

03

Intro

04

Jouer et apprendre... Un lien ?

10

Ludopédagogue... Un nouveau métier ?

14

Jouer sans risque

16

Rencontre avec... une créatrice de jeu

22

Jouer gagnant

24

Riche malle à jeux

28

Bonnes adresses

L'enfant ne joue pas pour apprendre, il apprend parce qu'il joue !

Une petite phrase entendue chez Jean Epstein que COALA a reprise, notamment, à l'occasion des journées consacrées aux acteurs de l'ATL du Salon Education à Bruxelles (www.jesuisextra.be). Une évidence, aussi, pour tous nos animateur•trices en ludothèque qui s'accordent sur une définition du jeu de société qui, sous « peine » d'être rebaptisé en « jeu éducatif », n'a pas pour objectif d'apprendre, les apprentissages en sont une conséquence naturelle.

Alors, qu'y a-t-il justement à *prendre* d'un jeu de société pour les joueurs ?

Comme à chaque fois, la Gom'ette vous invite à faire votre opinion au travers de différents articles qui abordent le sujet selon un axe propre, avec un parti pris qui n'engage que leur auteur.

Apprendre

Derrière cette action, on retrouve, bien souvent, comme une évidence, une implication scolaire. Les apprentissages se font, principalement voire uniquement, à l'école ; c'est bien connu...

L'enseignant que j'étais se souvient de ses cours de pédagogie mettant en avant l'importance de la mise en situation et du jeu qui emballe le concept ou la compétence à apprendre.

Le jeu peut devenir un bel emballage efficace.

Au sein de l'école sont arrivées des compétences plus... transversales. Il semble évident, aujourd'hui, qu'il est attendu de l'école des apprentissages comme la citoyenneté et le vivre ensemble pour n'en citer que deux. Des outils apparaissent pour travailler cela avec les élèves, des jeux... là encore !

Jouer

Associé au plaisir, à la futilité et au temps libre, l'action de jouer s'oppose (?) aux logiques d'apprentissage. Se rassembler autour d'un jeu exige du temps et du lâcher prise dans un des rares moments participatifs qui peut encore être intergénérationnels.

Le jeu de société n'est cependant pas « rentable » aux yeux de beaucoup dans une société où il n'est pas bon de perdre son temps (www.du-temps-extra.be).

Cela reste, pour beaucoup, une occupation d'enfants... avec l'ensemble des préjugés que cela suggère...

Valoriser le jeu de société

Pourtant, le jeu de société a de la valeur !

Le danger, en l'affirmant, est qu'en pointant, listant, énumérant ces valeurs, on en arrive à ne plus voir le jeu qu'au travers de ce qu'il apporte de manière spécifique.

Finie la spontanéité de s'asseoir autour d'une table ?

Finie de prendre plaisir à découvrir des univers si différents ?

Finie de défier les autres ou de coopérer ensemble, sans distinction d'âge ni d'origine ?

Je reste convaincu que le jeu de société construit tout enfant-ado-adulte joueur !

L'offre n'a jamais été aussi qualitative.

Les espaces pour les découvrir en famille ou avec d'autres joueurs n'ont jamais été aussi nombreux.

Apprendre en jouant et jouer en apprenant. Chou vert et vert chou !

Vraiment ?

olivier

Jouer et apprendre...

Un lien ?

Par Caroline Watillon, stagiaire master Sciences de l'Education à l'école de devoirs de COALA Wavre (2019-2020)



Qu'est-ce que « jouer » pour l'enfant ?

Durant l'enfance, jouer est un plaisir nécessaire : l'enfant DOIT jouer.

Le jeu apparait donc plutôt comme une activité libre qui peut faire intervenir tant le corps que l'esprit. Parfois, des contraintes ou des règles sont quand même à respecter pour le bon déroulement de l'activité. Peuvent aussi être présents la compétition ou encore le travail, mais cela ne doit jamais remettre en cause le côté récréatif du jeu.

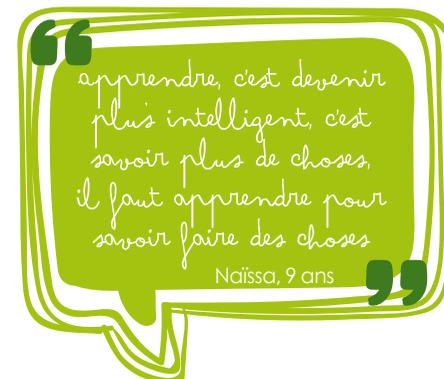
Selon les psychologues Rubin, Fein et Vandenberg (1983), le jeu peut être différencié des autres activités de l'enfant grâce à trois critères :

1. Le jeu est un plaisir pour l'enfant, il répond à une motivation intrinsèque. Si l'enfant s'engage, c'est librement : il joue parce qu'il en a envie.
2. Le jeu est orienté vers les moyens. Cela veut dire que l'enfant joue pour l'activité en elle-même et non pas pour un objectif, un but précis.
3. Le jeu n'est pas quelque chose de réel. Les conséquences n'ont donc pas un impact sur la « vraie » vie de l'enfant. Cela ne l'empêche cependant pas d'y voir parfois des défis liés à sa « vraie » vie.



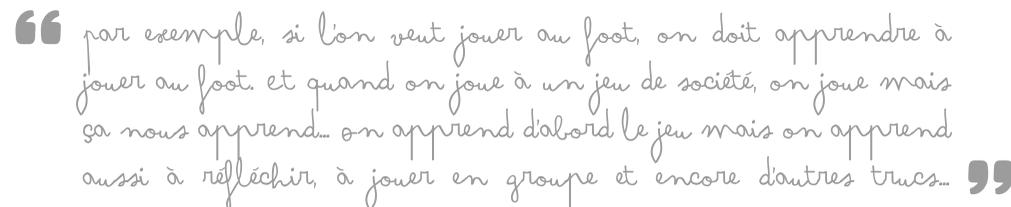
Qu'est-ce qu' « apprendre » pour l'enfant ?

De nombreuses définitions sont possibles pour le terme « apprendre » car il s'agit d'un concept très large. Dans notre cas, nous nous contenterons de définir « apprendre » comme le fait d'acquérir de nouvelles connaissances, de la pratique, d'avoir de nouvelles capacités.



Y a-t-il un lien entre « jouer » et « apprendre » ?

Qu'en pense Diego (10 ans) ?



