préparons-nous à faire rêver les futurs animateurs de la session de juillet pour que, à leur tour, ils puissent faire rêver une multitude d'enfants...

NEWS DES SECTEURS

Vacances : retour sur les plaines de Carnaval

GEMBLOUX...

"J'ai 2 yeux, 2 oreilles, 1 bouche et un nez..." Que se passe-t-il dans village de Kekoidonk ? Des choses étranges se passent : le boulanger a perdu le goût, l'horloger a perdu l'ouïe, le peintre a perdu la vue, le parfumeur n'a plus d'odorat et le potier a perdu le sens du toucher !

C'est pas rigolo de perdre un de ses sens... C'est pour cela que nous avons aidé nos malheureux personnages ! Ainsi, nous avons entre autres, suivi la piste des lunettes du peintre (en échange de quoi il nous a fait découvrir la peinture sur verre) ; nous avons vécu des expériences sur le toucher avec le potier (qui nous a ensuite permis de créer nos poteries) ; nous avons participé au grand défi du cuisinier pour retrouver ses ingrédients et ainsi cuisiner avec lui. Nous avons également vécu une aventure musicale avec un musicien... Aïe aïe aïe les oreilles !!!

Pour clôturer cette merveilleuse semaine, les enfants ont participé à un 'Blind test' et se sont avérés être de véritables champions de l'ouïe !

MONT-SAINT-GUIBERT...

"***La malle aux déguisements***". Cow boy, fée, clown, super-héros... tous étaient au rendez-vous pour une semaine de carnaval aux multiples univers.

Chaque jour, Super-Héros ne faisait que des gaffes que nous devions arranger si nous voulions réussir à faire la fête le dernier jour... Celui-là alors, quel maladroit ! A force de vouloir toujours s'en mêler, il ne faisait que des bêtises !

Nous avons également réalisé notre propre malle aux déguisements avec pleins d'accessoires sympas à ramener à la maison pour nous déguiser un peu, beaucoup, à la folie ! Serre-tête de fée, couronne de roi, épée de pirate, masque de superhéros...

C'était génial, vive le carnaval ...et ses déguisements !

WAVRE...

Cette semaine, nous nous sommes rendus "***aux 4 coins du monde***" grâce à Michèle qui, chaque jour, nous a ouvert sa valise à souvenirs.

Dans celle-ci, une multitude d'objets faisant référence à ses nombreux voyages. Nous nous sommes donc replongés avec elle en Australie (pour aider un Papou à récupérer des pigments pour décorer le totem de sa tribu), en Asie (pour aider l'Empereur chinois à combler sa dulcinée de cadeau et de makis), en Amérique (pour aider un shérif du Far West à retrouver un bandit et pour aider un esquimau d'Alaska sur sa banquise), en Afrique (art et danse africaine avec le chef d'un village) et enfin en Europe (les défis de Miss Europe).

Une semaine géniale, riche en découvertes, avec la chouette participation des enfants de l'école de devoirs Ta'Awun de Wavre !

Vacances : retour sur le séjour de Pâques

Le séjour de Pâques a une fois de plus eu lieu au fabuleux domaine de Chevetogne. C'est une vingtaine d'enfants qui s'est retrouvée, accompagnée par les fermiers déjantés de "***la ferme à Nicolas***".

Le projet du séjour : mettre en place une toute nouvelle ferme sur le domaine !

Dès le premier jour, nous avons participé à des épreuves pour gagner des habits de fermier afin de pouvoir travailler dans la ferme. Nous avons également mis la main à la pâte pour confectionner des œufs personnalisés, des paniers ainsi que des bougies à la cire d'abeille.

Dès le lendemain, les futurs fermiers ont découvert la cuisine du terroir : pain, fromage et œufs en chocolat. Ces recettes n'ont plus de secret pour eux !

Un moment fort de la semaine fut la visite de "la ferme des petits", au cœur du domaine. Programme alléchant : promenade en calèche, rencontre avec les lapins, les chèvres, les ânes et les moutons. La visite de cette mini ferme s'est clôturée par un petit tour dans la piscine à balles et des histoires parmi les énormes cochons en peluche.

La suite du séjour fut, quant à elle, un peu plus sportive : canoë, barque sur le lac, mini-golf sans oublier le petit train qui nous a baladés à travers le domaine. Inutile ici de préciser que les enfants ont adoré !

Alors que nous pensions terminer le séjour tranquillement, nous avons eu droit à un énorme rebondissement : un voleur de friandises a débarqué subitement et a dérobé tous nos œufs en chocolat !

Nous avons été surpris mais notre courage et notre ténacité nous ont permis de les retrouver et de faire un énorme festin pour terminer notre belle aventure à la ferme.

A très vite pour un prochain séjour, et à l'année prochaine pour de nouvelles péripéties à Chevetogne !

Clarine, Alice, Jessie, Owen, Sajou et Nicolas

Le jeu... enjeux !

De plateau, de connaissance, de dés, de coopération, de table, d'adresse, de langage, d'imitation, sensoriel, sportif, de stratégie, d'approche, de doigts, vidéo, de construction, de réflexion, de ballon, de rôle, d'éveil musical, d'imagination ; petit ou grand; collectif ou solitaire… Le mot jeu s'applique à une multitude d'activités.

