



## Conférence Pascal Deru 2/10/13

La transmission de la règle établit l'entrée dans le jeu. Tout le monde ne comprend pas la consigne dans le même temps. Le jeu s'est aussi se mettre à la portée de l'autre.

Le jeu peut nous faire bouger, venir jusqu'à nous, exemple du dispositif utilisé avec le jeu Dobble en amphi avec 125 participants qui se lèvent pour aller chercher un partenaire et jouer !

### **Jeu des Loups Garous (9/20 personnes)**

Dans le jeu par l'intermédiaire du symbolique on peut faire, ce que l'on aimerait faire dans la réalité et qui ne peut se faire (baffer son directeur).

Le jeu permet de créer des liens, jeu au-delà du jeu.

### **Les cités perdues (jeu en duo)**

L'excuse souvent avancée pour ne pas jouer est le facteur temps, or il existe des jeux courts : **Jungle speed, Dobble, Bazar bizarre.**

Mais en fait c'est plus le fait que l'on n'aime pas perdre ou que le jeu ferait ressurgir des blessures de l'enfance qui sont les vrais obstacles.

La question récurrente pour des enfants est : *Quand es-ce-qu'on gagne ?*

Dans les jeux coopératifs tout le monde gagne ou tout le monde perd. Ils ont été créés pour la non violence après la guerre du Vietnam. Les décisions se prennent collectivement. Le danger vient d'un défi extérieur ; On peut établir 0 à plusieurs règles d'entraide.

Présentation du jeu **Bamboléo** (plateau avec pièces en équilibre)

Quelles règles peut-on établir en regardant ce jeu :

- jouer de façon coopérative : on décide collectivement les pièces à prendre,
- enlever les pièces et les remettre,
- se dire que l'on en lève jusqu'à 200g (utilisation d'une balance)

autres jeux coopératifs : **Merlin Zinzin, Forbspiel, Tchang, Quips, Le verger**

Les règles dans le jeu permettent d'assimiler des règles de vies communes et ainsi de projeter ses comportements sur des règles de société.

Jouer devient un projet

### **Monterola, La roue du hamster, Castle logique, Quarto.**

Le jeu nous donne des cadeaux, il nous offre du lien. Le jeu est un laboratoire où l'on peut tout essayer sans se faire mal.

Jeu de négociation : **Les colons de Catane** (île avec des territoires ? On bâtit des villages, les cartes représentent des matières premières).

Et la tricherie alors ?

« Si tu triches, je m'arrête, je n'ai plus envie de jouer avec toi ! » Il faut réagir, la tricherie n'aura pas la même sanction qu'à l'école et ne sera pas jugée pareil que face à un groupe de pair en milieu scolaire. L'apprentissage passe par le refus de la tricherie.

Le jeu permet d'apprendre à perdre, découvrir que quand on perd la vie ne s'écroule pas.

Dans les jeux de hasard, tout le monde est à égalité.

Dans les jeux de mémorisation les enfants sont les égaux des adultes : **Pique-plume**.

Il y a une grande diversité de jeux qui permettent à chacun de se retrouver gagnant (**logique, vitesse, mémoire**); on assiste à une inversion complète de la logique des compétences.

Chaque personne apporte ce qu'il peut apporter, c'est un cadeau et non une menace : la peur disparaît.

L'image que nous donnons, nous adultes lorsque nous perdons est importante, nous servons de référence.

**Autres jeux : Avalanchas, Bal masqué des coccinelles, Flash point (pour adultes, il faut éteindre un incendie).**

A la fin de chaque partie, il faut mettre des mots, démontrer que l'on est heureux de ce moment partagé... *Merci d'avoir joué avec moi !*

Il ne faut pas réduire le jeu à une partie qui se termine avec des gagnants et des perdants.

Exposé des multiples apprentissages réalisés avec le **jeu des blocs** (cubes). Ces blocs conviennent à tous les âges, ils présentent des dimensions superposables, des formes complémentaires (Freubel : pédagogue allemand).

**Blocs et ombres chinoises, Le jeu des ombres (7/11 ans), Bonne nuit (jeu des étoiles)**

Il est important de mettre en appétit, de ne pas donner le jeu tout de suite, d'annoncer que l'on va jouer plus tard : le jeu, ça se mérite ! Il faut faire naître le désir !

A travers les jeux, les choses essentielles sont dites, l'essentiel est la bienveillance.