

LE JEU

Je joue... donc je suis. Telle pourrait être la devise des enfants et pourquoi pas aussi celle des adultes. Le jeu est une attitude naturelle de l'enfant qui semble se perdre avec l'âge. Heureusement, certains luttent encore et toujours pour que cette activité continue de se développer afin que tous puissent profiter de sa richesse. Cependant, le jeu a lui aussi ses règles qu'il faut apprendre à connaître afin de mieux les respecter et aussi de savoir comment les enfreindre dans le propre intérêt du plaisir ludique. Je vous propose ici quelques pistes de réflexion dans ce sens.

I. Définition

Il existe de nombreuses définitions du jeu. Je vous en propose une :

Le jeu est une activité spontanée et désintéressée, comportant une règle librement choisie à observer, ou un obstacle délibérément posé à surmonter. Le jeu a pour fonction essentielle de fournir à l'enfant le plaisir moral du succès.

Il est important de s'arrêter sur la notion de plaisir qui doit être partagée par tous. On joue à un jeu par envie, il est donc stupide de vouloir forcer quelqu'un à jouer contre son gré. Attention aux PJC (Petits Jeux Cons) qui ont pour but de placer un individu dans une situation souvent grotesque afin de faire rire le reste du groupe. Il n'est pas évident que celui qui sera victime d'une telle moquerie prenne vraiment du plaisir au jeu !

Le jeu peut aussi être assimilé à un pont reliant le monde réel à celui de l'imaginaire. Les enfants, comme les adultes, sont parfaitement conscients qu'ils ne vont pas trouver le vrai trésor du pirate Barbe Noire ou remporter la Coupe du Monde de football qui a été brandie par Zidane et les siens. Pourtant, pendant la durée du jeu, il va être possible de rêver et de croire l'espace de quelques instants que l'on a aussi le pouvoir d'agir réellement sur ces mondes. Cette possibilité, le jeu et lui seul, peut nous la procurer. Ce droit au rêve sera facilité par la détermination d'un thème.

En plus du plaisir, le jeu reste un moyen idéal pour développer les capacités physiques, intellectuelles et morales. Alors pourquoi s'en priver ?

Si avec tout cela, je ne vous ai pas convaincu de jouer et de faire jouer et bien... dommage... pour vous... car moi, rien ne m'empêchera de continuer !!!

II. Types de jeu

Il existe tant de types de jeu qu'il est très difficile d'en établir une liste complète, d'autant plus que certains jeux sont susceptibles d'entrer dans plusieurs catégories. Je vous propose donc ici, une liste non exhaustive de type de jeu que vous pouvez librement adapter ou compléter.

Jeux de réflexion - Jeux d'imagination - Jeux de mémoire - Jeux de connaissance - Jeux de dessin - Jeux de bricolage - Jeux d'expression - Jeux de réflexes - Jeux de force - Jeux d'adresse - Jeux de souplesse - Jeux d'équilibre - Jeux d'affrontement - Jeux d'imitation - Jeux de patience - Jeux d'observation - Jeux de recherche - Jeux de cartes - Jeux de dés - Jeux de hasard - Jeux de stratégie - Jeux classiques - Jeux de société - Jeux de magie - Petits jeux à règles - Jeux de sports - Jeux de rôles - Jeux vidéos...

III. Les qualités du Meneur de Jeu

(MJ)

Mener un jeu nécessite des qualités et un comportement adaptés. Rien de très compliqué à partir du moment où on décide de se donner les moyens d'y parvenir et de faire montre d'attention.

Si l'animateur représente une autorité dans le jeu, par exemple, celle d'arbitre, cette autorité se doit d'être reconnue et acceptée. Il est donc important que le rôle de l'animateur soit clairement défini dès le début du jeu et qu'il soit compétent dans celui-ci. Un arbitre qui ne connaît visiblement pas les règles, aura du mal à se faire respecter et c'est tout le jeu qui en subira les conséquences.