Pourquoi le jeu est-il important ?

L'importance du jeu pour le cerveau.

Selon le professeur C. Gueguen, psychiatre spécialisée en neurosciences sociales et affectives (couramment nommées NSA), le jeu est un élément fondamental pour le bon développement de l'enfant et de son cerveau. En effet, le temps que l'enfant passe à jouer est bien sûr une grande source de plaisir et d'amusement pour lui mais cela lui est d'autant plus bénéfique que le jeu favorise sa croissance neuronale et synaptique tout comme il permet une meilleure consolidation de certaines voies des neurones. Tout ceci peut sembler fort scientifique et complexe à comprendre... Nous retiendrons donc que le jeu est important pour le développement et la croissance de nos neurones et des connexions entre eux.

C. Gueguen nous dit même que « *Jouer tous les jours, suffisamment longtemps, participe au développement de l'intelligence sociale, émotionnelle de l'enfant ainsi qu'à son équilibre psychologique global* »¹. Cela est donc important pour le bon développement global de l'enfant.

L'importance du jeu pour le bon développement de l'enfant.

Des psychologues (notamment le Français Henri Wallon) affirment que le jeu est primordial pour que l'enfant se développe et développe ses capacités.

« L'expérience des jeux fournit à l'enfant l'occasion de progresser dans tous les domaines de développement (affectif, social, cognitif, moteur). »²

Le jeu permet de développer différents éléments sur plusieurs plans : physique, langagier, social, émotionnel, cognitif ...

Attardons-nous sur le plan cognitif auquel nous associons le plus souvent, à tort ou à raison, les apprentissages. Quatre fonctions cognitives principales peuvent être retenues :

- le jeu donne accès à de nouvelles sources d'information ;
- il sert à consolider la maîtrise des concepts déjà connus ;
- il sollicite de nombreuses activités mentales ;
- il favorise énormément la créativité en permettant l'usage des habiletés et des concepts dans un contexte de valorisation de l'imaginaire.

Il nous semble également important de nous intéresser un peu à ce qu'il apporte sur le plan social et émotionnel.

Sur le plan social : avant tout, il faut savoir que le jeu est créateur de lien. En effet, il permet de renforcer les liens entre les enfants ainsi que les rapports intergénérationnels (il peut réunir autour de la table, enfants, parents, grands-parents). Par ailleurs, le jeu est considéré comme un moyen d'explorer des rôles qu'éventuellement l'enfant sera amené à jouer dans la vraie vie. Il apprend aussi à ajuster ses interactions aux demandes ou besoins des autres.

Sur le plan émotionnel : le jeu peut permettre à l'enfant de résoudre des conflits ainsi que d'exprimer son ressenti. Il permet aussi à l'enfant de « réinterpréter » ses expériences

négatives car il s'agit d'une activité ludique et non pas de la « vraie vie ». Dans le jeu, il y a de la place pour l'erreur et pour de nouveaux essais.

Quand ils jouent, les enfants sont donc constamment occupés à apprendre. Grâce au jeu, l'enfant peut développer une multitude d'aptitudes et apprendre des concepts importants.

- Il apprend comment diviser des jouets ou des friandises de façon égale, ou ce qui est plus gros, plus petit, plus qu'autre chose ou moins qu'autre chose (concepts mathématiques).
- Il découvre comment s'entendre avec les autres, se faire des amis et être respectueux (aptitudes sociales et émotionnelles).
- Il est encouragé à marcher, à courir, à sauter, à se tenir en équilibre, à lancer ou à attraper une balle (développement des grands et petits muscles, habiletés en matière de coordination œil-main).³



On peut dire que le jeu est « le travail de l'enfant », il lui permet de faire ce que tout enfant doit faire : apprendre et ce, de manière ludique !

Pourquoi les jeux de société ? Qu'apportent-ils ?

L'armoire à jeux de société à l'école de devoirs a beau être pleine à craquer, je me suis rendu compte que les enfants l'ouvraient peu ou s'intéressaient toujours aux mêmes jeux. Les enfants m'ont avoué jouer rarement à des jeux de société chez eux, les jeux vidéo prenant largement le dessus quand ils ont du temps libre à la maison.

Ce choix sur les jeux de société a donc pour but de les faire « redécouvrir » aux enfants, de leur montrer la diversité qui existe et tout le plaisir et l'amusement qu'on peut en tirer.

On peut actuellement trouver une multitude de jeux de société : des jeux coopératifs, des jeux à deux, des jeux de réflexion, d'observation, de mémoire ou encore des jeux interactifs, des jeux d'équipe, des jeux de ruse, etc. Ce qu'ils apportent aux enfants peut varier d'un jeu à l'autre. Mais de manière générale, nous pouvons dire que les jeux de société sont utiles pour apprendre à vivre et à jouer en groupe, à s'impliquer dans quelque chose, à écouter les autres, à attendre son tour, à respecter des règles/des consignes et à gérer les émotions en cas de frustration notamment. Beaucoup de jeux de société développent également la capacité d'attention, la

¹ C. Gueguen. (2014). Pour une enfance heureuse. Paris : Robert Laffont.

² H. Ricaud, N Oubrayrie-Roussel & C. (2019). Safont-Mottay (2019). Psychologie du Développement. Malakoff : Dunod, p.105.

³ Health Nexus Santé. (2012). Apprendre à jouer et jouer pour apprendre : ce que les familles peuvent faire. https://www.meilleuredepart.org/resources/developp_enfants/pdf/school_readiness_FRENCH_sept2012_fnl.pdf (page consultée le 11 février 2020).

mémoire, la logique, la motricité fine.

Voici ce que nous dit, à leur sujet, Christiane Barbiche, naturopathe ⁴ :

« C'est en jouant que l'enfant développera ses capacités à collaborer, à travailler en groupe, à mieux communiquer, à innover, quelquefois à gérer ses émotions, attendre son tour, surmonter des situations difficiles, négocier, apprendre à perdre aussi et réussir à relativiser. Rejouer et dépasser les petits conflits et rivalités, tenter de prendre sa revanche. Repérer les talents de chacun. Apprendre à suivre des règles, comme l'impose la société. Il apprend ainsi à ne pas tricher, à partager des émotions et à canaliser d'éventuelles réactions violentes. » ⁵



À Découvrir...