Directement lié à la notion de divertissement, et donc à la capacité à s'abstraire un instant de la réalité, à s'engager dans un espace de liberté, le jeu est une activité omniprésente chez les enfants. Logique, puisque comme l'a si bien dit Jean CHÂTEAU, professeur de psychologie et spécialiste du jeu, "*L'enfant se fait par ses jeux et dans ses jeux. Se demander pourquoi l'enfant joue, c'est se demander pourquoi il est enfant.*" On devine déjà très bien ici que le jeu dépasse le simple divertissement, que ses enjeux sont multiples et importants puisqu'ils convergent tous vers le développement, au sens large, de l'enfant. Inutile de vous préciser ici que le jeu pour (et par !) les enfants, COALA en a fait son affaire !

Mais l'adulte dans tout cela ? Si, pour encore évoquer une citation de Jean CHÂTEAU, *"un enfant qui ne joue pas est un adulte qui ne saura pas penser*", qu'en est-il de l'adulte qui ne joue pas ? Selon Hubert JAOUI, formateur en entreprise et spécialiste de la créativité, jouer "*est même un besoin fondamental pour la santé mentale et la créativité. Si on ne joue pas, l'esprit se mécanise, les émotions s'assèchent. Or, le jeu est une véritable source d'énergie, pleine, par essence, d'émotions positives.*" Et des psychologues d'ajouter que jouer et être en contact avec son enfant intérieur permet de retrouver plus facilement son équilibre émotionnel ou encore que jouer empêche également de vieillir ! Alors pourquoi s'en priver ?

Qu'on soit tout petit ou très grand, le jeu comporte bien des avantages : détente, lien social, évasion, vertus thérapeutiques, développement de soi, apprentissages,... Ce dossier vous en présente quelques-uns. Pour qu'à l'issue de cette lecture vous puissiez, nous l'espérons, jouer sans aucune modération !

Le jeu pour grandir

Par Caroline Demaiffe, coordinatrice EDD Wavre

Bien plus qu'une manière de se détendre ou de passer un moment convivial, le jeu, au sens large, est pour l'enfant un outil indispensable à son développement. D'ailleurs, "*Le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie*" a un jour dit Pauline KERGOMARD, fondatrice de l'école maternelle en France.

Le jeu aide l'enfant à grandir, à progresser sur les plans moteur, identitaire, affectif, intellectuel et social.

APPRENDRE À BOUGER SON CORPS

En jouant, l'enfant bouge : il court, saute, lance, grimpe, attrape, se balance,... Il prend conscience de son corps, de sa spécificité. Il exerce sa motricité globale. Par ailleurs, il fera des gestes plus minutieux ou techniques pour dessiner, prendre de petits objets, déplacer des pions,... entraînant ici sa motricité fine. Par ces jeux physiques, le corps se développe.

DÉCOUVRIR SON IDENTITÉ

Riche de toutes ses expériences ludiques et de la créativité dont il fait preuve en jouant, l'enfant construit une estime et un amour de soi, une conscience de son être, de ses limites, créant une sécurité intérieure qui sera à l'origine de son autonomie.

APPRENDRE À RÉFLÉCHIR

Diverses compétences cognitives sont exercées par le jeu, comme la catégorisation, la planification, la résolution de problèmes et bien d'autres encore. Il découvre de nouvelles notions. Le jeu à l'intersection de l'expérience concrète et symbolique, l'enfant y trouve les racines de la créativité.

TRAVERSER DES ÉMOTIONS

La peur dans le défi, l'excitation, la tristesse ou la déception de la défaite, la rage de vaincre... Le jeu engendre diverses émotions. Jouer à traverser une situation compliquée et s'en sortir vainqueur, c'est faire l'expérience que des émotions difficiles peuvent être traversées.

APPRENDRE À VIVRE ENSEMBLE

En jouant, l'enfant apprend les codes sociaux. Par les différents types de jeu, il va développer les compétences du vivre ensemble qui deviendront indispensables à sa vie d'adulte : collaborer, communiquer, innover, attendre son tour, négocier,...

Pour Bruno BETTELHEIM, psychanalyste, l'enfant qui joue cherche à créer un lien entre sa réalité intérieure et le monde qui l'entoure. Le jeu représente donc la modalité première au sein de laquelle les enfants se développent et communiquent avec autrui.

Par le jeu, les enfants apprennent et se développent, en découvrant les clés essentielles du monde qui les entourent. À nous de faire en sorte qu'ils y aient accès !

DOSSIER

Le jeu au centre dans nos écoles de devoirs

Par Caroline Demaiffe, coordinatrice EDD Wavre

Depuis quelques années maintenant, nous avons l'habitude de fonctionner avec un projet annuel commun au sein des 3 écoles de devoirs de COALA (Gembloux, Mont-Saint-Guibert et Wavre). Ainsi, de septembre à juin, en plus des petits projets développés localement, les enfants ont l'occasion de plonger dans un projet de plus grande envergure. Celui-ci est vécu à la fois à l'échelle locale et en inter-edd (avec les enfants et animateurs des autres écoles de devoirs COALA donc).

LE PROJET

"L'enfant ne joue pas pour apprendre. Il apprend parce qu'il joue"- Jean CHÂTEAU

Cette année, nous avons lancé un projet "jeux", conscients de tout ce que le jeu peut susciter en termes d'amusement bien sûr (une des valeurs principales prônée par COALA) ; de dynamique de groupe, de coopération ; de maîtrise, de dépassement et d'estime de soi ; de découverte ; d'ouverture à l'autre mais aussi d'apprentissages !

