

CEDD

Rue de la Borne, 14 - boîte 9 - 1080 Bruxelles

Tél: 02/411 43 30 - Fax: 02/412 56 11

Courriel: info@ceddbxl.be

Site: www.ceddbxl.be

Bureau de dépôt Bruxelles 1

N° d'agrément: P705159

Jeux Partâge





edito edito edito edito edito edito

Cela fait quelques années aujourd'hui que nous proposons des cycles de matinées autour des jeux, aux animateurs d'école de devoirs, ou à tout autre professionnel intéressé par la pratique des jeux, quels que soient les publics ciblés par l'action ou le cadre institutionnel de leur pratique (enseignement, lecture publique, alphabétisation, etc.). Tenant compte de la fréquentation, du niveau de participation et des évaluations réalisées en collaboration avec des membres de l'équipe du Service de la Ludothèque de la COCOF, nous avons, avec le temps, apporté des modifications à celui-ci.

Il nous est rapidement apparu important d'ajouter une matinée d'introduction au cours de laquelle mener une réflexion avec les participant-e-s sur la place occupée, ou que pourraient occuper les jeux au sein des projets respectifs. Cette pratique en effet, si elle existe de plus en plus, reste souvent limitée dans l'espace et dans le temps parce que mise en concurrence avec d'autres activités dont, principalement, l'aide aux devoirs. Cette matinée d'introduction avait pour objectif de faire prendre conscience de tout ce que la pratique régulière des jeux de société peut développer comme compétences en termes de savoirs, de savoir-être et de savoir-faire d'une part, tout en introduisant aux conditions nécessaires à mettre en place pour cela. Un an après sa mise en pratique, une autre matinée va être ajoutée. Car, outre l'environnement et l'animation, une des conditions essentielles est la connaissance même des jeux par les animateurs ainsi que la manière dont les règles vont pouvoir être expliquées aux enfants. Nous sentions qu'un temps de travail devait également approfondir cela.

Ces nouveaux changements vont apporter des modifications dans les modalités d'inscription et de participation. Si au départ les animateurs s'inscrivaient aux matinées de leur choix, une nouvelle règle a été instaurée pour ceux et celles qui n'avaient pas de pratique ou de connaissance des jeux. Les deux premières matinées ont ainsi été rendues obligatoires. En 2016-2017, enfin, sans qu'elle ne soit explicitement annoncée dans le programme, nous avons pris la décision de favoriser ceux et celles qui allaient participer à l'ensemble du cycle tout en acceptant ceux, minoritaires, inscrits pour l'une ou l'autre d'entre elles.

C'est sur cette année que nous revenons le

temps de ce numéro de printemps habituellement consacré aux jeux de société. Si le plaisir du jeu était largement partagé par l'ensemble des participants, le groupe était très hétérogène en termes d'âges, de statuts (rémunérés, bénévoles), de cadres professionnels, de parcours et plus particulièrement de connaissance des jeux de société. Quelle que soit la diversité de leur rapport aux jeux, de leur formation initiale, de leur profession, de leur cadre de travail, de leur pratique, etc., la magie va rapidement opérer !

Basées sur la pratique, l'explication, la mise en situation (*on a beaucoup joué !*) et les échanges nourris par l'expertise des formateurs et l'expérience des participant-e-s, ces matinées ont été particulièrement actives et participatives. Deux éléments peuvent expliquer cela.

Le premier est lié à la participation de plusieurs des participants à l'ensemble du cycle et à leur enthousiasme et intérêt contagieux. De matinée en matinée les participants avaient du plaisir à se retrouver, avaient tenté des animations dans leur association, découvert des nouveaux jeux. La meilleure connaissance progressive des uns et des autres a permis l'instauration d'un climat sécurisant et bienveillant permettant à toutes et tous de se lancer dans une partie, un défi, une discussion sans crainte du regard ou de l'appréciation de l'autre.

Le second, et il est important et présage le meilleur pour l'avenir, est la réorientation du projet de la Ludothèque de la COCOF qui depuis cette année s'axe davantage sur la formations et l'accompagnement de projets sur le terrain. Très souvent, lors des évaluations, les participants nous disent la difficulté de transférer leurs nouvelles compétences dans leur pratique de tous les jours. Cette nouvelle possibilité, tel un filet de sécurité, leur permet aujourd'hui de se lancer tout en faisant appel à l'équipe s'ils en sentent le besoin. Et déjà cette année, nous pouvons dire que cela marche ! D'où le choix pour ce numéro de donner la parole à ceux et celles qui, par leur contribution, ont donné place aux jeux.

Edith et Brigitte, bénévoles à « *Rasquinet* » et inscrites telles des exploratrices lors de la première matinée resteront tout le long du cycle. Elles nous disent dans le cadre d'un entretien, ce qu'elles ont découvert et ce qui a modifié leur rapport aux jeux. Si elles ont proposé à l'équipe de prendre

certaines temps pour revenir sur les jeux découverts, il n'y a pas à ce jour de véritable modification dans la pratique des jeux depuis la rentrée. L'idée reste cependant bien présente dans leurs têtes. Car cela reste possible !

Ainsi, en début de cycle, Marie et Virginie animatrices à « *La Gerbe* » amo, conscientes de l'importance du jeu, nous disaient que les enfants avaient l'occasion de jouer 15 minutes après les devoirs pour autant que ceux-ci soient terminés. Après la première matinée déjà, elles étaient renforcées dans leur intuition pédagogique et prenaient la décision en collaboration avec leur équipe d'y consacrer un espace-temps spécifique. Entre leurs compétences et l'accompagnement nourri de l'équipe de la ludothèque, « *Les jeudis du jeu* » étaient nés.

Une mise en projet va quant à elle illustrer toute la force de la mise en réseau. Mireille, connue de la CEDD depuis des années, travaille dans le secteur de la lecture publique. De son côté, et accompagnée du même service, elle va proposer une première sensibilisation aux écoles de devoirs de sa commune. Une commune où une école de devoirs était en pleine réflexion d'ouverture d'une ludothèque dans le cadre d'un projet de cohésion sociale. Dans son article, Mireille nous parle de cette envie qu'elle a eu de partager tout ce qu'elle découvrait au cours de ces matinées avec des partenaires de sa commune. Elle nous parle de ses découvertes, de son plaisir, des suites nées de ses rencontres avec son réseau de partenaires et ne résiste pas à faire des liens avec la littérature de jeunesse, son cœur de métier.

En novembre, c'est tout naturellement avec elle que nous aurons le plaisir d'aller à l'inauguration de la Ludothèque de Hof-ten-Berg. Quelques jours plus tard, nous rencontrons Isabelle Boniver et Nicolas Gillis qui, le temps d'une matinée, nous présentent la genèse de ce beau projet source de partages, de plaisirs, de détente et de rencontres.

Au fil des différents articles, il-elle-s nous parlent de jeux dont ils se souviennent avec intérêt et plaisir. Nous ne pouvions clôturer ce numéro sans inviter les lecteurs à les découvrir pour, à leur tour, les jouer et les partager.

Véronique Marissal

Quand des bénévoles s'en prennent aux jeux !

Nous avons eu le plaisir, lors du cycle de matinées 2016-2017, de partager d'extraordinaires parties de jeux avec Brigitte et Edith toutes deux bénévoles à « Rasquinet ». Cette association située à Schaerbeek et existant depuis plus de 40 ans¹ accueille des enfants de l'enseignement primaire. Bien que les devoirs prennent beaucoup de place, comme dans de nombreuses edd, nous avons par le passé découvert de très beaux projets dans cette association, que ce soit autour de la lecture, de la nature ou encore du théâtre dans le cadre d'ateliers intergénérationnels² ouvrant de nouvelles perspectives à la place que peuvent occuper les bénévoles au-delà des devoirs.

Chaque année, nous proposons un numéro d' *A feuille T* autour des jeux. Très généralement, il présente des jeux sans vraiment entrer dans la pratique des jeux en écoles de devoirs. Or, tel est l'objectif du cycle des matinées.

Inscrites, telles des « exploratrices »

à la seule matinée d'introduction, à 12h30, toutes deux nous demandaient de participer à l'ensemble du cycle. Ce qu'elles ont fait avec plaisir, attention et participation. Il nous semblait intéressant de faire connaître aux lecteurs leur cheminement et comment, progressivement, le jeu prend davantage de place au sein de leur projet de départ.

Au moment de vous inscrire à la première matinée, quelle place occupe le jeu de société dans votre pratique à « Rasquinet » ?

Quel est votre rapport aux jeux ?

Le jeu est surtout utilisé par les animateurs lors des stages de vacances, mais pas vraiment en EDD (jeux pédagogiques d'apprentissage des tables de multiplication, jeu de Tam Gram...).

De plus en plus souvent, des enfants arrivent à l'EDD sans devoirs, et l'idée est donc d'accompagner ces enfants dans le plaisir d'apprendre en jouant...

Enseignante en Ecole Normale, à la

retraite, Edith dit avoir toujours entendu les psychopédagogues favoriser l'apprentissage par le jeu (surtout en maternelle), jeux sensoriels, jeux de langage, jeux mathématiques...

Quels sont les éléments, vos questions, vos attentes,... en vous inscrivant à la première matinée ? Que venez-vous y chercher ?

Nous souhaitons découvrir quels jeux introduire en EDD et préciser les prérequis, compétences développées et aspects pratiques (matériel adapté, durée...) auxquels porter notre attention. Comment introduire les jeux ?

Après la première matinée, vous décidez toutes deux de poursuivre le cycle. Qu'est-ce qui, dans cette matinée, va vous donner cette envie ? Quelles sont vos principales découvertes à ce stade ?

Nous avons été très intéressées dès cette 1ère matinée de formation aux jeux, tant





par la qualité des intervenants que par l'ambiance joviale d'une assistance motivée. Au niveau de la qualité des intervenants, nous retenons la démarche de formation : analyse théorique approfondie de jeux associée à une pratique sur le terrain scolaire (vidéo)... et mise en situation. Nous jouons et y prenons plaisir, puis analysons la manière dont nous jouons sans formuler de jugement. Nous avons découvert les jeux par la rencontre et le partage d'expériences avec les différents participants.

Après ces matinées, votre rapport au jeu a-t-il changé? Comment?

Il ressort de ces journées la conviction qu'une approche ludique double de façon tellement positive un apprentissage scolaire laborieux pour nos enfants qui comprennent difficilement des mots si usuels pour nous ...

Un changement s'est opéré par l'éclairage sur différents types de jeux, et donc les compétences et l'importance du plaisir.