UNANIMO

Cocktail Games, 2003

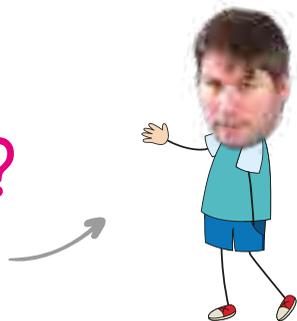
Au départ, une carte est posée au milieu de la table. À cet instant, chaque joueur inscrit sur son bloc huit mots que lui inspire l'illustration. Laissez-vous guider par votre imagination... Mais ATTENTION, ne soyez surtout pas originaux, car seules comptent les réponses communes avec les autres joueurs ! Alors, un seul conseil : Soyez Unanimes ... sur huit mots !!!



⁴ La naturopathie regroupe l'ensemble des méthodes naturelles permettant au maintien ou au retour de la santé
⁵ C. Barbiche. (2015). Les bénéfices des jeux de société pour petits et grands.

LUDOPÉDAGOGUE : Un nouveau métier ?

Par Renaud Keymeulen, ludopédagogue, entre autres...



Apprendre par le jeu : une science pas nouvelle, certes, mais qui se développe en se nourrissant des nombreux jeux de société qui sortent chaque année. Parole à un ludopédagogue convaincu : Renaud Keymeulen

Dès sa naissance, l'enfant est entouré de jeux et de jouets, apportés tantôt par les proches ou détournés par l'enfant qui voit dans un simple objet (un casque, une épée ou un bâton de percussion), un instrument de plaisir.

Arrivé en maternelle, l'enfant baigne partiellement dans un monde ludique : les légos, les poupées, le parcours de voitures ou la dinette constituent le matériel qui lui permettra d'apprendre l'autonomie, d'affiner sa motricité, de plonger dans le symbolique, etc.

En primaire, cet univers s'étiole progressivement. Le jeu aurait perdu ses lettres de noblesse comme outil d'apprentissage.

Le jeu serait-il devenu tellement multiple, abstrait et décalé que sa qualité pédagogique ne serait-elle plus perceptible aux yeux des animateurs, des enseignants et des parents ?

Ce brouillard ludique serait-il l'explication de la disparition du jeu de nos classes ?



La ludopédagogie tente d'une part d'améliorer la vision de chacun sur l'intérêt du jeu comme outil d'apprentissage et d'autre part d'oeuvrer pour le retour du jeu de société au sein des familles.

Cette science n'est pas nouvelle, cependant, elle prend son essor depuis quelques années à travers l'organisation d'un bachelier de spécialisation en sciences et techniques du jeu à la Haute-Ecole Bruxelles Brabant (HE2B)¹, la mise en place d'une formation privée par cette même institution, l'écriture de livres et de brochures



destinées aux enseignants et aux parents ainsi que la mise en place des Centres Ludopédagogiques des talents au sein des écoles fondamentales et secondaires².

Il est loin le temps où le ludopédagogue était un amateur d'une catégorie de jeu ou une personne ayant suivi une formation de deux ou trois jours.

Le ludopédagogue du 21^{ème} siècle est une personne qui a étudié le jeu sous toutes ses facettes. Devant le plus beau rayonnement de jeux du monde, il arrivera à distinguer les types de jeux, définir le public cible, différencier les produits en fonction de leurs mécaniques, identifier les compétences développées et animer avec un certain talent une séance ludique. Les compétences de ces ludopédagogues sont clairement plus larges car les regards posés sur le plus ancien média du monde sont multiples tantôt pédagogique, psychologique ou sociologique, tantôt anthropologique, historique ou...

A l'image d'une boîte de jeu, pour être ludopédagogue, il faut :

- une base pédagogique qui correspond au plateau. Sans lui, impossible de jouer ;
- des connaissances diverses liées aux jeux représentées par les tuiles, le sablier, les jetons, les cartes, etc qui permettent de sélectionner le jeu en fonction du public et de l'objectif pédagogique ;
- une règle qui définit le but du jeu, comment l'animer et comment l'utiliser.

¹ www.he2b.be/formations/sciences-politiques-sociales/spécialisation-sciences-techniques-jeu

² www.ludopedagogie.be

Intervenant dans un environnement précis avec en tête un objectif pédagogique à atteindre, sa posture se doit d'être différente. Il ne s'agit pas de faire un "one shot" face à un groupe non identifié et d'offrir une activité ludique de type "occupationnel". Au contraire ! Son but est d'élaborer et de proposer un processus ludique qui aidera les joueurs à acquérir une compétence précise.

Au départ formateur, enseignant, logopède, coach..., leur expertise ludique les amène à choisir les jeux pertinents, à les proposer dans un ordre précis en fonction d'un niveau de difficulté ou dans un ordre logique visant à acquérir une compétence ou à développer une prise de conscience. Le fruit de leur réflexion et de leur démarche débouche sur ce que l'on appellera plus communément un parcours ludopédagogique.

Croire que le ludopédagogue ne se penche que sur le jeu de boîte serait une erreur. Son expertise et son projet professionnel peuvent l'amener jusqu'aux jeux de rôles, aux jeux vidéo, aux escapes...



S'il s'adresse au public scolaire, avec ou non des troubles de l'apprentissage ou un handicap, il s'intéresse aussi aux adultes et au public extrascolaire tant au niveau de la formation que de l'accompagnement au sein d'associations.

Spécialiste des jeux de collaboration et de coopération, formé aux jeux-cadres et aux outils développant l'intelligence collective, il a tous les atouts en mains pour animer ou former un groupe avec ludicité.

La ludopédagogie ne pourrait exister sans une réflexion poussée sur l'intégration du jeu au sein des classes comme des lieux d'accueil extrascolaires. En effet, ils sont souvent confrontés à de nombreuses difficultés qui freinent l'intégration du jeu au sein de l'apprentissage : difficultés à sélectionner les jeux en fonction du public et des problématiques du P.O., à financer les jeux, à gérer le fond de jeux etc.

A cette fin, en collaboration avec la Haute-École Bruxelles Brabant qui organise les études sciences et techniques du jeu et qui forme les bibliothécaires-documentalistes, nous avons créé le concept de Centres Ludopédagogiques des Talents² et aidons les établissements scolaires à mettre en place ces ludothèques 2.0.

Aujourd'hui nous en retrouvons à Namur, Champion, Thynes, Bourcy, Bastogne, Court-Saint-Etienne, Barvaux et bientôt à Tamines, Gembloux, Mons et plusieurs à Bruxelles.