Bien évidemment, nous n'avons pas attendu de mettre en place ce projet pour pouvoir jouer en école de devoirs. Mais l'idée était de pouvoir vraiment, pendant une année, placer le jeu au centre.

C'est ainsi que, pour satisfaire ces objectifs, nous nous sommes lancés avec les enfants dans :

- **la création de jeux de société à base de matériel de récupération.** Réflexion, concertation et créativité.
- **des jeux-défis.** Exemple : obtenir ensemble un maximum de points au Billard Hollandais ou bien réaliser collectivement un puzzle de 1000 pièces en une durée imposée. Coopération, dépassement de soi... et un peu de compétition !
- **l'expérimentation de nouveaux jeux coopératifs**, qu'ils s'agissent de jeux de société ou de jeux de mouvements, de balle, de jeux sportifs,... Cohésion de groupe et ouverture à l'autre.
- **l'expérimentation de nouveaux jeux de société.** Découverte, maîtrise de soi, patage.
- **l'utilisation plus systématique du jeu dans la réalisation du travail scolaire.** Qu'ils s'agissent de jeux pédagogiques, comme "Multimouches" pour assimiler les tables de multiplication, de jeux d'imagination pour l'apprentissage d'une poésie ou encore de jeux chantés pour assimiler des définitions ou des règles de grammaire. Motivation aux apprentissages.

Sans oublier l'organisation d'événements ludiques tels qu'une après-midi jeux et les sorties-excursions en rapport avec le monde ludique au sens large.

LE SOUTIEN DU KIWANIS

Un projet d'une telle envergure ne se fait pas sans moyens financiers. Or, pour satisfaire leur objectif social d'ouverture au plus grand nombre, nos écoles de devoirs ne demandent qu'une participation financière mineure aux familles, à savoir 30 € par enfant pour l'année scolaire. Nous devons donc faire appel à la générosité d'organismes subsidiants, et nous devons dire que le **Kiwanis Club de Wavre** nous a déjà bien aidés durant ces dernières années !

Le Kiwanis est un club-service qui veut concentrer ses efforts sur l'aide aux enfants de la région. Cela peut consister en un don d'argent, mais aussi de temps de la part des membres qui n'hésitent pas à relever leurs manches pour améliorer la qualité de vie des enfants près de chez nous.

C'est ainsi que, après avoir soutenu l'aménagement du jardin de notre bâtiment de Wavre ainsi que nos projets annuels "scientastique" (les sciences de manière ludique), "décou-verte" (la nature dans tous ses états) et "éco-récup" (les petits gestes pour la planète), le Kiwanis nous soutient à nouveau pour ce projet ludique.

Encore un tout grand merci à eux !

Le jeu pour partager : zoom sur Thibault QUINTENS

Par Charles "Charly" Hanus, animateur ludothèque Andenne.

Le monde a vu naitre quelques grands esprits et le monde ludique possède les siens. Thibault QUINTENS est l'un d'entre eux. Il nous propose une vision intéressante du jeu de société : celle d'un moyen de communication, de partage et d'initiative, bien au-delà de l'image commerciale.

Pour le citer : *"la valeur qu'on donne aux gens ne dépend que de chacun de nous"*. Malgré sa modestie, la valeur de Thibault QUINTENS est incontestable. Il porte en effet de multiples casquettes reliées par un seul fil rouge : le jeu de société. Autrefois coordinateur de l'asbl Empreintes, le voici maintenant éditeur-créateur chez *Act in games*, consultant ludique chez *BlackRock Edition*, ainsi que coordinateur bénévole chez *Let's play together.*

A travers cet article, qui nous raconte la maturation de la thèse de Thibault, nous tenterons de vous donner l'envie de partage et de plaisir que peut procurer le jeu de société.

LE DÉCLIC

Thibault QUINTENS est entré en relation avec COALA à l'époque où il était coordinateur à l'asbl Empreintes. Il avait répondu à un appel à projet en proposant de créer un jeu de société. Ce jeu avait pour but de sensibiliser les adolescents à la problématique de la mobilité. C'est durant cette expérience de création du jeu "Optimove" que Thibault prend conscience de l'impact sur les gens que peut avoir un jeu de société : il permet de partager du temps ensemble autour d'une table en famille ou entre amis, grâce à la notion de plaisir et de lien.

L'ENVOL

Après 7 années passées comme coordinateur de l'asbl Empreintes, Thibault ressent le besoin de bouger et de briser sa routine. En effet, sa découverte de l'impact du jeu de société reste bien gravée dans sa mémoire.

La tête pleine de rêve et d'aventure, Thibault se lance à la découverte du monde. Pour visiter la planète, d'aucuns apprennent une langue, d'autres changent de travail. Thibault Quintens, lui, remplit son sac de jeux de société... Ils lui serviront de moyens de communication, lui permettront de "briser la glace" et d'entrer en lien avec les autres, au-delà des différences linguistiques, économiques et générationnelles... Soutenue par France Inter durant les 6 premiers mois, puis par La Première et enfin Radio Canada, l'expérience dans laquelle s'engage Thibault va lui donner raison.

C'est d'abord à la découverte de l'Asie que notre aventurier du rail de lance. Son voyage, qui devait durer 6 mois, dure 2 ans et demi !