Il est indispensable de tester soi-même les jeux (difficile, en effet, de proposer un jeu que l'on n'aimerait pas ou ne maîtriserait pas un minimum). Les jeux les plus sophistiqués ne sont pas nécessairement les meilleurs. Il est important aussi de bien préparer et de gérer/observer : espace de jeu, règles claires à respecter ou à décider ensemble, verbalisation de la stratégie utilisée par chacun, valorisation et encouragement des perdants et des gagnants...

Est-ce que cela a déjà changé quelque chose dans votre pratique d'animatrices volontaires à «Rasquinet» ?

Oui et non.

Pourriez-vous nous expliquer brièvement cela ?

Oui, par l'emprunt d'une série de jeux différents à la ludothèque et la mise en situation de plusieurs de ces jeux auprès de différents volontaires lors des rencontres-café avant EDD (+/- 15 min.) suivies de brèves discussions, ou encore, l'achat de jeux sélectionnés par nous suite à la



formation et par les animateurs/coordonateur et offerts lors de la Saint-Nicolas.

Non pas encore, par la difficulté de mise en place avec des enfants (nécessité d'un volontaire disponible, dans un local différent de celui des devoirs, enfants arrivant à des moments tous différents en fonction des devoirs, manque de temps de mise en situation des volontaires...). Difficulté aussi par la discontinuité des présences (volontaires, timing variable...) en EDD par rapport à l'école (cf. vidéo). Nous aurions souhaité avoir l'aide de quelqu'un de la ludothèque pour entamer l'expérience, mais le don d'ubiquité n'est pas encore né. :)

Que diriez-vous à un coordinateur qui souhaiterait développer cette pratique?

Quels points d'attention ?

Par le jeu et cette détente offerte avec des rires, des amusements certains, l'enfant craintif ou, par ailleurs, très sûr de lui se découvre différent, mis en confiance ou recadré par d'autres tout aussi bons joueurs et sympas que lui...

Nous attirerions son attention sur les points suivants :

- Motiver les volontaires, par exemple, lors d'une journée pédagogique sur le jeu.
- Agencer un lieu, un espace de jeu.
- Assurer la présence d'un adulte connaissant et aimant les jeux (choix de différentes catégories de jeux, selon compétences, durée, âge...) permettant à chacun de vivre des moments de réussite et de plaisir.

Pour terminer, un jeu découvert lors de la matinée qui a retenu votre attention et pourquoi ?



« Drôles de Bobines », axé sur le langage spatial, la compréhension de consignes orales, différents niveaux de jeu (progressions possibles), plaisir du dessin comme outil d'apprentissage.

« Piou Piou », parce que stratégie, rythme, plaisir, humour, belle présentation, très accessible aux enfants et adultes.



Propos recueillis par Véronique Marissal auprès d'Edith Le Cocq et Brigitte Hachez

1. A Feuille T n°154, avril 2010, *Fils d'histoire...*
<http://ceddbxl.be/spip.php?article69>
Stéphane Antoine, « Rasquinet a 40 ans ! »
in A Feuille T, *Théâtre en edd*, n°185, février 2013, p15
<http://www.ceddbxl.be/spip.php?article52>
2. Véronique Marissal, « De l'aide aux devoirs à la scène », in A Feuille T, *Volontaires en écoles de devoirs ? Oui mais...*, n°203, novembre 2017, pp11-13
Voir :
<http://www.ceddbxl.be/spip.php.article78>

Naissance du projet 'Les jeux du jeudi' à La Gerbe AMO

Suite à la réflexion menée autour de notre projet 'Ecole des devoirs' et à la formation sur les intelligences multiples, nous avons décidé depuis quelques années de permettre aux enfants qui le souhaitent de prolonger les activités menées dans le cadre du soutien scolaire par une activité centrée autour des jeux de société.

En effet, loin d'être innocente, l'utilisation des jeux de société nous permet de travailler sur des principes élémentaires de la vie en société : partager avec les autres, attendre patiemment son tour, respecter la règle du jeu qui est la même pour tous, ...

En plus d'être d'excellents rassembleurs, de développer le respect de l'autre, d'améliorer l'esprit de collaboration, les jeux de société mobilisent une activité intellectuelle intense par le fait de compter (les points, le déplacement sur les cases,...), d'imaginer des stratégies, de travailler sa mémoire, de recourir à un

esprit logique, ...

Enfin certains jeux comme le « Mikado », par exemple, permettent aux enfants de développer leur psychomotricité fine.

Toutes ces raisons nous ont amenées à renforcer le projet en permettant aux enfants qui le souhaitent de prolonger l'école des devoirs du jeudi par un atelier 'Jeux de société', appelé dorénavant 'Les Jeux du jeudi'.

Lorsque nous avons commencé la première matinée jeux, les jeux de société n'occupaient qu'une place limitée au sein de notre service, c'est-à-dire 15 minutes de temps de jeux durant l'EDD du mardi et du jeudi et ce, lorsque les devoirs étaient terminés. Nous avons constaté que les enfants avaient toujours envie de jouer et pour nous, professionnels, c'était toujours un réel plaisir de jouer avec eux, mais nous étions frustrés face à ce manque de temps qui ne nous permettait pas d'aller jusqu'au





bout d'un jeu commencé. A ce moment-là, les parents n'étaient pas encore informés que ce temps de jeu existait.

Nos attentes étaient claires quant à notre participation au cycle des matinées organisées par la CEDD.

Comme nous voulions donner plus de place aux jeux de société au sein des activités proposées par notre asbl, nous venions y découvrir de nouveaux jeux et apprendre à connaître les différentes compétences qui pouvaient y être développées.

Les matinées nous ont permis de découvrir de manière ludique les jeux de société.

En effet, c'est en jouant que nous les avons découverts. Ces matinées permettent également de mettre en avant les atouts qu'apportent les jeux de sociétés aux jeunes. Notre principale découverte a été que les règles du jeu sont réglables, adaptables en fonction du public, des objectifs recherchés, ...

Le souhait de donner davantage de place au jeu dans notre projet, bien que déjà bien présent avant de commencer les matinées, s'est structuré au fil des matinées.

Nous avons introduit l'idée à notre équipe durant les réunions d'équipe et avons réfléchi ensemble à sa mise en place (Quand ? Où ? Avec qui ? Pour qui ?).

Une fois le projet défini, nous en avons fait la promotion auprès des enfants et des parents à la fois oralement et par écrit (présentation du projet et fiche d'inscription).

Afin de nous aider pour la mise en place, nous avons fait appel à Isabelle Dessaint en janvier 2017, c'est-à-dire lorsque nous étions encore en train de suivre le cycle des matinées. Nous l'avons rencontrée à trois reprises afin qu'elle nous aide à définir nos objectifs et le cadre de l'activité que nous souhaitions proposer. La ludothèque nous a également permis de pouvoir emprunter des jeux adéquats pour cet atelier.

'Les jeux du jeudi' ont officiellement débuté au mois de février 2017. Ils se déroulent de 17h à 18h tous les jeudis après l'école des devoirs. Ils sont directement destinés aux jeunes inscrits à notre école des devoirs primaire. Lors de cette première expérience, nous avons eu 8 jeunes inscrits et participants. A la rentrée de septembre 2017, nous avons eu 12 jeunes inscrits. Le groupe est généralement scindé en 2, en fonction des âges. Nous avons fait le choix de découvrir 2 jeux de société par mois, le



dernier jeudi du mois étant le jour où les enfants présentent le jeu aux autres enfants mais également à leurs parents qui sont invités à venir jouer avec nous.

Nos premiers constats sont très positifs, le groupe de jeunes inscrits est régulier et nous avons de plus en plus de parents présents lors de la présentation des jeux le dernier jeudi du mois.

Si nous devions donner quelques conseils à de futurs professionnels qui souhaiteraient se lancer dans l'aventure, ils seraient :

- de prêter attention aux différences d'âges (les capacités d'un jeune de 7 ans ne sont pas les mêmes que celles d'un jeune de 12 ans) et de scinder le groupe par tranches d'âges pour que ce moment reste un temps de plaisir pour tous et ne donne pas lieu à des frustrations ;
- qu'il faut également que les animateurs maîtrisent bien les règles du jeu avant de le proposer aux groupes sinon il y a une trop grosse perte de temps.

Alors ? Jouez ensemble en équipe, ce n'est que du plaisir :-)

Notre premier coup de cœur, Virginie et moi-même avons été d'accord sans même se concerter, est « Crossing ».

C'est un jeu de stratégie qui est 'beau'



visuellement, qui demande de la rapidité (et donc très attractif pour les jeunes) et qui peut être collaboratif si on se met d'accord sur les attaques. Il plaît énormément aux enfants et aux animateurs.

Notre 2ème cœur va à « Docteur Eureka » qui est un jeu qui demande beaucoup de dextérité, de concentration et de rapidité à la fois. Tout le monde l'adore.

Virginie & Marie



Jouer s'inscrit dans l'éternel mouvement de la vie

Introduction

M'amuser, découvrir, me ressourcer, vivre un processus et des rencontres inspirantes, c'était mes priorités.

Après avoir participé, avec bonheur, à deux formations¹ organisées par la cedd et suite aux arguments de Véronique (que je connais de longue date autour de notre passion pour la littérature de jeunesse), je me suis inscrite au module « Matinées Jeux de société » animé en alternance par Isabelle Dessaint et Olivier Grégoire.

Suite à cette expérience qui m'a comblée et à la demande de Véronique, j'ai rédigé cet article. J'aimerais vous partager quelques découvertes et réflexions. Vous faire part aussi de projets mis en œuvre dans la commune de Woluwe-Saint-Lambert, grâce à la rencontre et l'implication des bonnes personnes, au bon moment, et avec le soutien du Collège échevinal de WSL (mon employeur).

A la fin de l'article, je ferai des liens avec ma pratique d'animatrice spécialisée en littérature de jeunesse.

Au commencement ...

Isabelle Dessaint nous accueille dans ce bel espace de la ludothèque de la COCOF et nous invite à nous présenter, tout en jouant à « Suspend ». A l'issue de ce premier jeu, elle nous questionne :

Comment chacun a-t-il vécu l'expérience ?
Comment « Suspend » a-t-il facilité ou non le processus de se présenter ?

L'utiliserions-nous avec des enfants ?

Avec quels aménagements éventuels ? ...