Dans chaque école, il s'agit d'aider les enseignants à intégrer le jeu dans leur enseignement en prenant en compte l'âge des enfants ainsi que leurs problématiques : la vie en communauté, la démotivation, le vocabulaire, les difficultés en mathématiques...

Vous l'avez compris le ludopédagogue s'intéresse à tous les outils pouvant favoriser l'apprentissage, de ceux qui ont le niveau de ludicité le plus élevé à ceux qui ont une mécanique ludique très faible. C'est pourquoi il différencie les jeux de société, des éducatifs, des pédagogiques, du matériel Montessori pour l'enseignement fondamental ou de coaching que l'on mettrait à disposition pour les adolescents.

Résumons en quelques mots :

un ludopédagogue est un subtil mélange entre les métiers d'enseignant, de pédagogue, d'animateur, de profileur de joueurs, d'accompagnateur d'équipes pédagogiques...

Cela vous tente ?

Pédagogue, ludopédagogue, auteur, formateur et coach scolaire, **Renaud Keymeulen** est titulaire d'un master en sciences de l'éducation et d'un autre en sciences du travail (Université de Louvain), il réfléchit et met en pratique des activités d'apprentissage différentes basées sur les intelligences multiples et la coopération dans les classes.

Jouer sans risque!

Par Olivier Geerkens, responsable COALA Relex



Les vacances d'été s'achèvent et celles d'Automne se profilent déjà à l'horizon. Le cadre invite à jouer dehors et profiter des espaces aménagés ou non. L'époque invite à se questionner sur la pertinence de vivre de grandes aventures collectives : plus d'enfants, plus longtemps, plus d'espaces...

Les responsables des pôles Accueil et Animation comme ceux de l'ONE nous sensibilisent à la sécurité.

Le cadre est propice au jeu... mais la sécurité est aussi un enjeu !

Responsabilité, vous avez dit Responsabilité ?

C'est aussi le sujet de l'outil « Responsabilité : Dominos dynamiques » co-rédigé avec les coordinateurs ATL de Namur (COALA assume la coordination ATL des communes de Fernelmont, Gesves et Ohey). Les coordinations ATL y ont répertorié bon nombre de situations où la responsabilité des encadrant-es comme des organisateurs-trices est questionnée ; avec, à chaque fois, des pistes d'analyse et de ressources.

En introduction, un titre nous rappelle une réalité de notre travail d'acteur•trice « Temps libre » : le merveilleux existe... en boulangerie !

Plaidoyer pour la prise de risques

En suivant la réglementation, on atteint un certain niveau de sécurité. Y satisfaire signifie éviter divers accidents potentiels. Mais nous n'éviterons 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. 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.

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 aussi le risque ; ils essaient de dépasser leurs limites.

Jouer sans risque

Ces risques, ces expériences et ces découvertes trouvent leur place particulièrement dans les jeux de société. C'est l'occasion rêvée de prendre des risques... sans autre conséquence que de « perdre ».

Si je me pose sur cette case, je prends le risque de perdre des vies ou des ressources... mais je serai mieux placé pour la suite.

Si je prends cette pièce à mon adversaire, je risque qu'il me la prenne par la suite.

Si j'économise des ressources pour acheter une carte, un autre joueur pourrait la prendre avant moi.

Si je fais un 6 avec le dé, je pourrai éviter le risque pris...

Cette fois, les risques pris ne seront pas toujours payants... mais n'auront pas de conséquences physiques. Une première étape, pour certain-es, d'oser affronter le « danger ».

Un apprentissage indispensable.

Encore une valeur ajoutée du jeu de société...



Rencontre avec... Une créatrice de jeux



Plus de 1000 jeux sortent chaque année. Les concepteurs font-ils des apprentissages en tout genre des objectifs à part entière ou en découvrent-ils leur étendue en fin de conception ?

Nous avons rencontré **Loetitia Di Scioscio** qui fréquente notre ludothèque à Andenne.

★ Bonjour Loetitia. Tu as développé des jeux de société.

Quelles sont tes dernières créations ?

Professionnellement, les derniers jeux sur lesquels j'ai travaillé sont l'extension *Hidden Roles* pour *Magic Maze* (un vrai défi de développement dans un délai très court !), et *Magic Maze on Mars*.

Personnellement, j'ai deux prototypes avancés (*Oasis* et *Swap*) et une dizaine d'autres idées dans une boîte chez moi, qui ne verront probablement jamais le chemin de l'édition.

J'ai aussi été très investie dans la série des *Penny Papers*.

★ Présente-nous rapidement l'univers de *Magic Maze* et/ou de la série des *Penny Papers*.

Magic Maze a été créé par Kasper Lapp, un jeune auteur danois dont c'était le premier jeu ! L'idée originale de répartir les actions entre les joueurs avec la pression du temps se passait dans un vaisseau spatial, avec une composante

casse-tête plus présente. L'éditeur a su guider les réflexions vers un jeu plus ouvert et familial qui se renouvelle bien, basé sur un thème décalé : de l'Heroic Fantasy dans un centre commercial. L'illustrateur s'en est donné à cœur joie sur les détails.



Penny Papers est une trilogie issue du redéveloppement de *Pikabou*, un petit jeu créé par Henri Kermarrec à l'occasion d'un festival, transposé dans un univers d'exploration façon Indiana Jones. À partir d'un même résultat de dés, jusqu'à cent joueurs inscrivent simultanément une valeur dans une case de leur grille et gèrent au mieux l'espace pour aligner les nombres et marquer des points. Quelques effets spéciaux viennent perturber la partie, par exemple en condamnant une case sur la grille d'un adversaire !

Les trois jeux partent du même principe simple, mais avec des règles spécifiques et une complexité croissante, pour des expériences bien différentes. La boîte bleue, *Le temple d'Apikhabou*, est adaptée à toute la famille et permet de jouer avec vraiment n'importe qui, même sur un coin de table !



★ Peux-tu nous expliquer les grandes étapes de la création d'un jeu, depuis l'idée qui germe dans une tête à la boîte en magasin ?

Chaque auteur a ses méthodes de création personnelles, qui peuvent même être différentes d'un jeu à l'autre. La première idée vient parfois d'un thème, parfois d'une mécanique, parfois d'un type de matériel, parfois de contraintes (dans un concours par exemple)...