LA CONCRÉTISATION

Fort de l'expérience de découverte et d'émotion que son périple lui a procurée, Thibault revient en Belgique. Il développe l'asbl *Let's play together* qui propose des stages, des animations, des ateliers, des formations, des conférences, des expositions,... et véhicule l'image du jeu comme moyen de lien et de communication universel.

Parmi les ateliers, il propose *Jeu-récupe, je crée* qui consiste à créer un jeu à base de déchets. C'est maintenant l'un des ateliers les plus demandés dans le panel proposé par l'asbl. Au fur et mesure, l'association a pris de l'ampleur.

Actuellement, elle compte 19 personnes et possède son propre local avec une ludothèque de plus de 1000 jeux. Pour plus d'infos, rendez-vous sur **www.letsplaytogether.be**

Avec sa casquette d'auteur-éditeur chez *Act in games*, Thibault tente de nous procurer du plaisir grâce à ses créations, mises au service de particuliers, de sociétés et d'entreprises. Ces jeux sont toujours créés dans le but d'être des outils de communication sur mesure, pour répondre aux attentes de chaque partenaire. L'Union belge de football, Delhaize et dernièrement le parc Pairi Daïza se sont offerts les services de notre aventurier du rail. Grâce à sa grande expérience du voyage, Thibault a attiré l'attention du gérant de ce célèbre parc animalier, Eric Domb, lui même globe-trotter. Imprimé en Pologne et additionné d'une figurine de Panda fabriquée en chine, le jeu "Hao Hao" nous fait découvrir le nouvel environnement du Panda le plus célèbre de tous les temps, résident du parc. Ce jeu était à la base destiné à n'être vendu que dans le parc, mais grâce au distributeur *BlackRock Bénélux*, on peut désormais le trouver dans certains magasins.

À force de voyages, d'animations ludiques et de découvertes des jeux typiques des pays qu'il a traversés, Thibault s'est façonné une culture ludique inégalable, ce qui lui vaut le précieux titre de "consultant ludique". De quoi s'agit-il ? Thibault est régulièrement appelé à donner son avis sur les jeux que des auteurs amateurs ou professionnels ont créés... Le conseil du professionnel constituant déjà une première étape vers l'objectif d'édition. *BlackRock Edition*, éditeur et distributeur de jeux en France (à ne pas confondre avec *BlackRock Bénélux* décrit plus loin), fait régulièrement appel à ses services pour le développement de ses jeux. La combinaison de la culture ludique de Thibault et des talents de recherche de la perle rare de cet éditeur, mélangés à un travail précis et soigné, nous ont donné le jeu "Armadora", un coup de cœur de ESSEN 2013.

Thibaut n'en est pas resté-là avec son travail pour *BlackRock Edition*. Grâce à ses contacts et à sa culture ludique, il a créé une agence de distribution de jeu de société en Belgique : *BlackRock Bénélux*. Ce distributeur se veut être le plus proche possible du vendeur et ainsi lui conseiller au mieux les produits à vendre. Si un vendeur croit en un jeu, il convaincra d'autant mieux l'acheteur !

En tant que créateur, Thibaut Quintens, en collaboration avec Olivier Grégoire, vient de nous régaler avec sa nouvelle création, "Piratoons" (voir notre rubrique "Coup de cœur" à la page 19). Mais vous pensez bien qu'à ce stade, l'aventure n'est évidemment pas terminée : Thibaut et Olivier pensent déjà à une extension !

Le parcours de Thibault QUINTENS se base sur la thèse du jeu comme partage. Toutes les activités qu'il mène de front vont dans ce sens, celui de la communication, de l'échange, et du plaisir partagé ensemble.

Prendre le risque de jouer

Par Olivier Geerkens, coordination ATL GESVES

Le séjour de Pâques s'achève (Nicolas nous en relate l'aventure ailleurs dans ce ChoCOALA-gom). Un séjour organisé dans le superbe Domaine provincial de Chevetogne : ses espaces pour **jouer**, ses incroyables plaines de **jeux** aménagées, ses animateurs COALA experts en jeux en tous genres...

En ce début 2015, c'est le responsable du pôle animation du Domaine qui réunissait les Coordinateurs ATL et autres responsables de plaines de vacances afin de les sensibiliser à la sécurité.
Le cadre est propice au jeu… mais la **sécurité** est aussi un enjeu !
En bref, la matinée fut l'occasion de rappeler quelques règles élémentaires et d'attirer l'attention sur quelques lieux du Domaine en lien avec notre responsabilité d'animateurs.

Responsabilité, vous avez dit Responsabilité ? C'est aussi le sujet de l'un de nos modules de formation ATL agréé par l'ONE construit avec notre expérience de co-rédaction de l'outil "Responsabilités : Dominos dynamiques" avec les coordinateurs ATL de Namur (COALA assume la coordination ATL de la commune de Gesves).

Puis, en fin de matinée, le responsable nous a remis un document "synthèse". J'ai souhaité vous en partager un extrait. A digérer. A valider un peu, beaucoup, à la folie, pas du tout… J'attends vos réactions : **olivier@coala.be**

Plaidoyer pour la prise de risque :

En suivant la réglementation, on atteint un certain niveau de sécurité. Y satisfaire signifie éviter divers accidents potentiels. Mais nous n'évitons pas tous les accidents; c'est impossible. Les accidents sont inhérents au jeu, même plus, ils en sont partie intégrante.