Ensuite, le visionnement d'une vidéo² tournée dans une école en D+ et le témoignage des élèves de 4ème primaire bénéficiaires et de leur enseignante nous sensibilise au chemin parcouru grâce à des activités ludiques encadrées par des animateurs spécialisés et inscrites dans

une régularité.

En jouant pour le plaisir, les enfants développaient des compétences dans les registres cognitifs et relationnels et les apprentissages scolaires s'en trouvaient nourris, améliorés.

Comme d'autres participants, je rêve que bien des classes puissent vivre une telle expérience.

Avec « Compatibility », la rencontre en duo évolue au fil des parties et peut devenir plus intime. A l'issue du jeu, nous sommes invités à réfléchir à nos stratégies ludiques. Ont-elles permis de gagner un maximum de points ou de rencontrer d'autres besoins ? En avons-nous conscience ? ...

Un autre jour, nous jouons à « Salade de cafards ». Il est nécessaire de se poser, de choisir sur quoi on va se concentrer, de réfléchir avant d'agir, de pratiquer l'inhibition telle que définie par les neurosciences. Je trouve incroyable d'exercer ces compétences essentielles, grâce à un « simple » jeu.

Avec le « Bâton des Inuits », à chaque fois, j'attrape le fou rire. A commencer par l'observation du tandem qui se prête au jeu, puis en faisant paire avec Véronique.

Il y a une performance à atteindre et nous expérimentons la puissance et la « coquinerie » de la consigne : débrouillez-vous sans l'usage des mains et de la parole. Des souvenirs d'enfance autour de jeux de mouvement dont le hula hoop amplifient le plaisir que je ressens.

Dans le cadre d'un de mes ateliers, deux jeunes garçons se portent volontaires. Après la « danse des ventres », l'un d'eux se laisse choir sur le sol et l'autre ne peut que suivre. La bouche du meneur attrape la boule et la propulse. La stratégie ne s'avère pas efficace, sauf pour déclencher les rires et j'annonce que, la prochaine fois, je préciserai qu'il faut se tenir debout et ne pas utiliser la bouche.

La séance sur les règles du jeu animée par Olivier Grégoire m'a également passionnée. La règle est fondatrice du jeu de société et doit être partageable.

La règle permet de vivre une expérience commune, au service d'un projet.

Je fais partie des gens qui n'aiment pas lire les règles d'un jeu. Comment dès lors les maîtriser, les transmettre et susciter l'envie de jouer ?

« Donne-toi le défi de raconter les règles comme une histoire », suggère Olivier.

Le rapport à la règle est souvent viscéral. Le tempérament, l'histoire de vie entrent en ligne de compte. L'animateur doit être au clair, dans son rapport au jeu, à la victoire, au sens de la justice (savoir qu'aider un joueur, c'est s'exposer à des réactions de la part de tous...).

Le jeu va permettre aux participants d'expérimenter les règles constitutives, régulatrices, tacites.

Jouer ensemble, dans un cadre et avec des règles bien définies, favorise la construction du groupe, sa cohésion. Chacun prend sa place, la solidarité se renforce.

« Le jeu, c'est une école de l'empathie ».

« C'est un outil citoyen ».

Encore une fois, avec comme préalable de jouer pour jouer, pour le plaisir et pendant suffisamment longtemps.

Au fil des séances, attentive à la façon d'animer des formateurs, je perçois les qualités requises pour animer des jeux de société comme support d'apprentissage.

L'animateur connaît et pratique les jeux qu'il propose, s'informe de l'actualité et suit les nouveautés. Une pratique qui progressivement lui permet de développer son expertise pour sélectionner les jeux tenant compte de leurs qualités, des objectifs poursuivis, des publics ciblés, du moment de l'atelier ...

L'animateur est au clair avec ses objectifs, les pré-requis au jeu, les conditions de jeu, le choix des jeux pour varier les plaisirs, types d'implication et gestes mentaux entraînés. Il a mûri les questions qu'il pose, les réponses qu'il apporte, il réfléchit à

1. « L'album, un outil ludique d'apprentissage » animée par Anne Moinet et « Pause et relaxation : créer une bulle de détente » donnée par Michèle Clette.

2. <https://www.youtube.com/watch?v=xUBkClsm2Kw>



comment favoriser la part active, autonome et créatrice chez chacun, il encourage la verbalisation précieuse notamment pour la conscientisation, le partage et l'intégration des stratégies en œuvre. Il connaît aussi la puissance de la consigne « non recours aux mots » et du langage gestuel et les bénéfices au niveau de la dynamique de groupe, de la maîtrise du jeu ...

Dans le cadre du groupe, il crée au préalable un cadre sécurisant, il est attentif à ce qui s'exprime, aux émotions qui se révèlent et leurs impacts, aux rythmes, particularités et qualités de chacun.

Il accueille des personnalités aussi différentes que celui qui ne prendrait pas sa place ou celui qui veut gagner et pourrait, s'il perd, compromettre la partie (il a compris que « gagner, c'est vouloir bien faire les choses » et perçoit donc ce joueur comme un « bon gagnant »). Il porte un regard positif sur chacun.

Il est capable de débloquent une situation. D'animer des jeux pas toujours « politiquement corrects » mais propices à un défoulement jubilatoire et d'accompagner le retour au calme.

Il réfléchit à que mettre en place pour permettre à chacun d'évoluer dans son rapport au jeu, la confiance en soi s'en trouvant vraisemblablement renforcée.

Il fait confiance aux potentialités du groupe, à l'entraide spontanée entre les enfants. Il connaît bien les étapes du développement de l'enfant au niveau psycho-social, cognitif, il s'intéresse aux travaux en neurosciences, aux pédagogies participatives ...

Au fil du chemin, il reste attentif à privilégier le « jouer pour jouer », afin que le plaisir domine.

Et, il continue à se former.

Et après ...

J'ai voulu partager ce que j'avais appris et expérimenté et j'ai pensé à ceux et celles qui pourraient utiliser efficacement le jeu dans leur pratique professionnelle.

J'ai fait part de mon désir d'organiser des

Matinées Jeux de société - à destination des animateurs des écoles de devoirs de la commune de Woluwe-Saint-Lambert - à Isabelle et Olivier. Ils ont accepté avec enthousiasme d'animer ces séances, en tandem, dans la perspective d'un groupe plus étoffé. Isabelle Boniver, coordinatrice de Wolu-Services asbl très enthousiaste, elle aussi, a exprimé l'espoir de voir aboutir le projet de création d'une ludothèque dans la commune. Avec le soutien du Collège échevinal de WSL et la précieuse collaboration d'Isabelle Boniver, j'ai organisé trois Matinées jeux.

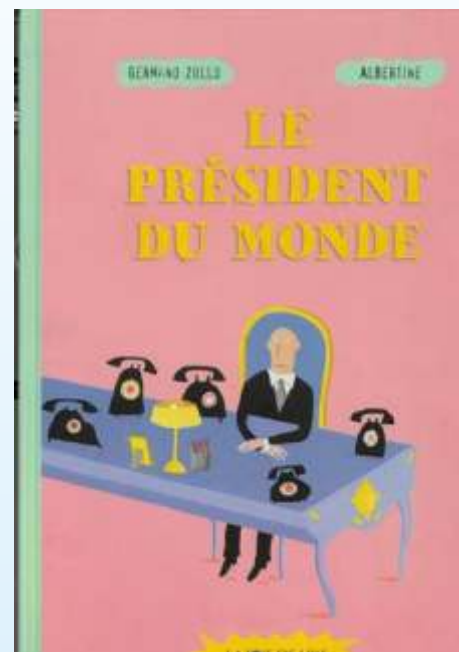
Une quinzaine de participants y ont participé. Nicolas Gillis (infirmier poursuivant une spécialisation à la HE Léonard De Vinci) entamait un stage en santé communautaire et nous a rejoints dès la 2ème séance. Il allait devenir une personne-clé, pour la création de la ludothèque, comme expliqué plus loin

Outre le plaisir partagé, les participants ont découvert un nouvel outil susceptible d'être utilisé dans leurs pratiques de terrain, ont cheminé ensemble, développé un langage commun et ont eu l'occasion de mieux se connaître, ce qui est précieux entre partenaires et utilisateurs potentiels de la ludothèque.

Grâce à l'alchimie créée entre de potentiels utilisateurs du jeu, des ludothécaires expérimentés en termes de projets ludiques et des responsables capables de mobiliser des moyens financiers et humains, ces formations ont débouché sur deux projets concrets menés en partenariat avec Wolu-Services et le secteur ludothèque de la Cocof: la création d'une ludothèque de cohésion sociale à WSL inaugurée le 15 novembre 2017 et la mise en place d'un projet ludique avec le Groupe de Soutien aux Apprentissages (GSA) qui sera présenté dans un autre numéro d'A Feuille T.

Du jeu à l'album jeunesse

J'ai également beaucoup apprécié jouer à « Dixit » qui permet notamment de s'interroger sur ce qu'est le langage et de lui donner du sens. Plusieurs niveaux de communication sont sollicités : le corporel, le non verbal, l'explicatif et le poético-



scientifique. « Dixit » s'avère un outil puissant au plan du métalangage. La beauté et la richesse des images m'ont particulièrement séduite. Elles offrent plusieurs niveaux d'interprétation, y compris au plan symbolique. Les joueurs peuvent y projeter (ou pas) de l'intime.

Je vous invite maintenant à me rejoindre sur mon terrain d'animatrice amatrice de - et formée à - la littérature de jeunesse, avec une prédilection pour l'album.

Aux côtés des puéricultrices, enseignants, bibliothécaires et libraires, je mène des





actions pour partager les beautés et richesses de cette littérature plus spécifiquement et s'engager dans la lecture (texte et image) et l'écriture.

J'anime des ateliers longs dans des écoles de niveau fondamental dont une d'enseignement spécialisé (type 8), à Woluwe-Saint-Lambert. Dans cette partie de mon travail, je vis pleinement l'instant présent, ma créativité s'exprime, je m'amuse...

Ensemble, nous prenons du bon temps, les richesses de chacun s'expriment et se partagent. J'apporte ma contribution pour renforcer la cohésion du groupe et la solidarité et, pour favoriser l'accès à la culture comme facteur d'épanouissement, d'autonomie et du « bien construire et bien vivre ensemble ».

Des enfants me disent : « Avec vous, on

joue ». La première fois, cette réflexion m'a surprise. En effet, les enfants écoutent les histoires que je leur lis à voix haute.

Ils lisent (silencieusement et à voix haute), ils s'expriment oralement et par écrit, ils partagent perceptions et émotions, ils confrontent arguments et réflexions...