On rédige la première version des règles quand on a un tout cohérent. On fait souvent tester le jeu dans son entourage avant de le présenter à un large public, en festivals par exemple. À ce stade, il peut s'agir de griffonnages sur des bouts de papier ! Lorsqu'on sent qu'il est suffisamment bon (et on se trompe souvent), on crée un matériel correct et lisible pour le présenter à des éditeurs. Mais pas n'importe lesquels ! On sélectionne ceux à qui le jeu pourrait plaire, pour éviter de faire perdre inutilement du temps à tout le monde. Un minimum de renseignements est donc nécessaire.

Si le prototype est repéré par un éditeur comme étant particulièrement bon ou innovant, il va négocier un contrat qui détermine entre autres les royalties, la façon de collaborer et la gestion des droits dans le temps. Si le jeu n'est pas sorti dans le délai déterminé, l'auteur est à nouveau libre de le proposer à d'autres éditeurs. En général, l'éditeur veut passer le moins d'heures possible à développer un prototype, mais il arrive qu'il signe pour une mécanique originale et participe à créer le jeu autour.

L'éditeur s'occupe d'énormément de choses, avec plus ou moins de collaborateurs selon sa taille : terminer le développement avec l'auteur, choisir le matériel, définir une identité visuelle (commander les illustrations, mettre tout en page), affiner la rédaction des règles et coordonner les différentes traductions, organiser la promotion, gérer l'envoi des fichiers en production et le transfert des boîtes produites jusqu'aux partenaires distributeurs, participer à de nombreux festivals avec une logistique plus ou moins lourde...

Les palettes de cartons contenant les boîtes arrivent enfin chez le distributeur, quelques semaines ou mois après l'envoi des fichiers en production selon que l'usine se trouve en Europe ou en Chine, et selon le moment de l'année : les fabricants sont chargés dès le mois d'août avec les nouveautés qui seront présentées, en temps normal, au salon d'Essen (Allemagne) fin octobre, rendez-vous annuel incontournable des professionnels et joueurs aguerris. Le distributeur s'occupe à son tour d'une partie de la promotion, également sur les festivals, et surtout de prendre les commandes des boutiques et organiser la livraison vers les points de vente. Pfouh ! On peut enfin l'acheter dans sa boutique préférée !

★ **Quand tu conçois un jeu, réfléchis-tu aux apprentissages que le jeu va/ pourrait développer ?**

Pas du tout ! Le jeu est pour moi avant tout un divertissement, et ce divertissement induit dans tous les cas des apprentissages, ne serait-ce que prendre des décisions sur la base d'une évaluation de la situation de jeu, optimiser des enchaînements d'actions à améliorer d'une partie à l'autre, négocier... Des tas de compétences transversales sont mobilisées ! Je trouve que créer des jeux spécifiquement éducatifs dénature le jeu en lui retirant sa "gratuité", son essence ; on sent bien qu'on ne joue plus vraiment pour le plaisir, c'est alors plutôt une pédagogie ludique. En revanche, je suis du genre à faire l'inverse et identifier ce qu'on apprend dans un jeu, pour conclure, par exemple, que Camel Up, un jeu d'ambiance où on parie sur le résultat d'une course de chameaux, incarne les probabilités mathématiques.

★ **En tant que joueuse et professionnelle du jeu, comment apprend-on à jouer aux jeux de société ?**

Le plus souvent par l'intermédiaire de quelqu'un qui veut partager un moment autour d'un jeu qu'il aime (ou qu'il vend). Quelqu'un qui le connaît, qui explique les règles, qui guide les premiers tours si besoin. Qui sait aussi proposer des jeux adaptés au profil de chacun. Choisir un jeu qu'on ne connaît pas peut être difficile, lire les règles peut être un obstacle. Le lien humain a naturellement sa place dans l'initiation au jeu "de société", qu'il s'agisse d'un jeu spécifique ou du loisir au sens large.

Pour moi personnellement, avec une bonne connaissance des mécaniques les plus courantes, je repère facilement les grandes lignes du fonctionnement d'un jeu. Mais je tente tout de même d'exploiter mon mari ou mes amis pour éviter d'en lire les règles !



★ **Des conseils/souhaits à adresser aux animateur•trices d'enfants dans les nombreux lieux d'accueil ? aux enseignant•es ?**

Un projet complet que j'aurais voulu mettre en place si j'étais devenue enseignante, c'est la création d'une ludothèque pour et par les élèves. Il y a de quoi apprendre à trouver des sources sur internet, pratiquer son anglais sur BoardGameGeek et son argumentation auprès du directeur, comparer les jeux sur des critères, gérer un budget, remplir un formulaire de commande, réaliser des fiches descriptives, déterminer et appliquer une méthode de classement, rédiger un règlement d'utilisation, conseiller, structurer une explication... et puis les règles d'un jeu, en elles-mêmes, c'est du texte technique et des consignes à lire et appliquer !

Plus largement, avoir sous la main quelques jeux rapides, adaptés à l'âge des jeunes, à sortir lors d'une pause est toujours utile : c'est amusant, motivant, ça crée du lien, et jouer n'est jamais du temps perdu !

Quelques recommandations pour ce contexte (à choisir selon l'âge), dont certains peuvent être utilisés dans un parcours : Penny Papers le temple d'Apikhabou, Concept, Unanimo, Codenames, Black Stories, The big idea (top pour l'argumentation), Timeline, Dixit (les illustrations peuvent servir à de nombreuses

activités), Duplik (pour structurer la description), Sandwich (s'il est réédité).
Pour des petits groupes : Kingdomino, Celestia, Crossing, For Sale, Poker des cafards, Hanabi, Not alone, Loup-garou pour une nuit (attention, très différent du traditionnel), Onitama, Patchwork, la série Unlock!

Je souhaite également partager ma démarche actuelle de **sobriété ludique**.
Lorsque j'étais relectrice du magazine Plato, j'ai remarqué au fil des mois que les chroniques me laissent très souvent des impressions de déjà-vu : dans la masse de nouveautés, la plupart se basent sur des variantes de mécaniques courantes, et très peu sont vraiment originales. L'envie m'est passée de "tester" un maximum de jeux, c'est-à-dire comprendre les règles, les appliquer sur une ou deux parties, puis passer à un autre. Désormais, je tâche d'identifier dans chaque catégorie "le" jeu qui me plaît le plus, et ce sera le seul que je choisirai de posséder et d'approfondir. Les découvertes, c'est maintenant surtout chez des amis et, bien sûr, à la ludothèque !