Le jeu est de première importance, car c'est la manière pour l'enfant d'appréhender le monde. En d'autres mots, les enfants jouent car c'est leur nature ! Au travers du jeu, ils ont prise sur le monde !

Pour les enfants, jouer c'est explorer, parcourir, essayer, donner forme, se faire de l'expérience. Jouer c'est grandir et prendre conscience. Une communauté a le devoir d'offrir des possibilités de jeu aux enfants.

Jouer c'est prendre des risques. Jouer s'accompagne, par définition, de chutes et de redressement. Cela peut être douloureux. Les enfants apprennent à appréhender les risques en expérimentant et en découvrant. Quand les enfants jouent, ils cherchent le risque. C'est la nature, la valeur même du jeu : les enfants essaient toujours de dépasser leurs limites.

Un espace de jeux est par excellence le lieu où ces risques, ces expériences et ces découvertes ont leur place. En regardant les aires de jeux sous le seul angle de la sécurité, on passe à côté du principal. L'erreur serait d'essayer de créer un petit monde idéal où les enfants pourraient évoluer sans crainte et sans douleur. Au contraire, il est utile, voire bon, que les enfants se fassent mal sur une aire de jeux car c'est une valeur en soi.

En conséquence, ce n'est pas le but de la législation que d'empêcher les enfants de se faire mal, les expériences douloureuses font partie du jeu. Dans un espace de jeu de qualité, on doit avoir cette "chance". C'est ce que nous pouvons considérer comme "risque acceptable".

Responsabilité, vous avez dit Responsabilité ?
28 et 30 avril à Havelange
Aussi sur demande à Vincent (vincent@coala.be) pour tout groupe entre 8 et 15 personnes.
Autres infos sur www.coala.be

DOSSIER

Le jeu pour sortir des habitudes ludiques : new games

Par Julien Vandeplas, coordinateur des Formations BACV

Un enfant est souvent entouré par le jeu, ça l'amuse et ça le fait grandir. Les centres de vacances n'échappent pas à la règle et exploite énormément les différentes déclinaisons du jeu pour rencontrer la satisfaction de chaque enfant.

Malheureusement les jeux proposés sont souvent ceux qu'on connaît, ceux qui fonctionnent. Alors le petit Lucas, qui est inscrit aux plaines pour tout le mois de juillet, risque fort de jouer 7 fois à "la tomate", faire 5 "foulards entre deux" et participer à 4 "Stratégos" au minimum…

Alors oui, bien sûr, ces activités très connues sont victimes de leur succès et les animateurs piochent, parfois trop rapidement, dans ce catalogue des indémodables… Ça rassure le jeune animateur qui débute et préfère proposer quelque chose qu'il connait bien. Ça dépanne l'animateur expérimenté face à un programme compromis par un imprévu.

Mais pourquoi ne pas aussi tenter de proposer de nouvelles choses ? C'est ainsi qu'est né le module "NEW GAMES" dans la formation d'animateurs en centre de vacances dispensée par COALA. Ce module a pour vocation de présenter plusieurs démarches qui permettent à l'animateur de proposer des jeux qu'il invente et que personne ne connaît. Un réel plaisir pour le groupe et surtout pour Lucas...

Les ludothèques : temples du jeu et bien plus

Par Charles "Charly" Hanus, animateur ludothèque Andenne.

Andenne, Gembloux, Gesves, Mont-Saint-Guibert… COALA vous ouvrent les portes de ses ludothèques.

DES JEUX

Véritables cavernes d'Ali Baba, nos ludothèques vous proposent plus de 400 jeux, classés par catégories d'âges. Libre à vous de les emprunter pour jouer en famille ou entre amis à la maison, ou de jouer sur place. Dans ce cas, un animateur est à votre disposition pour vous expliquer les règles des jeux ou vous conseiller au mieux sur le choix du jeu qui répondra à vos attentes.

Comme nous mettons un point d'honneur à suivre les différentes nouveautés, de nouvelles boîtes de jeux rejoignent régulièrement nos étagères afin de sortir le joueur que vous êtes de ses habitudes ludiques.

Nous nous sommes également petit à petit spécialisés en jeux en bois géants, idéaux pour agrémenter vos fêtes de familles.

DES ÉVÉNEMENTS

Afin de promouvoir le jeu de société, nos ludo offrent plusieurs fois par an des événements entièrement dédiés aux jeux : nos fameuses journées jeux ! Vous y trouverez une profusion de jeux de plateau, jeux de cartes, cocktail games et jeux géants, pour petits et grands, sans oublier une équipe d'animateurs qui ne demandent qu'à jouer avec vous !

D'ailleurs, le dimanche 7 juin prochain, une journée consacrée au jeu dans toutes ses déclinaisons aura lieu à Statte près de Huy. Si la région hutoise est située trop loin de chez vous, sachez que notre ludo de Gembloux vous accueille chaque année, à la fin du mois de novembre (juste avant la Saint-Nicolas !), à un grand événement ludique organisé par la Ville.

Ces journées sont destinées à un public familial. Et les habitués dans tout ça ?

Pour les "accros" qui ont plusieurs heures de jeux à leur actif, nous organisons ponctuellement des soirées jeux et des tournois. Ces derniers ont vu "les Aventuriers du Rail", "Augustus" et "7 Wonders" être mis à l'honneur.