Autant d'activités qui font appel à de nombreuses compétences de leur part.

J'aime leur présenter les livres de façon ludique et poétique. Je vais à la rencontre des enfants, passionnée et heureuse de les accompagner sur le chemin en respectant leur rythme. Depuis longtemps, j'invite les enfants à travailler sur les pages de couverture, de garde et de titre.

Après cette phase collective, il me tient à cœur de partager la beauté de la langue et des images dans une lecture fluide à voix haute, avec quelques relances (invitation à émettre une hypothèse, à faire des liens, sans pour autant trop solliciter leur parole), en tournant les pages et avec la complicité du silence, afin que ces jeunes prennent ce dont ils ont besoin à ce moment-là.

Quand je referme le livre, je sollicite leur parole. Nous nous enrichissons des découvertes des uns et des autres.

Savoir que je ne les évaluerai pas les rassure. J'attends d'eux qu'ils s'impliquent et se respectent.

A la fin du processus, chacun sera invité à mesurer le chemin qu'il a parcouru et à me faire des propositions pour améliorer l'atelier.

J'observe le plaisir des enfants à être acteur, à observer, découvrir, anticiper, réfléchir, résoudre des problèmes, comprendre, rencontrer des mystères,

imaginer ce que le livre ne dit pas, parler sur des images, écouter et réécouter une histoire, repérer des indices, faire des liens entre différents livres, entrer dans l'univers d'un auteur et d'un illustrateur, s'appropriier le langage spécifique à l'objet livre, aux illustrations,... Ils aiment montrer leurs compétences et devenir de plus en plus experts. Ils aiment se découvrir, dans un climat de confiance...

Suite à ma participation à la formation d'Anne Moinet, mes questions se sont affinées et j'ai matière à réfléchir et expérimenter.

J'aimerais relater des propos de Germano Zullo.

Récemment, dans le cadre de la biennale Paul Hurtmans du livre de jeunesse³, les élèves et titulaires de trois classes de 4^{ème} primaire et moi avons eu le privilège de le rencontrer.

Au préalable, nous avions découvert et regardé de près plusieurs de ses livres.



Livres écrits par (et sur un scénario de) Germano Zullo, illustrés par Albertine et édités à « La Joie de Lire » :

« Le Président du monde » (album)

« Les oiseaux » (album)

« Le génie de la boîte de raviolis » (album BD et film animé)

« La rumeur de Venise » (album sans texte)

« A la mer » (imagier quasi sans texte)

« Marta au pays des montgolfières » (album)

À « A pas de loups » :

« A pas de loups », écrit par Germano Zullo, illustré par un collectif

3. Biennale organisée par le Centre de Littérature de Jeunesse de Bruxelles (cljbxl), avec le soutien la Bibliothèque Centrale, de la COCOF, de la Ville de Bruxelles et de la FWB (via la centrale)



A la question d'un enfant : « Comment vous est venue l'idée d'écrire ? », Germano a répondu : « En jouant. A 4 ans, je jouais à des jeux que j'inventais. Avec mes petites voitures, j'inventais des histoires. Aujourd'hui, à 50 ans, je joue comme à 4 ans. J'ai seulement gardé un jeu, celui d'inventer des histoires. En jouant, c'est comme si on inventait des histoires. Jouer c'est important. Pourquoi à votre avis ? ».

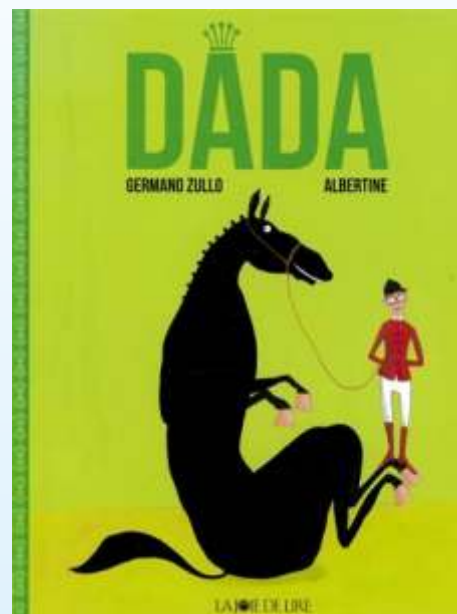
Les enfants répondent : « On apprend, on fait travailler notre cerveau, on s'amuse, on se divertit, on parle ensemble, on apprend

à se connaître, on se fait des amis ... ».

Germano complète : « On apprend à connaître le monde, à l'appréhender, on peut changer les règles et se réapproprier le monde ...

Pour faire nos livres, l'illustratrice Albertine - ma compagne - et moi, on se parle, on s'écoute, on joue beaucoup ensemble... On aime que nos histoires soient des invitations à penser, que les lecteurs parlent et discutent avec nos livres. Les livres sont des personnes ».

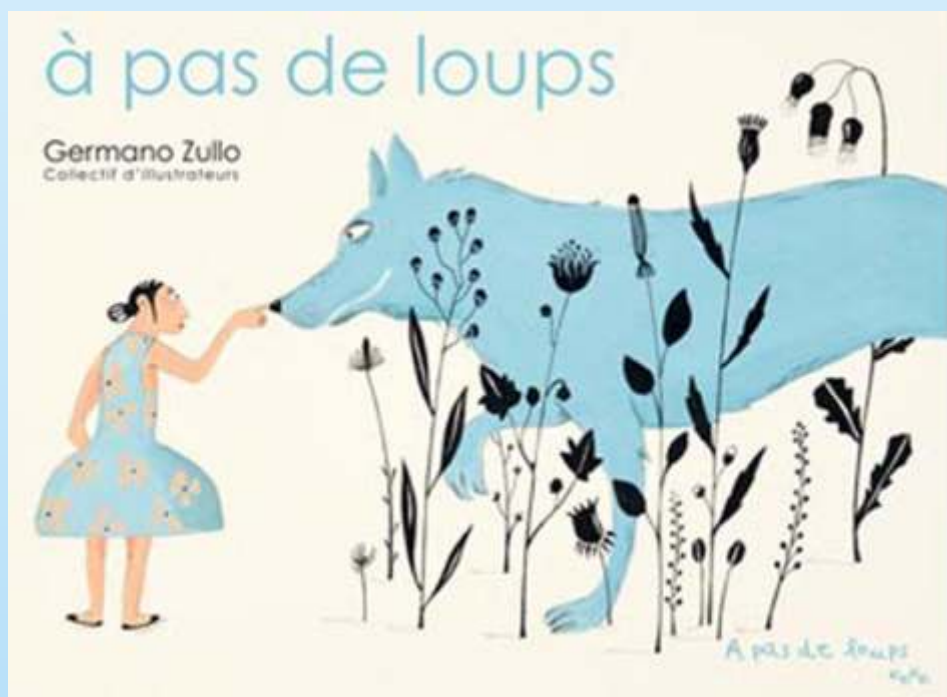
Germano montre un carnet avec des scènes de leur quotidien croquées par Albertine. Il pose des questions ouvertes aux enfants, sollicite leur imagination et



accueille leurs propositions avec beaucoup de bienveillance et s'enthousiasme : « Vous êtes en train d'être écrivain, vous pensez, vous réfléchissez, vous rebondissez sur le livre. Vous inventez tout ce qu'il n'y a pas dans ce livre. Moi, quand j'écris, je joue ! »

« Moi, quand j'écris, je joue ! ». L'image d'une grande vague, belle comme celles du peintre Hokusai et de Frédéric Marais en couverture de son album Yasuke (sélection Paul Hurtmans) s'impose à moi. Comme si jouer s'inscrivait dans l'éternel mouvement de la vie ...

Mireille Moureau, psycho-pédagogue, coordinatrice du secteur Lecture publique (service de la Culture, commune de WSL) et animatrice spécialisée en littérature de jeunesse.

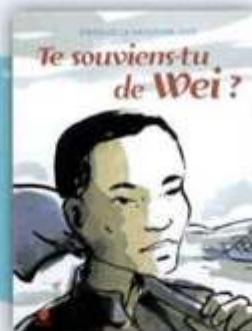
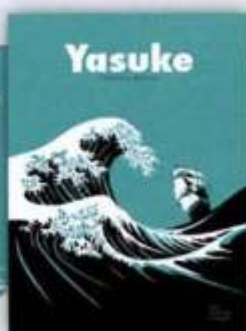


J'aimerais terminer en soulignant la belle implication des animateurs en edd que j'ai rencontrés dans les diverses formations et la richesse des partages.

Et aussi remercier chaleureusement Isabelle Dessaint et Olivier Grégoire pour leur expertise couleur passion, générosité et bienveillance.

Et Véronique Marissal qui m'a permis de préciser mon propos, suite à un premier entretien, son implication à la coordination des edd et les formations pointues qu'elle organise avec la collaboration de Brigitte Spineux.

Biennale 2017-2018 Paul Hurtmans du livre de jeunesse



pour les adultes
(tout-public)

Matinée d'étude
jeudi 25 janvier 2018
Théâtre: La montagne magique

Soirée avec les auteurs
des cat. verte et bleue
mardi 13 mars 2018 à 19h
Théâtre: La montagne magique

pour les jeunes
inscrits au
projet

Présentation des livres
en bibliothèque
septembre - novembre 2017

Lecture des livres
jusqu'en février 2018

Rencontre avec les auteurs
des cat. rouge et jaune
22-23 février 2018
Foire du livre de Bruxelles

Rencontre avec un des auteurs
des cat. verte et bleue
12-16 mars 2018
La montagne magique, Bib Riches-Claires / Laeken



Ouverture d'une ludothèque à Hof-ten-Berg : genèse d'un projet

C'est par Mireille, participante aux matinées jeux, que nous avons appris l'existence du projet de création d'une ludothèque dans les bâtiments de l'école de devoirs de Hof-ten-Berg de l'asbl Wolu Services. C'est donc tout naturellement que nous nous rendons, le 15 novembre, avec Mireille à l'inauguration de celle-ci.

A notre arrivée, l'ambiance est à la fête, à la détente, aux jeux...

Avant même de rentrer dans le bâtiment et d'en découvrir les locaux, non connus de nous jusqu'à ce jour, nous rencontrons un petit garçon sortant de là bras et tête couverts de sculptures de ballons colorés.

Encombré par son chargement, il nous demande de l'accompagner pour ouvrir les différentes portes qui lui permettront de rentrer chez lui.

Premier contact avec le quartier, sa rue principale et ses petites ruelles intérieures.