Laetitia est avant tout une passionnée de jeux de société ; au fil des rencontres et notamment grâce à la présentation d'un prototype de jeu qu'elle a créé, cette passion l'a amenée à occuper le poste de relectrice pour le magazine Plato et à travailler ensuite pour l'éditeur Sit Down !, avec lequel elle a participé au développement et à la promotion des jeux.

Elle a progressivement délaissé le suivi des nouveautés ludiques pour dédier son temps à la lutte contre le changement climatique tout en continuant à profiter de ses jeux préférés. Le game design, en revanche, l'intéresse toujours autant !



Jouer gagnant

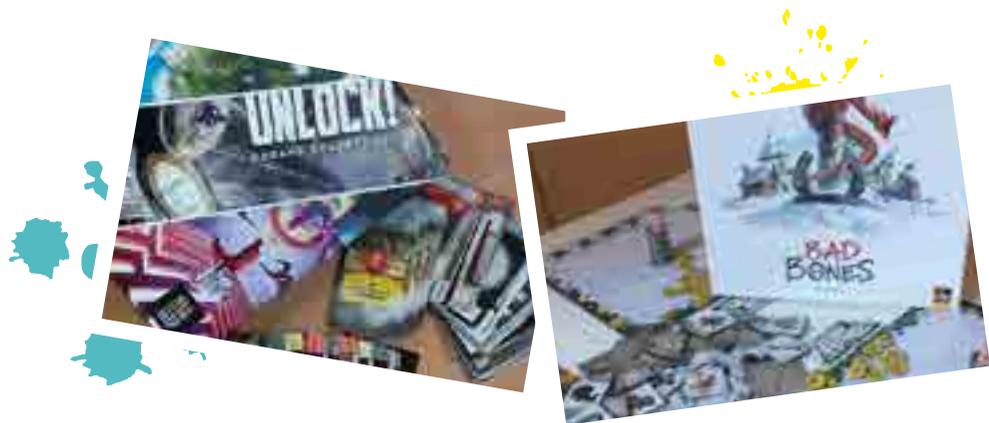
Par Olivier Geerkens, responsable COALA Relex

Un dimanche de 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 de la partie 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.»

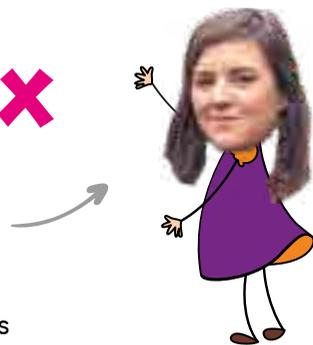


Veux-tu jouer ou gagner ?

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 !

Riche Malle à jeux

Par Charlotte Alexandre, Coordination ATL d'Ohey et Animatrice de la Ludothèque d'Andenne (COALA)



Si les jeux éducatifs annoncent clairement leurs objectifs pédagogiques, il n'en est pas de même des jeux de société.

Cela n'empêche en rien pour les joueurs et joueuses de tous âges de grandir grâce à eux. Et si nous regardions de plus près certains de ces jeux de société ?

Ne fut-ce que pour mettre ces compétences en évidence... et vous inviter à prendre conscience de la richesse de ceux qui se trouvent (ou se trouveront) dans vos armoires ou dans votre prochain panier-ludothèque...

Vous trouverez aisément sur le net des ressources partageant des analyses de nombreux jeux de société afin d'en conscientiser l'intérêt.

J'ai sélectionné quelques jeux qui me plaisent (et se trouvent dans les Ludo COALA) pour, moi aussi, mettre en évidence leurs bienfaits. N'oublions pas que le moteur doit rester le jeu... tout en sachant que cela fait du bien à tout le corps.



KINGDOMINO

Un jeu de dominos revisité pour une réelle partie de plaisir!

Développez le plus prestigieux des Royaumes ! Vous incarnez un seigneur en quête de terres pour étendre son domaine. Chaque parcelle cultivée vous apportera d'autant plus de prestige qu'il sera vaste et contiendra de riches bâtiments.

Dans ce jeu pour 2 à 4 joueurs, l'objectif est de construire un royaume de 5X5 cases en disposant ses cartes-dominos (composés de 2 cases) de manière à ce que les cultures identiques se retrouvent côte à côte pour former les plus grandes parcelles possible (blé, mouton, forêt, mer, marais...). Le nombre de couronnes représentées sur certaines cases ainsi que le nombre de cases formant une parcelle de même ressource permettront de déterminer les points de prestige en fin de partie.

Pour commencer, quatre cartes-dominos numérotées de 1 à 48 sont piochées au hasard puis disposées dans l'ordre numérique croissant. Chaque joueur sélectionne un premier domino en y déposant son pion « roi ». L'ordre croissant des dominos

déterminera l'ordre du tour des joueurs. Attention, plus le numéro d'un domino est élevé, plus il faudra patienter pour jouer, mais plus la carte sera intéressante... C'est au joueur de choisir la **stratégie** qu'il juge la plus pertinente selon la situation.

Quand vient son tour, le joueur prend la carte-domino qu'il a sélectionnée précédemment et la dispose autour de son royaume de manière à respecter les jonctions entre les cultures identiques. Il doit aussi veiller à obtenir un carré final de 5X5 (7X7 en mode expert). Ces contraintes font appel à sa capacité à **se repérer dans l'espace**, et à sa compréhension de la **notion d'aire**.

Il doit ensuite **anticiper** le déroulement du jeu en plaçant son pion « roi » sur une des quatre prochaines cartes-dominos proposées pour la manche suivante, et ainsi de suite. Il doit donc inventer en permanence une stratégie, au fur et à mesure que se développe la partie.

Lorsque tous les dominos sont utilisés, il est temps de compter les points pour connaître le vainqueur. Pour cela, il faut **additionner** le nombre de points rapportés par chaque ressource. Pour chaque ressource, le nombre de couronnes sur une même zone de culture **multiplié** par le nombre de cases au sein d'une même parcelle détermine le nombre de points. Des points bonus seront également attribués aux joueurs qui réussissent à répondre à d'autres contraintes : centrer son château et obtenir un carré parfait (pas de trou lié à la défausse de cartes-dominos).