DES ANIMATIONS

Comme nous ne faisons pas les choses à moitié, nous n'en restons pas là. Nous mettons nos jeux et nos animateurs à disposition des écoles pour différentes occasions : animations d'ateliers dans les classes en collaboration avec les titulaires ou encore animations lors des journées blanches (une chouette manière de passer le temps entre potes avant les résultats de fin d'année).

Pour les plus créatifs, des ateliers de créations de jeux sont organisés sur demande. Dans ces ateliers, nous tentons de créer des jeux à l'aide de matériaux de récupération ou de matériel en bois. Ce qui permet aux enfants d'avoir le jeu dont il rêve à moindre prix.

En parlant de prix, sachez que pour être membres de nos ludothèques, nous vous demandons une cotisation de 5 € par an. La location d'un jeu varie, quant à elle, entre 0,50 € et 1 € (15 € pour les jeux géants en bois) pour une durée de 15 jours. Un coût minimal pour un max de plaisir !

Où trouver nos ludo ?

- ***Andenne :*** Avenue Roi Albert, 230 - 5300 Andenne / 0476 968 424
- ***Gembloux :*** Rue Léopold, 4 - 5030 Gembloux / 0476 968 428
- ***Gesves :*** Site de la Pichelotte - 5340 Gesves
  Avec l'asbl Gesves EXTRA créée par la Coordination ATL COALA (www.gesvesextra.be)
- ***Mont-Saint-Guibert :*** Grand Place, 9 - 1435 Mont-St-Guibert / 0476 968 416

Autres infos sur www.coala.be

DOSSIER

Jouer gagnant

Par Olivier Geerkens, coordinateur COALA relex

Dimanche 30 novembre. Je suis sur la route avec Aurélien, 9 ans, en direction de Thimister au Pays de Herve. "Tôt", pour un dimanche en tout cas !
C'est l'anniversaire, 30 ans, du jeu coopératif en Belgique et BAO-J, organisation de jeunesse partenaire au sein de notre fédération, a décidé de fêter l'événement.
C'est que la Coopération, et notamment le jeu coopératif, c'est l'essence même des actions de BAO-J.

Pour Aurélien, c'est bien l'idée de jouer qui l'a poussé à faire la route avec moi. L'heure matinale n'était pas un problème (je l'appelle "mon réveil à 2 pattes !") et la coopération reste un concept loin de ses préoccupations conscientes, je pense.

Sur place, nous avons trouvé ce que nous cherchions : des jeux, connus ou moins connus, et des joueurs ! Des familles, des jeunes, des animateurs prêts à découvrir des jeux, à jouer, à gagner…

Aïe ! Gagner au jeu. Plaisir ultime. Sacré enjeu aussi… car il implique le risque de perdre ! Un des aspects du jeu coopératif puisque son concept implique mettre en place des stratégies communes, avec les autres joueurs, pour gagner ou perdre… mais ensemble. La victoire n'a pas moins de goût lorsqu'elle est partagée… alors que la défaite, lorsqu'elle est collective, semble moins dramatique.

Apprendre à perdre, un enjeu alors ? Pourquoi ? A Thimister, j'en ai discuté avec Georges Nihoul, Directeur de BAO-J. Il m'a raconté cette anecdote d'un enfant qui avait demandé de jouer mais se retrouvait en larmes à la fin parce qu'il avait perdu. "*Depuis, lorsqu'un enfant me demande de jouer, je lui pose la question* : "Tu veux jouer ou tu veux gagner ?" *S'il veut gagner, pas de souci. Il est aisé de jouer pour que l'enfant gagne. Plus tard, cet enfant a répondu* : "Je veux jouer"… *et nous avons joué.*"

Veux-tu jouer ou gagner ?
Depuis, je l'ai posée plusieurs fois cette question aux enfants avec lesquels je joue, autour d'une table ou dans une prairie, à deux comme à trente.
Nous passons par une porte ou par l'autre, mais au moins le cadre est clair… et le plaisir toujours présent.
Comme quoi, on y gagne toujours !

BAO-J, en (très) bref

Organisation de jeunesse reconnue depuis 2011, BAO-J propose une éducation à la citoyenneté active, critique et solidaire via le développement de la coopération par la pédagogie du jeu.
Pourquoi la coopération par le jeu ?
Il est important, dès l'enfance, d'offrir des jeux proposant des alternatives au fonctionnement compétitif et individualiste de notre société.
De nombreux pédagogues s'entendent aujourd'hui pour affirmer que la qualité des apprentissages dépend bien davantage de l'expérimentation que des discours abstraits.
En jouant, en s'amusant, le joueur, enfant comme adulte, va pouvoir vivre la coopération et la solidarité et intégrer globalement ces comportements en les associant au plaisir du jeu.

B.A.O.-Jeunesse asbl
Verte Voie, 13 - 4890 Thimister
087/44.72.80- baojeunesse@gmail.com - www.bao-j.be

Vacances d'été !

Semaines récréatives

GEMBLOUX

- Du 1er au 3 juillet

Pierre, papier, ciseaux ! Un petit jeu de mains que tu connais sans doute bien… Mais sais-tu tout ce qu'il est possible de faire avec des pierres, de créer avec du papier ou de construire de beau avec des ciseaux ? Rejoins-nous pour cette semaine ludique et artistique !