Nous revenons sur nos pas et pénétrons dans des locaux qui, d'emblée, nous disent la diversité et la richesse des activités qui s'y déroulent et le soin apporté à son aménagement et à l'accueil.

Ancien appartement, c'est par la cuisine que nous entamons notre visite de ce lieu clair et accueillant. Une vaste table invite à s'arrêter, prendre un peu de temps pour aller à la rencontre de ceux et celles qui sont là aujourd'hui pour fêter l'ouverture de cette première ludothèque dans la commune. Il faut dire que sur la table de délicieuses petites douceurs invitent nos papilles à y goûter.

Dans l'espace adjacent, il est évident que nous sommes dans le lieu des activités de soutien scolaire, des ateliers et des jeux !

Le long d'un mur, des armoires ouvertes sur la collection de jeux nouvellement acquis. Au fond, autour d'une grande table

plusieurs personnes partagent une partie de « Mot pour mot » parmi lesquelles Isabelle Dessaint et Olivier Grégoire.

Sans interrompre cette partie joyeuse et concentrée à la fois, nous nous tournons vers une autre table où deux enfants, un petit garçon et une petite fille, partagent une partie de « Dobble ». Avec leur accord, nous nous asseyons auprès d'eux et les observons dans ce jeu qui mobilise attention, concentration, rapidité et connaissance du vocabulaire. Le début des discours d'inauguration va commencer, il est temps pour nous de porter notre attention aux aspects plus institutionnels du projet. Un rendez-vous est pris avec Isabelle Boniver, coordinatrice de l'asbl Wolu-Services et Nicolas Gillis, animateur et « cheville ouvrière » du projet. Quelques jours plus tard, nous les retrouvons donc autour de la genèse de ce beau projet.



Les écoles de devoirs de « Wolu Services » sont des structures d'accueil ouvertes aux enfants et adolescents de 6 à 14 ans qui développent, en dehors des heures scolaires, un travail pédagogique, éducatif et culturel, de soutien et d'accompagnement à la scolarité.

Les objectifs facilitent l'ouverture, la découverte et l'autonomie et stimulent le processus de réflexion.

Les implantations :

- Andromède
- Hof-Ten-Berg
- Prekelinden
- Mont-Saint-Lambert
- Stade Fallon

Elles permettent à plus de 100 enfants de trouver un cadre et des outils de travail leur permettant de se sentir soutenus dans leurs études, valorisés dans ce qu'ils réalisent, de poser librement des questions relatives à l'école ou à autre chose, de discuter, de réaliser des expériences positives.

Animateurs, bénévoles, permanents...

plus d'une trentaine de personnes encadrent, se motivent et s'enthousiasment pour le projet !



A la croisée de deux projets

Infirmier de formation, Nicolas poursuit aujourd'hui une spécialisation en santé communautaire.

C'est dans le cadre d'un stage qu'il arrive dans l'association et plus particulièrement à l'école de devoirs. Il prend le temps de nous préciser le lien entre la formation poursuivie et ce stage en école de devoirs qui l'a amené à développer progressivement ce projet autour des jeux. L'infirmier en santé communautaire, nous précise-t-il, s'intéresse à la santé dans sa dimension subjective et écologique et donc tant aux besoins biologiques, psychologiques qu'environnementaux des personnes considérées comme acteurs sociaux.

L'offre « de soins » est négociée avec le public et se base sur une pédagogie active où chacun puisse comprendre « ce qui est bon pour lui » pour atteindre un état de bien-être.

Très rapidement, Nicolas va se rendre compte de la difficulté pour les enfants de se mettre au travail après leur sortie de l'école.

Tant ces observations que les



comportements des enfants disent la fatigue ou la surexcitation, leur besoin de se poser, de se défouler, de s'amuser... Entre rue principale et petit passage entre

les immeubles, peu d'espace extérieur à proximité pour leur offrir ce temps de détente.

C'est ainsi que l'idée lui est venue d'apporter des jeux de société.

D'abord apportés par lui, puis par d'autres, différents jeux vont être proposés aux enfants après les devoirs.

Le jeu est un outil éducatif mais aussi un outil de développement personnel.

Le plaisir des enfants est incontestable. Nicolas souhaite élargir l'offre par des jeux nouveaux et différents et tisse progressivement son réseau.

Il se renseigne auprès d'une ludothèque.

« On a progressivement, de fil en aiguille, découvert ce qu'est une ludothèque, comment ça fonctionne et pris conscience que c'était faisable ! Que cela allait amener un média qui allait permettre le temps de la rencontre. Cela allait aussi peut-être répondre à un besoin des familles de trouver un temps et un espace de rencontre dans le quartier. Pourquoi dès lors ne pas créer une ludothèque à Hof-ten-Berg ? ».

Les enfants de l'école de devoirs adorent jouer, mais ne savent pas toujours comment, parce qu'ayant peu l'habitude de jouer des jeux de société.

Ils jouent rarement avec leurs parents ou leur entourage. Le pari a donc été fait que l'enfant amène ses parents, puis son





entourage à jouer et partager un moment de plaisir.

Outre les compétences développées en termes d'apprentissage et d'éducation, le jeu constitue un extraordinaire moyen de faire se rencontrer les personnes !

Isabelle nous explique combien ce projet de ludothèque et les activités proposées entrent pleinement dans les objectifs du Projet de Cohésion Sociale (PCS) de la SLRB développé entre la Société immobilière de Service Public (SISP), la commune et Wolu Services asbl, déployant des actions sociales collectives et communautaires avec les habitants pour promouvoir la cohésion sociale dans les quartiers de logements sociaux.

Des projets qui encouragent toutes formes d'échanges humains et de participation.

Ces projets visent à améliorer la qualité de vie des locataires dans leur logement et environnement.

« Les PCS sont des projets participatifs par excellence. Ils sont organisés en consultant les habitants, car ce sont eux qui connaissent le mieux les besoins de leur quartier. Le travailleur social centralise et reformule les demandes. Il fait prendre conscience à chacun de ses ressources et



« On a progressivement découvert ce qu'est une ludothèque, comment ça fonctionne et pris conscience que c'était faisable !

...

Cela allait aussi peut-être répondre à un besoin des familles de trouver un temps et un espace de rencontre dans le quartier ... »



construit des solutions sur mesure.

(...) Les PCS proposent aux habitants des rencontres, du soutien scolaire, des cours d'alphabétisation, des sorties culturelles, des permanences-café, ... bref des activités ponctuelles ou récurrentes.

Elles brassent un public varié en termes de genre, d'âge ou de culture.

Ces activités favorisent le renforcement du lien social, les solidarités entre locataires.

La démarche se veut participative et d'éducation à la citoyenneté. »¹

Parmi les missions poursuivies par le travail social communautaire, la promotion sociale et culturelle des personnes ainsi que le positionnement des habitants comme acteurs dans la vie de la « cité » viennent pleinement rencontrer l'approche de santé communautaire telle que développée par Nicolas.

1. <http://www.slrbs.irisnet.be/fr/qui-sommes-nous/nos-missions/social>
http://www.slrbs.irisnet.be/sites/website/files/slrbs_pcs_fr_06042017_0.pdf



PCS GALAXIE et HOF-TEN-BERG
Ensemble pour votre quartier !
... se retrouver, se rencontrer, créer, découvrir ensemble...

Une formation tombée à point...

Les matinées de la CEDD n'étaient pas encore terminées qu'un premier travail de collaboration était mis sur pied par Mireille dans sa commune.

De matinées en matinées, de partie en partie, l'idée a germé de porter toutes les petites semences engrangées vers ses partenaires, des écoles, des écoles de voisins d'autant plus que le terrain était excessivement fertile pour cela.

En effet, au moment où elle propose l'organisation des matinées autour des jeux dans sa commune, le projet de ludothèque est en pleine élaboration à Wolu-Services asbl !

Des petites graines seront donc semées dès le printemps avec l'accompagnement

de l'équipe de la COCOF, Isabelle Dessaint, Laura Van Laethem et Olivier Grégoire.

L'invitation, relayée par Isabelle Boniver, est faite aux animateurs de s'interroger et réfléchir sur la place que pourrait occuper les jeux en école de devoirs et en quoi ils peuvent constituer un support d'apprentissage efficace pour autant que l'on prenne le temps d'analyser les compétences mobilisées et les prérequis nécessaires pour les jouer.

Après la projection du film relatant l'expérience d'une école à Anderlecht, des mises en situation de jeux et la présentation de quelques notions théoriques le premier jour, toutes et tous étaient prêts à se lancer dans la seconde matinée autour des jeux de langage.

Cette fois, sans enlever le plaisir inhérent

aux jeux, les participants étaient invités à découvrir des jeux en mettant en évidence les compétences langagières mobilisées telles la maîtrise du vocabulaire, l'expression orale, la compréhension de consignes,...

Ces deux matinées résolument actives, participatives et conviviales seront suivies d'une troisième en automne.

Dans le processus des Matinées, le rôle d'Isabelle Boniver a été de motiver ses troupes à s'inscrire, sur base des infos transmises oralement et par écrit par Mireille, de centraliser les inscriptions et d'être son intermédiaire pendant le processus. C'est elle aussi qui fera le nécessaire afin que les participants puissent être accueillis à l'edd de « Hof Ten Berg » pour la 3ème matinée.



Matinée 1 – « La place du jeu en école de devoirs »

Vous vous interrogez sur le rôle du jeu en école de devoirs. Vous êtes à la recherche de méthodes d'apprentissage alternatives et vous vous demandez si le jeu est un support d'apprentissage efficace. Vous désirez découvrir les différentes compétences qui peuvent être exercées par le jeu. Vous voulez apprendre à sélectionner des jeux en fonction de vos objectifs et des apprenants que vous encadrez.

Nous vous proposons de participer à cette matinée consacrée à la place du jeu en école de devoirs qui se basera sur : le partage d'une expérience de terrain menée avec des élèves de l'enseignement fondamental (vidéo) à Anderlecht, la découverte et la mise en situation de jeux en lien avec les compétences développées et la présentation de quelques notions théoriques afin de légitimer l'usage de jeux dans votre pratique professionnelle

Matinée 2 - « Les jeux de langage »

Cette séance sera consacrée spécifiquement aux jeux de langage. Vous y découvrirez quels jeux utiliser pour exercer différentes compétences langagières telles la maîtrise du vocabulaire, l'expression orale, la compréhension de consignes, etc.