*Vous l'aurez compris, en plus d'être un "vrai jeu" qui nous transporte dans son univers médiéval, Kingdomino fait appel à la **résolution de problèmes** avec, en arrière-plan, le recours à certains **outils mathématiques** (classer des nombres par ordre croissant, réaliser des additions et des multiplications, exploiter la notion d'aire).*

AFFINITY

Serons-nous en harmonie avec le sentiment que nous évoque cette situation ?



Alignez un sujet, un verbe et un complément pour construire une phrase. Les autres joueurs percevront-ils l'émotion (tristesse, fun, beauté voir glauque) que vous avez voulu transmettre ? Si oui, vous êtes en harmonie avec les autres. Dans le cas contraire, c'est la discorde et vous risquez tous de perdre si vous n'arrivez pas à vous comprendre les uns les autres tout au long de la partie.

Dans ce jeu **coopératif**, les joueurs doivent confronter les émotions qu'ils ressentent à la lecture d'une phrase simple. Au-delà des compétences liées à la **maîtrise de la langue**, les participants vont se mettre en **débat**, **exprimer leurs propres émotions** face à la situation donnée, mais aussi devoir prendre en compte le fait que les autres n'ont pas forcément le même ressenti. Cela va amener les joueurs à se décentrer de leur point de vue, à se mettre « à la place » des autres, et ainsi encourager l'**empathie**.

Il y a fort à parier qu'après plusieurs parties de ce jeu, les joueurs seront capables d'adapter leur communication car ils auront appris à mieux se connaître entre eux mais aussi eux-mêmes (renforcement de la connaissance de soi face à ses propres émotions).

Ici, pour gagner, la **collaboration**, le **respect** et la **tolérance** sont les meilleures armes !



WASABI

Pour parler de ce jeu, j'aurais pu interroger les fans plus proches que je connaisse : mes enfants âgés de 7 et 9 ans.

Mais c'est finalement une amie qui enseigne dans l'enseignement secondaire spécialisé que j'ai choisi d'interviewer. Cynthia utilise régulièrement ce petit jeu avec ses élèves pour faciliter les interactions et leur proposer de réels moments de plaisir en classe.

But du jeu : être le premier à se débarrasser de tous ses dés en premier.

Matériel :

- 36 cartes (certaines cartes sont gratuites, d'autres coûtent 1, 2 ou 3 Wasabi « W »)
- 4 dés par joueurs dont les 6 faces reprennent les 3 symboles suivants :
 - dé : donner un de ses dés à un autre joueur
 - carte : piocher une carte
 - « W »(wazabi) : permet de jouer une de ses cartes en fonction de son coût

Wazabi utilise une mécanique simple et pourrait donner l'impression d'un jeu basé uniquement sur le hasard. Mais détrompez-vous...

Cynthia - enseignante à « L'école des forges » à Ciney : Pour jouer à Wazabi, il faut tout d'abord bien comprendre la signification de chacune de ses cartes afin de savoir lesquelles sont les plus intéressantes à défausser ou à garder selon la situation de la partie en cours.

Est-il intéressant d'utiliser 1 carte qui coûte 1 wazabi pour se débarrasser d'un seul dé ou de garder 3 dés pour espérer obtenir des cartes plus intéressantes qui coûtent 3 wazabi ? Il n'y a qu'une carte qui permet de retirer un dé si on a un W. L'idéal est de comprendre qu'il faut garder cette carte-là quand on n'a plus qu'un seul dé.

Dans ce jeu, les joueurs doivent empêcher les autres de gagner en utilisant leurs cartes et/ou en distribuant leurs dés aux autres. Il faut à chaque fois vérifier où en sont les autres joueurs, à quel moment ils jouent ainsi que le nombre de dés qu'il leur reste. En fonction de cela, on veillera à donner ses dés aux joueurs qui sont sur le point de gagner.

Quand ils jouent leurs cartes, les autres élèves veillent aussi à vérifier que celles-ci correspondent bien aux dés (nombre de W, nombre de cartes) pour éviter la tricherie.

Il faut surtout accepter de perdre ! Ne pas râler quand un joueur nous donne un ou plusieurs dés car c'est le but du jeu. Il s'agit de la compétence la plus dure pour mes élèves, confie Cynthia en rigolant.

Comme c'est un jeu pour 6 joueurs, je mets mes élèves en binôme. Il y a dès lors un échange entre eux pour discuter de leurs stratégies. Je développe ainsi l'écoute, le respect et le fait d'oser donner son avis à son partenaire. Cette manière de faire met aussi en évidence l'importance d'accepter l'idée de l'autre.

Ayant des élèves plus perturbateurs, j'ai établi une nouvelle règle car cela pouvait créer des conflits... Il y a souvent une bête noire en classe ou des meneurs. Il leur est interdit, entre joueurs ou binômes, de donner leur avis quant à qui donner ses dés. Ils ne peuvent pas dire « donne tes dés à x ou y ». Si quelqu'un le fait, c'est lui qui prend tous les dés qui devaient être distribués. Les élèves ont bien intégré cette règle.

C'est un jeu où il y a beaucoup d'interactions, les élèves doivent vraiment accepter l'idée qu'ils vont recevoir des dés de leurs copains. Quand ils découvrent le jeu, en général, pour les deux premières parties, j'ai des bouderies mais après avoir compris que ce n'est pas visé contre eux, ils adorent.



DIXIT

Un jeu poétique qui nous transporte dans l'univers du rêve...

DIXIT permet de **renforcer la communication** entre les joueurs, mais aussi leur capacité à se mettre dans "l'esprit" de l'autre.

Au départ de cartes joliment illustrées nous emmenant tout droit dans un monde onirique et poétique, les joueurs confrontent leurs visions et interprétations personnelles des images données. Chacun, par son parcours de vie, ses références culturelles, pourra voir une signification qui lui est propre à travers ces cartes. Ce jeu fait appel à la **lecture d'images**, à l'**implicite**, à l'**échange de connaissances culturelles**.

Déroulement d'une manche :

- Le conteur (changeant à tour de rôle) choisit une carte sans la montrer et donne un indice s'y rapportant. Cet indice (ni trop simple, ni trop complexe) peut prendre différentes formes : phrase, mime, onomatopée, bruitage... Il peut être totalement inventé ou emprunté d'une œuvre existante. La seule limite est l'imagination !
- Chaque joueur donne au conteur une de ses cartes lui faisant penser à cet indice. Ensuite le conteur mélange les cartes et les dispose sur la table.
- Les joueurs votent alors secrètement pour la carte qu'ils pensent être celle du conteur.
- Vient enfin la phase de débat où chacun partage le fruit de sa réflexion : « Qui a bien pu placer cette carte et pourquoi ? Ah, oui, je n'avais pas vu ça comme ça, mais maintenant que tu le dis, c'est évident ! ».