Le sentiment d'injustice est ressenti de façon très violente par un enfant. Le MJ se doit d'être équitable dans ses jugements. Il doit se montrer à l'écoute et mesurer les décisions qu'il est amené à prendre. Sanctionner un innocent porte plus de préjudice au jeu que le fait d'ignorer une faute. L'esprit dans lequel le jeu se déroule doit être pris en compte par le MJ dans ses décisions.

La connaissance du public est un facteur déterminant pour le choix du jeu. Même si cela semble évident, il n'est pas inutile de rappeler qu'il ne sert à rien d'élaborer des règles et un déroulement que les enfants ne sont pas aptes à comprendre. Être équitable ne signifie pas appliquer strictement la même règle à tous. L'intérêt d'un jeu est souvent d'atteindre un challenge, donc de faire face à un certain niveau de difficulté qui soit accessible. Si l'objectif à atteindre est exactement le même pour tous, le degré de difficulté, lui sera très variable d'un enfant à l'autre (facile pour certains, impossible pour d'autres en fonction de leurs capacités). Le MJ doit donc, dans l'intérêt du jeu, adapter ces degrés de difficultés, ce qui n'est possible que s'il connaît bien ses participants.

Jouer à un jeu, c'est avant tout le comprendre. Les jeux qui fonctionnent le mieux sont souvent ceux qui ont les règles les plus simples et aussi les plus claires. Le MJ doit donc veiller à ce que ses explications soient comprises de tous, quitte à supprimer certaines règles. Il n'est pas nécessaire que les participants connaissent l'intégralité des règles dès le début du jeu. Le MJ doit donc différencier celles qui sont indispensables au fonctionnement général du jeu et qu'il faut donc communiquer, de celles que les participants pourront lui demander en cours de jeu, si le cas se présente.

Il ne faut pas prendre l'amusement à la rigolade. Pour un enfant, jouer, c'est important et lorsque l'on est pris dans le jeu, le reste ne compte plus. Il est donc important d'être attentif au déroulement du jeu et aux remarques des enfants. Le MJ se doit de tenir jusqu'au bout le rôle qu'il s'est lui-même fixé, sous peine de décrédibiliser complètement le jeu.

Le MJ doit faire confiance à ses joueurs. La réussite d'un jeu est l'affaire de tous. Il ne doit pas penser qu'il est le seul à savoir ce qui est bon pour le jeu. Il doit aussi laisser des libertés aux participants afin que ceux-ci puissent s'investir encore plus pleinement dans le jeu et le fasse évoluer.

Le MJ est aussi le garant du rythme. S'il sent que les joueurs commencent à se désintéresser, il doit être en mesure de dynamiser le jeu. Il peut pour cela fixer de nouveaux objectifs, accorder des bonus particuliers, faire des révélations... A l'inverse il lui faut aussi parfois ménager des pauses dans le jeu pour ne pas épuiser ou lasser trop rapidement les participants. Tout est affaire de dosage et de durée.

Comme pour le football, le bon arbitre est celui qu'on ne remarque pas. Le jeu n'a pas pour but de mettre en vedette le MJ, mais de permettre à ses participants de prendre du plaisir. Il faut donc savoir se mettre en retrait et ne pas vouloir intervenir systématiquement dans le déroulement. Lorsque les joueurs arrivent à oublier le MJ, le jeu prend alors une nouvelle dimension.

La qualité la plus difficile à acquérir pour le MJ, est l'adaptation et la capacité à prendre des initiatives. Souvent, un MJ débutant a tendance à suivre scrupuleusement les règles et le déroulement qu'il s'était fixé. Certes, cela est rassurant mais comme il est impossible de tout prévoir, le MJ se retrouve fort dépourvu lorsque l'imprévu est venu. Il ne faut pas perdre de vue que le but primordial d'un jeu est de s'amuser. S'il faut pour cela modifier, voire même, changer les règles, il ne faut pas hésiter si cela va dans l'intérêt du jeu. Prenons l'exemple d'un enfant qui contourne certaines règles du jeu pour augmenter ses chances de gagner. Au lieu d'intervenir immédiatement et de sanctionner le tricheur, le MJ doit se poser la question de savoir si ces écarts à la règle mettent le bon déroulement du jeu en péril. Si c'est le cas, il se doit bien sûr d'intervenir dans l'intérêt de l'ensemble des participants. Mais dans le cas contraire, il a tout intérêt à modifier les règles de façon à ce que ces actions ne soient plus assimilées à une triche mais à une nouvelle option du jeu. Enfin, n'oublions qu'un enfant qui tente de contourner les règles est un enfant qui s'intéresse au jeu.