Si vous désirez, à l'issue de cette matinée, utiliser des jeux dans vos pratiques de terrain vous pourrez fixer un rendez-vous pour l'emprunt de jeux de la ludothèque de la Cocof et/ou faire la demande d'un accompagnement de projet ludique consistant en une aide à la sélection et l'utilisation de jeux et à l'organisation pratique d'animations.

Matinée 3 - « La transmission des règles »

Vous aurez l'occasion, lors de cette matinée « tournée » autour des règles, de réfléchir à leurs enjeux, leur présentation et leur explication, ce qui, comme vous le vivrez, demande de les comprendre soi-même d'une part, et d'être apte de les expliquer aux joueurs, tenant compte de leurs caractéristiques (nombre, âge, besoins particuliers, etc.) et du contexte de la partie, d'autre part. Différentes activités, parties de jeux seront proposées pour lancer des débats, nourrir votre réflexion et découvrir des jeux et leurs règles.

Durant ces trois séances résolument actives, participatives et conviviales, vous serez invités à renouer avec le plaisir primordial de jouer.

Formateurs

- Isabelle Dessaint, institutrice primaire, ludothécaire et responsable de projets au secteur ludothèques de la Cocof.
- Olivier Grégoire, formateur, ludothécaire et responsable de projets au secteur ludothèques de la Cocof.

Lors de ces matinées, les participants ont été accueillis, ont joué et ont eu la possibilité, ensuite, de partager un repas et d'échanger sur le vécu de chaque matinée, les jeux joués et leurs découvertes respectives.

La rencontre de Mireille avec Isabelle Bonniver, coordinatrice des différentes écoles de devoirs de Wolu Service asbl et Nicolas, sera essentielle et illustre toute l'intérêt de tisser des liens, de partager ses ressources et de travailler en réseau.

Outre l'engagement des uns et des autres et la formation, le projet va ensuite largement profiter de l'accompagnement professionnel de l'équipe de la Ludothèque de la COCOF qui, depuis l'année passée a modifié son projet en sorte de soutenir davantage les équipes souhaitant développer un projet ludique.

L'équipe va dès lors collaborer avec eux au choix et à l'acquisition de certains jeux, à l'élaboration d'un classement et à l'offre d'une base de données pour les emprunts. Un règlement d'ordre intérieur largement inspiré de celui de la ludothèque «Spéculoos» de Molenbeek², contactée par Nicolas (qui, comme le projet en cours d'élaboration, se veut d'emblée intergénérationnel et ouvert aux familles du quartier) est établi.

Fin septembre, une réunion s'adresse aux habitants du quartier pour expliquer le projet et l'importance des collaborations pour sa réussite (contribution à l'encodage des jeux et jouets, à leur protection et conditionnement pour la mise en prêt, etc.).

Outre les habitants à mobiliser, certains partenaires sont déjà d'emblée intéressés

par ce nouveau projet.

La seconde école de devoirs du quartier d'Andromède qui pourrait bénéficier des animations et des prêts, Marie-Paule, responsable des cours d'alpha pour des animations ponctuelles à encore mettre en réflexion et construction.

Il est ainsi déjà prévu, parmi les jeux déjà acquis, par exemple, d'indiquer par une pastille ceux parmi eux qui ne demandent pas une maîtrise complexe de la langue française et d'en acquérir d'autres en sorte de constituer une collection davantage spécifique.

2.
<https://molenbeekadm.irisnet.be/fr/fichiers/reglements-communaux/ludothèque-speculoos/Speculoos%20ROI%20FR%20A3.p>

Aujourd'hui...

Environ 200 jeux sont, à ce jour, disponibles. Il y en a pour tous les âges.

Outre l'offre d'un espace-temps de jeux pour les enfants qui fréquentent l'école de devoirs, la ludothèque est ouverte sur le quartier et la commune.

Elle propose :

- Le jeu sur place les mercredis et samedis entre 13h30 et 17h30.
Pour y jouer en famille, entre habitants,... pouvoir se poser, partager tout en bénéficiant d'explications, de conseils, d'orientation. Des moments privilégiés pour nouer et tisser des liens.
- Le prêt de jeux aux mêmes horaires.
La plupart de la collection de la ludothèque est disponible au prêt pour jouer à la maison ou ailleurs.
- Des animations sur place ou à l'extérieur pour tout public. Celles-ci sont organisées régulièrement ou ponctuellement tout au long de l'année.

Et demain ?

Le projet, tel une plante, va poursuivre sa croissance sous les bons soins des jardiniers.

Si les participants et acteurs de ce projet en devenir ont progressivement découvert le plaisir des jeux et toute la richesse qu'ils peuvent développer en termes d'apprentissage notamment langagiers, le travail devra être poursuivi tout en portant une attention vigilante à préserver l'aspect ludique des animations au risque de laisser la place aux aspects scolaires souvent mis en avant, que ce soit par les parents, les enfants ou les apprenants adultes.

Des partenariats sont envisagés avec les écoles et les associations du quartier... mais Nicolas est pragmatique et avance à petit pas.

« Pas question de se voir déborder par un projet qui grandirait trop rapidement sans que les moyens ne soient là... »

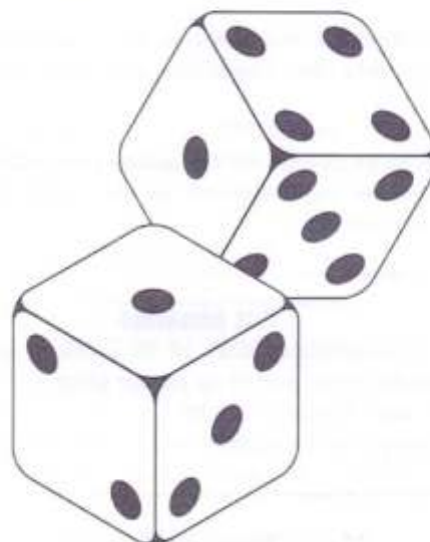
Laissons donc du temps aux plantes de pousser sous la protection bienveillante et vigilante des jardiniers !

Propos recueillis par Véronique Marissal auprès d'Isabelle Boniver et de Nicolas Gillis.



Francophones²

LUDOTHÈQUE WOLU-SERVICES



La ludothèque Wolu-Services vous accueille et vous propose un accès à plus de 200 jeux différents via ses services de prêt de jeux, de jeu sur place et d'animations.

Ce lieu accessible à tou-te-s vous offre un espace de convivialité et de découverte, où le jeu favorisera échanges et rencontres.

**Avenue Hof Ten Berg 94
1200 Bruxelles
02 763 45 77**

ludothèque.wolu-services@outlook.com

CONTACT

Isabelle Boniver, Nicolas Gillis & Laura Henrard

TELEPHONE

02 763 45 77

MAIL

ludothèque.wolu-services@outlook.com

ADRESSE

Avenue Hof Ten Berg 94 - 1200 Bruxelles

Quelques jeux ...

Nous reprenons ici les jeux mentionnés par ceux et celles qui ont contribué à la rédaction de ce numéro en mettant en évidence leurs « coups de cœur ».

Les coups de cœur de Brigitte et Edith:

Drôles de Bobines

Editeur : Editions Pédagogiques du Grand Cerf

Auteure : Françoise Clairet

Type : jeu de langage et d'expression, différenciation des formes, différenciation spatiale, latéralité, association d'idées, discriminations auditives et visuelles

Nombre joueurs : de 1 à 6

Âge : à partir de 5 ans

Durée : 15'



Le jeu comprend différents portraits de pères, mères et enfants.

Le principe du jeu consiste à dessiner un

portrait en écoutant/lisant (selon le niveau de lecture des enfants) les indications reprises sur une fiche qui décrit point par point les caractéristiques du personnage.

Ce jeu d'écoute, de compréhension et d'application de consignes orales par le dessin fait appel à la capacité d'attention auditive et cognitive (fonction symbolique) permettant de décoder et d'analyser un message verbal dans le but de comprendre le sens et de l'exprimer par une représentation graphique adéquate.

Il exerce la perception des détails, renforce la discrimination des couleurs et des formes.

Il consolide les notions spatiales de base telles que : à gauche, à droite, en bas, en haut, au-dessus, en-dessous, dans, à côté,...

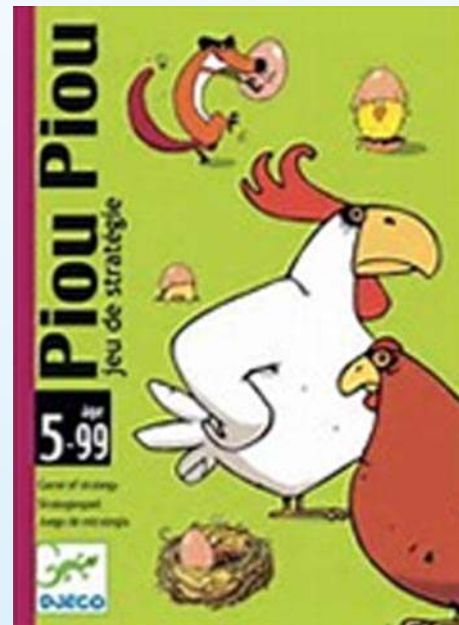
En commençant par dessiner les portraits des « parents », l'enfant se familiarise avec les caractéristiques propres à chaque famille et abordera plus facilement le dessin des « enfants » par la suite.

Ce jeu propose trois niveaux de difficulté, allant d'énoncés simples à plus complexes avec des négations et des déductions.

Une fois le dessin terminé, l'enfant peut le confronter au modèle référent et à ceux des autres joueurs.

Se joue seul ou à plusieurs mais avec l'aide d'un aîné pour lire les descriptions.¹

1. Voir : https://ludos.brussels/ludo-cocof/opac_css/index.php?lvl=etagere_see&id=8



Piou Piou

Editeur : Djeco (2009)

Concepteur : Thierry Chapeau

Illustrations : Frédéric Pillot

Type de jeu : jeu de cartes, stratégie

Joueurs : 2 à 5

Age : à partir de 5 ans

Durée : < 30'

C'est la panique dans le poulailler. Les œufs doivent absolument éclore avant que le renard ne puisse les voler pour les dévorer. Il faudra au joueur 1 coq, 1 poule et 1 nid pour pondre un œuf ; 2 poules pour le couvrir afin qu'il devienne poussin.

