TEMPS DE FORMATION AUTOUR DU JEU ANIMATEURS CLAS

3h de formation avec temps théorique et temps pratique

15 animateurs ; public : parents, enfants à partir de 6 ans et jeunes 11/15 ans

- **Introduction**

Les origines du jeu paraissent aussi anciennes que celles de l'humanité. Partout où l'on retrouve des traces de la vie humaine organisée, on finit par découvrir des vestiges de jeux.

Des textes historiques témoignent l'existence des jeux et des jouets dès l'antiquité.

Les premiers dés cubiques sont apparus dans la vallée de l'Indus (Inde, Pakistan, Afghanistan) vers -2300 avant notre ère. Chez les grecs anciens, les jeux et les jouets occupaient une place primordiale autant dans la vie infantile que la vie quotidienne des adultes . D'où une citation de Platon : : on peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation. Une miniature est retrouvée en Perse datant de 1489 où l'on voit deux hommes jouer aux échecs

L'apparition et la disparition des jeux sont liées à l'évolution des sociétés et des civilisations qui les ont créés. La révolution industrielle, vers 1850 que les jeux connus encore aujourd'hui, tels que les dames ou le jeu de l'oie se répandirent. C'est en 1980 que les jeux de société connurent un nouvel essor en Occident.

Jeu et éducation : les ludothèques / Jean Vial (professeur universitaire CAEN)

Le jeu est indispensable au développement physique, psychologique, moral et social de l'enfant. Il est nécessaire à une existence équilibrée et optimiste de l'adulte

Pascale Deru : On ne joue pas pour apprendre, mais on apprend parce que l'on joue.

- **Objectifs :**

- Aborder les compétences sociales et psychologiques du jeu à partir du ressenti et de l'expérience de l'animateur
- Apporter la connaissance des jeux en lien avec la connaissance des publics
- Expérimenter la mise en jeu

- **Déroulement de la formation :**

- *Jeu et développement*

Quel intérêt de jouer ensemble ?

En tant qu'adulte (pour votre public) et animateur : jouer c'est continuer de grandir, affirmer ses goûts, ses plaisirs, apprivoiser le temps libre, communiquer avec d'autres, transmettre des valeurs, accepter de perdre, se sentir capable de gagner, offrir, créer, afficher ses émotions, coopérer...

C'est aussi encourager des manières positives de perdre : le plaisir d'avoir joué ensemble est plus fort que de gagner des points, capacité de relativiser, de mettre les enjeux ailleurs que dans la capacité de perdre ou de gagner

Jouer : un langage universel

Transmettre un jeu : être attentif aux autres

Les jeux de règles entrent naturellement dans la vie du jeune enfant à partir de 5/6 ans . Ils se caractérisent par la présence d'une règle de jeu admise par tous les joueurs préalablement au jeu et qui organise le groupe (comme dans la vraie vie si je puis dire...)

L'espace des jeux de règles se définit comme un espace de relations où se côtoient des joueurs d'âges, de compétences et de cultures différents. Le cadre devient le garant du jeu en temps qu'activité fictive mais surtout gratuite et sans obligation de résultat. Dans cet espace, il est possible de perdre sans être perdu, l'essai et la prise de risques appartiennent au jeu sans crainte d'une sanction autre que celle que l'on s'impose à soi-même.

La transmission des règles fait partie des arts pédagogiques : clarté de l'explication, brièveté dépendent le plaisir d'être en jeu et la qualité de ce moment

Le jeu de société est l'occasion d'expériences relationnelles et de confrontations démocratiques pour les adultes avec des plus jeunes ou les plus grands, cet espace se définit comme celui du renoncement où l'on abandonne l'ascendant dont on dispose naturellement à l'égard de l'enfant au profit de la règle , qui en organisant les relations, réorganise les hiérarchies entre joueurs

D W Winnicott : pédiatre, psychanalyste adolescents :

L'ado a besoin qu'une réalité lui soit donnée par un acte de confrontation. Celle-ci doit être personnelle. Pour que les ados puissent vivre et témoigner de vitalité, les adultes sont indispensables. Laissons les jeunes changer la société et enseigner aux adultes comment voir le monde d'un œil nouveau. Puisqu'un défi est lancé par l'ado, l'adulte se doit d'y répondre ce qui ne sera pas nécessairement une partie de plaisir.

Quelques aptitudes :

- Culture générale, psychologie de l'enfant et de l'adolescent
- Générosité et patience
- Grande compréhension dans le respect du dialogue
- Disponibilité affective présente mais maîtrise
- Goût du jeu pour communiquer aux autres l'envie de jouer
- Contact humain + qualité d'écoute
- Discretion de celui qui est toujours présent mais sait s'effacer lorsque le jeu n'admet pas d'intrusion

Exemples de projet autour du jeu :

- Projet autour du jeu apprentissages des règles avec un groupe (parents, enfants ou et jeunes) avec qui on a déjà crée du lien Travail intéressant en terme de compréhension, de langage, d'expression. Observer comment les phrases sont interprétées différemment , échanges...Quand pas encore de lien : prendre des jeux que l'on maîtrise
- Les Jeux du monde pour aborder les différences (vous pouvez voyager géographiquement et historiquement) : jeux traditionnels
- Jeux d'enfants Tableau peint par Bruegel au XVIe siècle les jeux de cours
- Exposition jeux de construction

➤ *Un outil pour se repérer : le Système ESAR :*

Système élaboré par Denise Garon en collaboration avec Rolande Filion et Manon Doucet (psychopédagogues). Un classement des objets ludiques, un outil inspiré, entre autres, des travaux de Piaget (psycho xxe siècle, la psychologie de l'enfant). Ce système est organisé en 4 types de jeux qui eux mêmes sont déclinés en plusieurs facettes suivant leur intérêt (habiletés cognitives, habiletés motrices, types d'activités sociales, habiletés langagières....). Cette classification a pour but de se repérer au niveau des jeux et ce que l'on souhaite travailler avec les enfants ou les jeunes en fonction ds compétences acquises, acquérir ou à approfondir...C'est une aide et ce système est loin d'être exhaustif comme toute classification

A l'aide d'un tableau récapitulatif, présenter de manière synthétique les différentes facettes :

Facette A : les types de jeux

Facette B : Habiletés cognitives

Facette C : Habiletés fonctionnelles

Facette D : Types d'activités sociales

Facette E : Conduites affectives

➤ *Temps pratique à partir des malles de jeux : 1h15*

En duo, choix d'un jeu pendant 1/4 d'heure avec lecture de la règle + appropriation du jeu

Se regrouper par 4 pour jouer en mettant à profit les connaissances apportées pendant le temps théorique

Mise en jeu : Présentation du jeu ; Comment je présente le jeu ? Quel cadre ludique ? Est-il adapté à mon projet ? Au public présent ? Quel est l'intérêt de ce jeu ? Comment je peux aller plus loin, susciter l'envie ?