- Du 6 au 10 juillet

Le fabuleux voyage de Ferdinand. Casquette vissée sur la tête, sac à dos arrimé, bottines lassées… Tu es fin prêt pour rejoindre Ferdinand dans son périple hors du commun à travers l'Afrique, la Chine ou encore le Canada ! De nombreuses surprises et découvertes t'attendent…

- Du 13 au 17 juillet

Rock and Troll. Une semaine à la découverte du monde des Trolls. Savais-tu que ces petits êtres fantastiques adorent danser et qu'on leur gratte le menton ? Ils sont adorables mais espiègles, surdoués et timides. Ils ne se montrent que quand ils se sentent entourés d'amis. Viens découvrir leur univers et leurs facéties !

- Du 20 au 24 juillet

L'incroyable valise verte. Objet perdu : valise verte contenant objets sonores et bizarres. Marqué « FRAGILE ». A venir réclamer muni de la clé au bureau des objets perdus ! Que contient-elle et à qui appartient-elle ? Curieux ? Rejoins-nous pour le découvrir ! A voir le nombre d'étiquettes collées dessus, elle a dû en voir du pays…

WAVRE

- Du 6 au 10 juillet

A la conquête du Far West. WANTED : cowboys et cowgirls pour parcourir le Far West ! Apprends à manier le lasso, deviens un pro du rodéo, découvre la danse country et participe à la ruée vers l'or !

- Du 13 au 17 juillet

Les fêlés de la BD. Tintin, Obélix, les Schtroumpfs et les autres t'emmèneront dans le monde de la BD. Musique, arts plastiques, jeux énigmatiques,… Ce sera fantastique !

- Du 20 au 24 juillet

La caverne de Cromignon. Plonge au coeur de la préhistoire. Cromignon t'accueillera dans sa caverne et t'initiera à la cuisine sauvage, la peinture rupestre, la confection d'outils primitifs,...

- Du 27 au 31 juillet

La boîte à bulles. Notre boîte à bulles cache d'incroyables habitants : Bidule, le poisson dans la lune; Marin, l'oursin qui rêve de câlins… Rejoins cet aquarium rempli de surprises !

- Du 3 au 7 août

La tête dans les étoiles. Tu adores regarder les étoiles ? Tu rêves de mettre un pied sur la lune ou de rencontrer un extraterrestre ? Alors rejoins-nous pour un fabuleux périple dans l'espace !

- Du 10 au 14 août

Voyage en Tasmanie. Rencontre les aborigènes d'Australie et, avec eux, participe à l'épreuve du koala, exprime ta créativité et danse au rythme du didgeridoo.

MONT-SAINT-GUIBERT

- Du 27 au 31 juillet

Sens-actions. Rejoins-nous pour découvrir, explorer, t'amuser à travers les cinq sens. Une semaine gourmande, musicale et ludique, remplie de matières lors de nos créations artistiques...

- Du 3 au 7 août

Voyage dans les contes de fées. Plonge avec nous dans les grands classiques des contes de fées. Rencontre Jack et pars à l'aventure sur son haricot magique, prépare des galettes et autres recettes auprès du Petit Chaperon Rouge… Une semaine dans un univers féérique.

- Du 10 au 14 août

Méli-Mél'art. Viens créer des objets d'art, des jeux, des instruments de musique étape par étape… Une semaine de techniques artistiques, d'idées fantastiques et originales pour les petits et grands artistes.

- Du 17 au 21 août **COMPLET !**

Cabane Partie - 2e édition. On rêve tous d'une cabane dans les bois, cette semaine c'est permis, promis ! Sois à l'écoute de tes sens pour cette 2e édition riche en découvertes.

- Du 24 au 28 août

Drôles de petites bêtes... Dans notre jardin vit un papillon du nom de Siméon. Il aime la compagnie des fleurs et de ses amis les insectes. Chaque matin, envole-toi avec lui pour découvrir le jardin et ses petits habitants. ***(Pour les enfants de 2,5 à 5 ans uniquement)***

A VENIR

NOUVEAU

C'est une première cet été ! Nous organisons 2 plaines de vacances dans la région de Bouillon, uniquement fin août. La première est organisée en partenariat avec la commune de Bouillon dans les locaux de l'école communale. La deuxième est organisée à Botassart, là où nous organisons déjà nos séjours.

BOUILLON

- Du 17 au 21 août

La vie de château. Oyez Oyez ! Avis à tous les chevaliers et princesses : nous allons vivre une semaine captivante pleine de découvertes et de rebondissements. Apprends à manier l'épée, découvre les artisanats médiévaux, participe au tournoi des chevaliers et princesses,… Attention toutefois à ne pas te faire enfermer dans la salle des tortures ou dans la plus haute tour du donjon !

BOTASSART

- Du 24 au 28 août

Cabane Partie. On rêve tous de cabanes dans les bois, cette semaine c'est permis ! Tout un univers s'ouvre à toi, respire le grand air et sois à l'écoute de tes sens pour cette semaine riche en découvertes.

Séjours résidentiels

BOTASSART

- **Du 1er au 10 août 2015**

Alice au pays des délices

Les plaisirs sucrés-salés de la cuisine créative

Une louche de joyeux enfants, une pincée d'animateurs toqués, un soupçon de folie, une tranche de rire… on mélange le tout pour obtenir un séjour épicé rempli de merveilles et de créations gustatives. **(Pour les enfants de 5 à 12 ans)**

Sportons-nous bien !

Les plaisirs de la découverte et de la bougeotte...