Les coups de cœur de Marie et Virginie:

CROSSING

Editeurs : Cocktail Games, Moonster Games, Space Cowboys (2015)

Auteur : Yoshiteru Shinohara

Illustratrice : Charlène Le Scarff

Type : jeu d'ambiance de programmation secrète

Nombre joueurs : 3 - 6

Âge : à partir de 8 ans

Durée : < 30'

Au centre de la table, on trouve les champignons magiques. Devant chaque





joueur, une carte représentant son personnage. Au début d'un tour de jeu, on place deux pierres précieuses au hasard sur chacun des 5 champignons. On compte ensuite 1... 2... 3... et, tous les joueurs pointent du doigt un des champignons.

Si vous êtes seul à pointer un champignon, vous prenez toutes les pierres précieuses et les posez sur votre personnage.

Si vous êtes plusieurs, alors personne ne gagne rien!

Après la première manche, deux pierres sont placées sur les champignons vides et une sur les autres.

Certains champignons deviennent de plus en plus chargés et attirants!

Mais attention, le gain de pierres précieuses n'est pas définitif.

Si vous possédez des pierres sur votre personnage, au tour suivant un joueur pourra en effet pointer votre personnage. S'il est le seul à le pointer, il vous volera tout! Mais alors, comment faire?

Il faut mettre vos pierres précieuses à l'abri. Pour cela, vous pouvez choisir de pointer votre doigt sur votre personnage plutôt que sur un champignon ou un personnage adverse.

Si personne n'a pointé votre personnage, les pierres sont à vous et mises sur le côté. Vous tournez alors votre carte sur la face «nuit» et dormez au tour suivant.

Sachant que vous perdez un tour pour mettre vos pierres à l'abri, vous serez tenté d'accumuler et jouer quelques tours avant de les protéger.

Et c'est là que naît toute la stratégie du jeu,

entre choisir les bons champignons, voler les adversaires, ou mettre votre butin en sécurité, il faut faire un choix!

Dr EUREKA

Editeur : Blue Orange (2015)

Concepteur : Roberto Fraga

Illustrations : Stéphane Escapa

Type de jeu : jeu de défi logique, d'adresse et de rapidité

Joueurs : 2 à 4

Age : à partir de 6 ans

Durée : 30'

Nous voilà en plein laboratoire.

Chaque joueur dispose de trois éprouvettes de 6 billes colorées disposées dans une éprouvette.

Une série de cartes proposent différentes compositions de répartition des billes dans les différentes éprouvettes.

On démarre le jeu en retournant une première carte, révélant ainsi la composition à atteindre en transvasant d'une éprouvette à l'autre les différentes billes autant de fois que nécessaire.

Les billes ne peuvent jamais être prises en main. Tout passe par la dextérité des joueurs.

La combinaison doit respecter l'ordre de la combinaison de la carte et aller de gauche à droite dans le sens de la lecture.

Le premier joueur à terminer crie «Eurêka» et la première manche de jeu se termine.

Ce jeu nous a beaucoup amusés et nous a fait découvrir toute sa richesse en termes d'animation.

On peut le jouer en équipe. Dans ce cas, un joueur dicte à l'autre la combinaison à



atteindre. On peut aussi décider de cacher la combinaison une fois assuré que tous les joueurs disent l'avoir dans leur tête.

Dans ce cas, il faudra peut-être la remontrer plusieurs fois pour s'assurer de cela. On peut aussi annoncer un nombre maximum de manipulations ou encore attendre que chacun termine la combinaison en comptant le nombre de manipulations qui lui ont été nécessaires et classer ainsi les joueurs du plus petit nombre de manipulations au plus grand.

Une manière d'intégrer chacun des joueurs dans le résultat de chacune des manches.

Cette variante ne peut évidemment être proposée qu'aux enfants ayant ce prérequis de classement.

Très vite l'ambiance de la salle a changé et nous avons progressivement été envahis de tous ces bruits de chute des billes dans les éprouvettes.

« Grâce à sa simplicité, Dr Eureka s'adresse aux joueurs de tous les âges. On y joue dès 6 ans jusqu'à l'âge adulte.

Simplicité ne veut pas dire simpliste.

Dr Eureka est un vrai jeu de défis logiques, ce qui en fait à la fois un jeu d'adresse et de logique. On s'amuse beaucoup à tous les âges. En particulier, on n'a pas encore vu un enfant hésiter à saisir les éprouvettes pour s'amuser à transvaser les billes.

La réalisation est brillante, joli travail de l'éditeur Blue Orange. »²

Les coups de cœur de Mireille:

Suspend

Editeur : Melissa & Doug

Type de jeu : jeu de suspension et d'équilibre

Nombre de joueurs : de 1 à 4

Age : 8 ans et plus

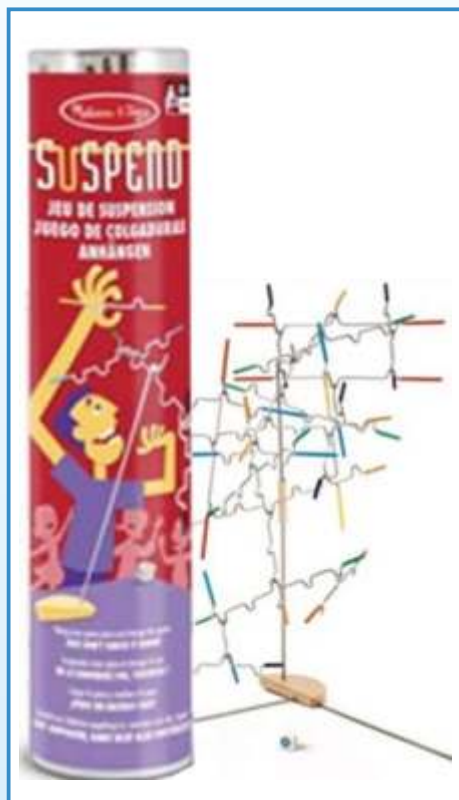
Le but du jeu est de se débarrasser de l'ensemble de ses pièces.

Avant de commencer, les tiges sont réparties entre les joueurs.

Chacun, à son tour, va déposer une de ses tiges en respectant les règles suivantes :

1. N'utiliser qu'une main pour placer la pièce.

2. <https://www.jeuxdenim.be/jeu-DrEureka>



2. Le tour est terminé lorsque la main est retirée de la pièce.
3. Placer la pièce uniquement à un endroit

non occupé. Si la pièce, une fois la main retirée se retrouve à une place occupée, cela est accepté.

4. Si des pièces tombent durant le tour d'un joueur, celui-ci les ramasse et les ajoute à sa pile.

Compatibility³

Editeur : Cocktail Games (2010)

Concepteur : Craig Browne

Illustratrice : Alexandra Violet

Type de jeu : jeu d'ambiance par équipe

Nombre de joueurs : de 3 à 8

Age : 10 ans et +

Durée : +/-45 min

Le but du jeu est de démontrer sa «compatibilité» avec son partenaire de jeu. Au début de chaque tour, un thème est choisi au hasard (cartes « thèmes »), chaque joueur est alors invité à choisir 5 photos (parmi un jeu de cartes identique pour chacun des joueurs) qui représentent pour lui le thème proposé d'une part, mais qui puissent idéalement correspondre à celles choisies par son partenaire de jeu d'autre part.

Dans un deuxième temps, le joueur classe ses photos de 1 à 5.



Ensuite les joueurs déposent tour à tour leur carte 1, puis 2 etc.

Si dans une équipe, les joueurs ont choisi la même carte/photo dans le même ordre, l'équipe avance son pion de 3 cases sur le plateau de jeu.

Si la même photo a été choisie par des joueurs d'une même équipe, mais pas dans le même ordre, alors l'équipe n'avance que de 2 cases.

Pour gagner, il s'agit de porter son attention, de tour en tour, sur le type de photos choisies par son partenaire, les manières dont le thème est traité par lui en sorte d'anticiper progressivement les choix qu'il ferait.

Salade de cafards⁴

Editeur : Drei Magier Spiele (2007)

Concepteur : Jacques Zeimet

Illustrateurs : Johann Rüttinger, Rolf Vogt

Type de jeu : jeu de cartes d'observation, d'attention et de rapidité

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Age : 6 ans et +

Durée : < 30 min

Le but du jeu est de se débarrasser de ses cartes le plus rapidement possible.

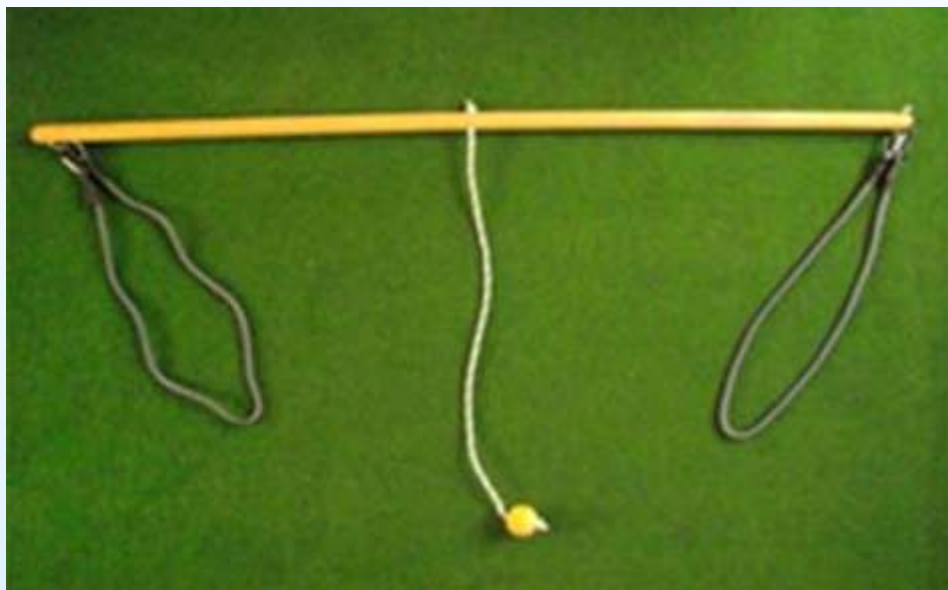
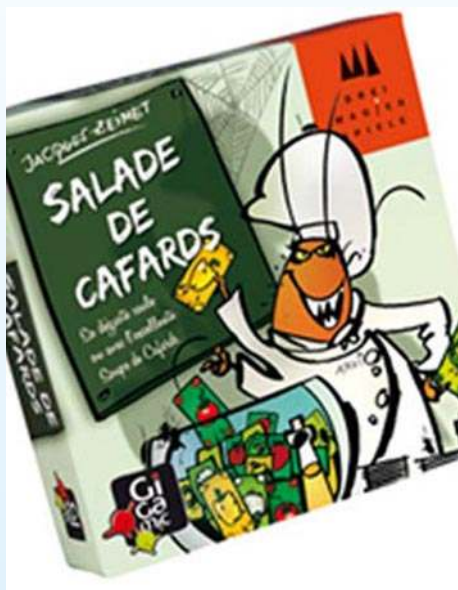
En début de partie, chaque joueur reçoit un nombre égal de cartes (salade, tomates, poivrons, chou-fleur, cafard).