Bonnes adresses



Les ludothèques

Incontournables, les ludothèques sont des **équipements culturels** qui mènent des actions autour du jeu selon différents axes : jeu sur place, prêt, animation, conseil, formation...

Ces **lieux ressources**, gérés par des **passionné·es et/ou professionnel·les** du jeu, sont ouverts à **tout public**, et ont pour mission de donner à jouer, d'accompagner les mises en jeu, de diffuser la culture ludique, et de préserver le jeu de toute récupération.

Les ludothèques favorisent les **rencontres** et échanges interculturels et intergénérationnels et s'insèrent dans le **tissu associatif local**, en mettant en place des partenariats avec des structures éducatives ou des institutions spécialisées existantes.

Il y a toujours bien une ludothèque près de chez vous !

Une recherche internet ou sur les réseaux sociaux vous le confirmera.

Voici déjà où trouver nos ludothèques COALA :

ANDENNE

Avenue Roi Albert, 230 - 5300 Andenne • 0476 96 84 24 - andenne@coala.be

(Ludo soutenue par la commune d'Andenne)

GEMBLoux

Chaussée de Wavre, 4 - 5030 Gembloux • 081 60 08 62 - 0476 96 84 17 - emilie@coala.be

MONT-SAINT-GUIBERT

Grand Place, 9 - 1435 Mont-Saint-Guibert • 010 76 10 18 - 0476 96 84 16 - sophie@coala.be

(Ludo soutenue par la commune de Mont-Saint-Guibert)

Et en partenariat...

GESVES

Site de la Pichelotte (bibliothèque) - 5340 Gesves • 0491 36 05 78 - info@gesvesextra.be



Des pages web intéressantes



www.ludo.be



www.videoregles.net



www.airdefamilles.be

En 2016, la RTBF en partenariat avec l'ONE rencontrait la Ludothèque COALA d'Andenne pour réaliser une capsule **Air de familles** sur le thème des jeux de sociétés.

Plusieurs capsules répondent concrètement aux questions

- Comment développer l'intérêt d'un enfant pour les jeux de société ?
- Quels sont les avantages des jeux de société au niveau pédagogique ou social ?
- Qu'est-ce que ça implique comme qualités personnelles ?
- Comment faire accepter la défaite à un enfant ?
- Doit-on jouer seulement en famille ?

« Dire à un enfant qu'il joue alors qu'il doit apprendre est un leurre puissamment ségrégatif »



« Le projet - un Jeu dans ma classe - est né de la conviction que le plaisir et l'expérience du jeu de société sont un outil pour apprendre et se développer. »



Une ludothèque coopérative... BAOJ



« À travers les jeux de société, les enfants apprennent à interagir avec les autres et développent différentes aptitudes. »



Les boutiques spécialisées

Boutiques physiques...

Lorsqu'on veut acquérir un jeu pour du long terme, ou offrir un cadeau, il est toujours agréable de pousser la porte d'une boutique de jeux de société : des pans de mur couverts de centaines de boîtes qui sentent bon le nouveau, des nouveautés en démo, des conseils éclairés... ça laisse rêveur !

À l'instar des ludothèques, certaines boutiques organisent même des événements autour du jeu (soirées, tournois, stages, anniversaires, démo à domicile...). De quoi faire pas mal de découvertes avant de se laisser tenter par l'un ou l'autre achat.

2 boutiques parmi d'autres, que nous affectionnons particulièrement et avec qui nous développons de temps à autres des partenariats...



Grandeur Nature
Rue Frère Orban 7 - 5300 Andenne
085 84 66 50
www.grandeur-nature-andenne.be

La Maison du Cormoran
Galerie Saint Hubert
Rue des Wallons 8 - 1348 LLN
010 45 28 28
www.cormoran.be



Boutiques en ligne...

La toile regorge d'e-shops proposant des catalogues de quelques milliers de jeux. D'ambiance, d'adresse, de coopération, de stratégie, extensions... les jeux sont catégorisés (et donc filtrables) par type, par tranche d'âges, par prix.

Ici, pas de conseils en direct, pas de manipulation possible, mais de multiples avis de joueurs et, parfois, des vidéos qui montrent le déroulement d'une partie ou qui résumant les règles du jeu.

Notez que pas mal de boutiques physiques offrent également la possibilité d'acheter en ligne...

Quelques e-shops en passant...

 www.jeuxdenim.be

 www.goldenmeeple.be

 www.ludifolie.com

 www.espritjeu.com

Et un site communautaire bien foutu autour des jeux de société...

 www.okkazeo.com
(Vente de jeux d'occasion)

 www.trictroc.net

Mais aussi...

www.oikaoika.fr > Un site qui vous permet d'organiser une vente de jeux à domicile (oui, oui, un peu comme la célèbre marque de boîtes et autres ustensiles de cuisine!). Un•e Oik'animateur•trice, passionné•e de jeux, vous fait découvrir une sélection dans votre salon et anime un moment ludique entre amis ou en famille... Ouvrez l'oeil, les Oik'animateurs envahissent petit à petit les réseaux sociaux !

COALA

a.s.b.l.

Centre d'Organisation et d'Animation de Loisirs Actifs

Organisation de jeunesse pluraliste active dans le secteur ATL-extrascolaire au sens large, COALA prône des animations récréatives (récréatives, créatives et actives) dans un cadre bienveillant.

Outre l'organisation d'animations et de formations, COALA défend la place de l'enfant au sein du secteur de la jeunesse.

ANIMATIONS

Plaines et séjours de vacances
Écoles de devoirs
Ludothèques
Animations extrascolaires
Coordinations ATL

SECRÉTARIAT GÉNÉRAL

(siège social)

Rue du Rivage, 10
1300 Wavre

010 22 44 49

info@coala.be

FORMATIONS

Accueil Temps Libre
Centre de Vacances

Andenne - Botassart - Fernelmont
Gembloux - Gesves - Mont-Saint-Guibert
Ohey - Perwez - Wavre

Avec le soutien de



Membre de



www.coala.be