Même s'il doit rester discret, le MJ se doit d'être disponible. Cela signifie que tout participant doit savoir à tout moment où le trouver et qu'il doit aussi être suffisamment attentif à ce qui se passe pour pouvoir anticiper les demandes. Un conflit est beaucoup plus facile à désamorcer, s'il est pris à son origine, avant qu'il ne dégénère.

Enfin, suivre tous ses conseils ne servira à rien si on oublie le plus important, à savoir que le MJ doit aussi prendre du plaisir dans son rôle. Son attitude donnera le ton du jeu, c'est aussi elle en grande partie qui fera de ces moments une réussite ou un triste coup dans l'eau. Il est inutile d'essayer de convaincre des enfants de quelque chose auquel on ne croit pas.

IV. Les 4 modes d'intervention de l'animateur

Il est intéressant de réfléchir à la place que doit tenir l'animateur d'un jeu. Chacun des modes d'intervention suivants peut être adopté en fonction des moments et des objectifs que se fixe l'animateur. Aucun d'eux n'est supérieur aux autres. Le bon animateur est celui qui saura passer de l'un à l'autre de façon libre et adaptée.

A. Laisser jouer

L'animateur laisse les participants s'exprimer en fonction de leurs envies et de leur imaginaire. Les enfants sont "assez grands" pour se trouver eux-mêmes des jeux auxquels ils ont envie de jouer, sans l'aide de l'animateur. Celui-ci se contente alors d'être disponible, de veiller à la sécurité et d'observer le déroulement du ou des jeux, un moment riche d'enseignement pour lui.

B. Donner à jouer

L'animateur met à disposition du matériel avec lequel les enfants vont pouvoir librement jouer. Il faut prendre la notion de jeux dans son acception la plus large. Il peut en effet s'agir tout aussi bien de ballons, de jeux de société, de livres, de CD musicaux... L'animateur doit laisser à chacun la possibilité de découvrir par lui-même mais il doit aussi se montrer disponible si certains demandent une explication de règles ou comment fonctionne un appareil. Il a aussi une fonction pédagogique essentielle dans l'apprentissage du respect du bien commun et du rangement du matériel.

C. Faire jouer

Voilà l'attitude la plus évidente pour un animateur. Il conçoit, il met en place, il anime et il arbitre le jeu. Il est le Meneur de Jeu et le garant de son bon déroulement. Ce mode d'intervention permet de faire découvrir de nouvelles activités et aussi de participer à des jeux souvent plus élaborés.

D. Jouer avec

Ici, l'animateur se met au niveau des enfants. Il va pouvoir être dans le jeu en tant que participant et créer ainsi un autre rapport avec l'enfant. En étant directement dans le jeu, il pourra ainsi influencer sur son déroulement et favoriser la participation de tous sans abuser de son statut ou ses capacités. Et en plus... il aura aussi le droit de s'amuser !

V. Le carnet de jeu

Afin de capitaliser les jeux qu'un animateur peut connaître, il est utile de se constituer un carnet de jeu. Certes, il en existe de nombreux dans le commerce mais rien ne vaut un document que l'on s'est personnellement réalisé suite à des expériences pratiques. Il est ainsi possible de le faire évoluer au fil du temps. Pour cela, un classeur avec des fiches semble être l'outil le plus adapté.

Sur chaque fiche de jeu, un certain nombre de critères peut apparaître :

- Type de jeu
- Age des participants
- Conditions météorologiques nécessaires
- Nombre de joueurs
- Nombre d'organiseurs
- Matériel nécessaire
- Lieu
- Qualités développées
- Difficulté du jeu

- Durée du jeu
- Variantes possibles

Cette liste n'est qu'un exemple, chacun est libre d'ajouter ou de supprimer des critères en fonction de ses besoins.