Tour à tour, chaque joueur doit retourner une carte, l'empiler au centre de la table et annoncer le légume présenté ou le «cafard» si la carte indique un légume

3. Voir : <http://www.jeuxdenim.be/jeu-Compatibility>

4. Voir : <http://www.gigamic.com/jeu/salade-de-cafards>





interdit.

Toutefois, si le légume correspond au dernier légume présenté, au dernier légume annoncé, ou au dernier légume interdit par un « cafard », alors le joueur est obligé d'annoncer le nom d'un légume différent de ces trois cas.

Un jeu impitoyable pour la concentration où la saturation n'est jamais très éloignée...

Le Bâton des Nuits⁵

Dans ce jeu coopératif, les 2 joueurs s'attachent à un bâton commun, chacun étant à une extrémité différente.

Au milieu du bâton pend une corde à laquelle est accrochée une grosse perle.

Sans se servir de leurs mains, les joueurs doivent enrouler complètement la corde autour du bâton puis, la dérouler.

Un jeu plein de mouvements où les joueurs doivent s'accorder sur un mouvement et un rythme commun et donc, échanger entre eux.

Dixit

Editeur : Libellud (2008)

Concepteur : Jean-Louis Roubira

Illustratrice : Marie Cardouat

Type de jeu : jeu de pari créatif

Nombre de joueurs : de 3 à 6

Age : 8 ans et +

Le but du jeu est de faire deviner un concept à vos adversaires en veillant à donner un indice qui ne soit ni trop complexe, ni trop simple.

Un joueur « conteur » (le meneur de jeu qui change à chaque manche) annonce un son, un mot, une phrase qui évoque l'illustration d'une carte qu'il tient en main (parmi une série d'images oniriques).

Les adversaires choisissent alors une de leurs 6 cartes qu'ils estiment proche de l'annonce du conteur.

Les cartes du conteur et des joueurs sont alors mélangées avant d'être révélées.

Place maintenant au pari de chacun des joueurs sur la carte choisie par le conteur.

Des points sont attribués au conteur si au

moins un joueur a trouvé sa carte, à chaque adversaire qui trouve la carte qu'il a proposée.

S'il y a unanimité sur le choix de la carte, pas de point...

Les jeux joués lors de l'inauguration :

Mot pour Mot⁶

Auteur : Jack Degan

Illustrateurs : Matt Roussel et Manuel Sanchez

Editeur : Scorpion Masqué

Type de jeu : jeu de langue, d'équipe et de rapidité où il s'agit de trouver un mot correspondant à un thème tout en tenant compte de l'orthographe

Nombre de joueurs : de 2 à 12

Age : à partir de 10 ans

Durée moyenne : 20'

Diviser les joueurs en 2 équipes.

Placez le plateau entre les deux équipes.

Ensuite placez la petite boîte avec les cartes *catégories* et le sablier à la portée de tous. Placez les tuiles *lettre* sur les emplacements correspondants au milieu du plateau. Les équipes jouent à tour de rôle. A son tour, une équipe tire d'abord une carte catégorie et la pose sur la table.

Une fois que tous en ont pris connaissance, l'équipe adverse retourne le sablier.

Les joueurs de l'équipe dont c'est le tour de jeu cherchent ensemble un mot respectant la catégorie imposée. Quand il y a consensus, le mot est épilé et on



5. https://ludos.brussels/ludo-cocof/opac_css/?database=ludococofDB
Voir catégorie jeux d'adresse

6. <https://www.scorpionmasque.com/fr/mot-pour-mot>



rapproche d'une case vers soi chaque lettre faisant partie de ce mot dans l'ordre d'apparition. La lettre est déplacée autant de fois qu'elle apparaît dans le mot. Une fois capturée, les lettres ne peuvent plus être déplacées. Le sablier indique la fin du tour de jeu et on passe à l'équipe adverse. Plus de possibilité à ce moment de déplacer une lettre même si le mot n'est pas terminé. La première équipe qui capture 6 lettres a gagné.

Dobble

Editeur : Asmodée

Type de jeux : jeux de cartes d'observation et de rapidité

Nombre de joueurs : de 2 à 8

Age : à partir de 8 ans

Durée : 10 minutes

Un jeu d'observation et de rapidité dans lequel tous les joueurs jouent en même temps. Le jeu est constitué de 55 cartes



comportant chacune 8 symboles.

Quel que soit le jeu choisi, repérez plus vite que vos adversaires le seul et unique symbole identique entre deux cartes puis nommez-le à haute voix. Ensuite, récupérez la carte comportant le même symbole que la vôtre, défaussez-vous de votre carte ou refilez-la à un adversaire, selon les règles de la variante à laquelle vous jouez.

Vous pouvez jouer à tous les mini jeux dans l'ordre, dans le désordre, ou rejouer toujours au même. Le principal est de s'amuser ! Il s'agit, pour chacun des joueurs, de construire sa stratégie propre pour repérer au plus vite l'objet recherché car il n'aura pas le temps de les passer tous en revue (couleur, classement par type, etc.). La stratégie est à considérer comme un outil nécessaire pour gagner la partie.

A feuille T
A page T

**SOUTENEZ-NOUS !
ABONNEZ-VOUS !**



**à
A FEUILLE T**

**6,20 €
pour 1 an**

**Virement
sur le compte
001-1917334-11**

**Renseignements:
Véronique Marissal
Tél. 02 411 43 30**

1ère JOURNÉE INTERNATIONALE DU VIVRE ENSEMBLE EN PAIX



MERCREDI 16 MAI 2018 AU PARC DU CINQUANTENAIRE

Venez découvrir des jeux, des outils pédagogiques, des spectacles....

Venez occuper un stand dans un des villages de la planète

Présenter des clips, des vidéos, des expériences...

Venez faire la fête, chanter, danser, conter, présenter un spectacle...

D'ici et d'ailleurs, venez promouvoir la solidarité et les talents variés de notre humanité

Venez écrire et envoyer vos messages pour notre planète

Imaginez que l'esplanade du cinquanteaire soit devenue notre planète commune : la terre.

Sur cette planète, les habitants du monde qui peuplent Bruxelles pourront découvrir plusieurs villages :

Le village de l'éducation

Les acteurs qui travaillent au sein des écoles pour le « Vivre Ensemble en Paix », tels que : le Centre Omar Kayam, les Focolari, la fondation Seve (savoir être et vivre ensemble), la CNV, Communication non violente, etc... présentent des livres, outils et jeux pédagogiques qu'ils utilisent pour développer la paix, en soi et avec les autres.

Le village de la philosophie, de l'humanisme et de la spiritualité

Les membres de différents cercles de rencontres interconfessionnelles et inter-convictionnelles témoignent et proposent d'expérimenter des modes de fonctionnement, d'entrée en relation avec l'autre qui permettent de passer du « Je au Nous », de nos identités à notre humanité ...

Le village des 17 Objectifs de Développement Durable

Il est composé de différents acteurs, associations, plateformes citoyennes qui s'engagent dans l'un ou l'autre des 17 objectifs...

Le village de la famille humaine

C'est l'espace de rencontre et de détente pour tous les âges, où se reposer, boire, manger un morceau. Cuisine du monde, musique, arts contés, jeux pour petits, jeunes et grands + Concert de clôture

Le village des enfants et de la jeunesse

Des acteurs de l'Accueil Temps Libre, de la fédération des scouts et des patros... y proposent des activités pour tout âge. C'est dans ce village que l'on peut écrire un message, gonfler et expédier les ballons « Vivre Ensemble en Paix »

Pour tous renseignements complémentaires
ou inscription pour tenir un stand s'adresser à :

www.aisa.be
jivep@aisa.be



PETITES ANNONCES

Recherches emploi

Titulaire d'une qualification d'animatrice en ATL reconnue par l'ONE via une formation d'auxiliaire d'animation pour services collectifs chez Synergie Solidaire en partenariat avec Coala, elle a effectué un stage de 10 semaines dans une Maison de Jeunes bruxelloise qui lui a permis d'approfondir ses connaissances et de prendre de l'expérience. Elle recherche un poste d'animatrice en école de devoirs. Elle se dit souriante et active et aime le contact avec tous les publics. Elle a l'esprit de groupe et aime apporter un soutien et apprendre à relativiser pour développer l'adaptabilité des enfants et des jeunes.

Intéressé(e) ?

Lettre de motivation et CV disponibles à la CEDD – Réf. RE1

Titulaire d'un master en sciences commerciales et financières, elle est actuellement à la recherche d'un emploi en école de devoirs.

Passionnée par l'enseignement et la pédagogie, elle a une longue expérience de professeure d'économie au sein de 3 écoles secondaires de la région bruxelloise.

Elle a également enseigné l'arabe pendant deux ans.

Elle aimerait intégrer une équipe en école de devoirs pour accompagner des jeunes dans leurs devoirs.

Intéressé(e) ?

Lettre de motivation et CV disponibles à la CEDD – Réf. RE2

Recherche job étudiant

Etudiante en secondaire comme auxiliaire d'administration et d'accueil, elle est motivée à intégrer une équipe dans le cadre d'un job étudiant.

Elle se dit sociable, rigoureuse, ponctuelle et à l'écoute.

Pour sa première expérience professionnelle, elle est déterminée à se donner les moyens de s'adapter aux différentes situations rencontrées et s'intégrer.

Elle est disponible tous les congés scolaires, le mercredi après-midi et le week-end.

Intéressé(e) ?

Lettre de motivation et CV disponibles à la CEDD – Réf. JE1



PEL • RAPPEL • RAPPEL • RAPPEL • RAPPEL • RAPPEL • RAPPEL • RAP

Vous pouvez insérer gratuitement vos différentes annonces de manifestations, activités sportives et/ou culturelles, formations diverses, offres d'emploi, etc...

dans le prochain numéro de "A Feuille T"

Ne tardez-pas: envoyez-nous votre courrier.

Un logo, une illustration, une photo de qualité correcte seront les bienvenus.

Avec le soutien du Service de la Jeunesse de la Fédération Wallonie-Bruxelles, de Actiris et de la COCOF.