"On va bouger, bouger ! " À vélo, à pied ou en kayak ; en marchant, en courant ou en dansant ; muni d'un ballon ou d'un indiaka,... peu importe, pourvu qu'on bouge et qu'on s'amuse ! Nuits en gîte et sous tente au programme. Sportons-nous bien tous ensemble, pour le plaisir ! **(SPÉCIAL ADOS - pour les jeunes de 11 à 15 ans)**

- **Du 11 au 20 août 2015**

Le pays de Tom Sawyer **COMPLET !**

Les plaisirs simples au coeur de la nature…

De la construction de cabanes en forêt à la pêche aux petits poissons dans le ruisseau, en passant par les brochettes de marshmallows grillées au feu de camp, les balades à pieds nus, les jeux d'eau,… Comme Tom Sawyer, viens prendre une énorme bouffée d'oxygène lors de ce séjour qui respire la nature. **(Pour les enfants de 5 à 12 ans)**

Le pays d ' Indiana Jones **COMPLET !**

Les plaisirs de l'aventure et de la bougeotte...

Trophy, le retour ! Tu aimes bouger, pédaler, dormir en gîte ou sous tente, créer et être l'acteur de ton propre scénario ? Alors rejoinsnous ! Au pays d'Indina Jones, aventures, rencontres, découvertes et excursion inoubliable sont au rendez-vous ! **(SPÉCIAL ADOS - pour les jeunes de 11 à 15 ans)**

A VENIR

Mais aussi...

Echange de jeunes

Du 1 au 9 septembre 2015
pour les jeunes de 18 à 25 ans.

Des jeunes de 5 pays (Belgique-France-Croatie-Albanie-Autriche) se retrouveront pour vivre une expérience interculturelle dans une magnifique région ardennaise.

Infos : Jean-Ba
jeanba@coala.be - 0497 88 99 74

Formation

ANIMATEURS de Centre de Vacances

du 27 juin au 4 juillet

(session B "Animer un Centre de Vacances")

A Botassart

Cellule Jeunes

2e édition de notre **week-end** convivial et de formation complémentaire

Les 18, 19 et 20 septembre
à Ostende

Infos : Emilie
emilie@coala.be - 0476 968 417

Opération "Plaisirs au camp"

Cette année encore, nous épargnons les vignettes rouges des cartons de lait **Joyvalle** et de jus **Appelsientje** afin de recevoir gratuitement ces boissons lors de nos séjours d'été.

MERCI déjà aux familles qui nous ont envoyé leurs vignettes !

COUP DE COEUR

Piratoons

Observation, rapidité, anticipation, opportunisme et bluff vous seront nécessaires pour gagner la plus grande épopée pirate de tous les temps !

Idéal pour égayer vos soirées d'été, Piratoons est un jeu original, beau et stimulant. Constitué de tuiles de carton épais, il ne craindra pas le vent !

Dans ce jeu, vous allez devoir monter le bateau le plus grand, le plus rapide, le mieux armé, et recruter le meilleur équipage pour partir à la quête de la Dent du Pélican, trésor qui fait rêver tous les pirates dignes de ce nom !

Concrètement, chaque joueur reçoit un mini bateau et des meeples (figurines en bois) en charge de l'équipement et du recrutement du bateau. Au centre de la table, un coffre contient des équipements (tuiles) nécessaires à la construction des bateaux. Au top départ du sablier, vous allez devoir les obtenir en y déposant vos meeples. Celui qui aura déposé le plus de meeples sur une tuile la remportera et complétera ainsi son bateau.

Si, à la fin du sablier, il reste encore des tuiles dans le coffre, les joueurs vont se les disputer à l'enchère à la chinoise. Ici, il va falloir échanger les meeples non utilisés contre de la monnaie. Celui qui sera le plus riche se servira en premier.

Après 8 tours, le meilleur bateau sera désigné via le comptage des points : bonus pour le plus gros bateau, pour le plus rapide, pour les équipements, mais malus pour les constructions incohérentes et les zones non équipées.

Piratoons, un jeu prenant qui vous garantit d'agréables moments !

Piratoons
De Thibaut Quintens et Olivier Grégoire; illustré par Amandine Flahaut, Antoine Petit, Nina Clauzel, Olivier Bogarts; édité par Act In Games (2015). Dès 8 ans.

COALA a.s.b.l.

Centre d'Organisation et d'Animation de Loisirs Actifs

CRH - Centres rencontres et hébergement
classes vertes - relations internationales - gîte de groupe

thierry@coala.be
061 65 60 05
Botassart

CAJ - Centres d'animation en journée
écoles de devoirs - ludothèques - ateliers - coordinations ATL

valentine@coala.be
Andenne - Gembloux - Gesves - Mont St Guibert - Wavre

Formations ATL
accueillants extrascolaires - responsables de projet
formations de base et continues

vincent@coala.be
0472 64 33 13

Formations Centres Vacances
animateurs - coordinateurs
brevets et formations complémentaires

julien@coala.be

Vacances
plaines - séjours

cynthia@coala.be
0476 968 423

Avec le soutien de

FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES — ONE Office de la Naissance et de l'Enfance — Wallonie — Faut qu'ça bouge! BIJ — Arc-en-ciel asbl

Membre de

Relie-F — Réseau Formation Résonance Jeunesse asbl — CRH asbl Coordination

COALA asbl
rue du Rivage, 10
1300 Wavre
Tél. : 010 22 44 49
Fax : 010 22 40 01
info@coala.be

www.coala.be