

CFALIEN

Belgique - België
P.P.
Bruxelles X
1/2537

Bureau de dépôt :
Bruxelles X
2.200 exemplaires

Bulletin trimestriel
Mars, avril & mai 2009

#114

FAITES VOS JEUX !

Centre de Formation d'Animateurs
Formations à l'animation de groupe et en relations humaines,
à l'animation théâtrale et à l'animation vidéo



SOMMAIRE

3

Dossier :

FAITES VOS JEUX !

4

**Le jeu pour un animateur...
et un futur enseignant !**

5

**Importance du « Jeu » pour
l'individu...**

6

Actualité :

COUP DE POUCE A 10 ANS !

8

Suite du dossier :

**Comment construire un
jeu ?**

10

Les ingrédients du jeu

11

STAGES DE VACANCES

12

FORMATIONS ET ANIMATIONS

Le CFALIEN est une publication du
Centre de Formation d'Animateurs asbl

Service de Jeunesse et de Promotion
des Travailleurs Socioculturels agréé par
le Ministère de la Communauté française de Belgique

32, Chaussée de Boondael, 1050 Ixelles
Tél: 02/511.25.86 - Fax: 02/511.84.58
Courriel: info@cfaasbl.be - web: www.cfaasbl.be

Nos bureaux sont ouverts
du lundi au vendredi de 9h à 17h

ÉDITORIAL

Pour une seconde édition consécutive, le CFAlien se penche sur le jeu. Pourquoi donner tant d'importance au jeu ? Parce qu'il est fondamentalement lié à la notion de temps libre et, par conséquent, aux activités volontaires. Temps libre et activités volontaires sont, en tant que Service de jeunesse, au centre des préoccupations du CFA.

Les activités du temps libre sont celles dans lesquelles peuvent le mieux s'exprimer nos choix, nos engagements personnels. Quel que soit le sérieux de ces engagements, nous entendons y trouver aussi une satisfaction immédiate, celle de la rencontre des autres, de pouvoir agir en dehors de la pression des contraintes dominantes, des exigences de résultat. Elles doivent nous accorder un espace d'expérimentation susceptible d'introduire du « jeu » dans nos existences : ces moments de liberté pour reconsidérer les choses de manière moins dissociée, plus indépendante, plus créative, plus généreuse.

Dans les activités volontaires, les progrès ne sont pas synonymes de souffrance mais bien de plaisir. Le jeu y fait donc bon ménage avec apprentissages, éducation, action, engagement...

Il est bon de s'en souvenir en ces temps de morosité !

Daniel DETEMMERMAN

Photo : CFA



DOSSIER : FAITES VOS JEUX !

Dans le dernier CFALien nous nous penchions sur le jeu : « est-ce que j'aime jouer ? » « quel peut-en être l'intérêt ? » ...etc. Mais qu'est-ce que le jeu ? Quelle serait sa fonction dans l'animation ? Comment le concevoir ?

En effet, ne sommes-nous pas entourés de jeux ? Sports, quiz, jeux de télévision, casinos, loteries, foires, jeux sur console, en réseau informatique...etc. L'homme aime donc jouer ! Nous pouvons même dire que le jeu fait partie intégrante de la nature humaine et est un des vecteurs d'apprentissage et d'évolution (qui remonte à la nuit des temps) des plus naturels.

Nous pouvons constater que les jeux spontanés comme jouer à la poupée, à la guerre, à la classe ou avec des figurines ne permettent ni de gagner, ni de perdre, mais se contentent de représenter le monde et d'entraîner le joueur à affronter la vie réelle, dans un cadre où une fausse manœuvre n'engendre que peu de conséquences.

Pour le plaisir...

David Hilbert (un des plus grands mathématiciens du 20ème siècle) a dit « les mathématiques sont un jeu qu'on exerce

selon des règles simples, en manipulant des symboles et des concepts ». Pourtant, rares sont ceux qui se réjouissent de faire des mathématiques ! Rares sont ceux aussi qui se réjouiraient de participer à un match de rugby en février dans la boue ou de courir un marathon... Pourtant ils sont bien là ! (ils courent les rues)

Une des premières règles en matière de jeu serait donc : à chacun ses besoins, à chacun ses préférences... Si on oblige quelqu'un à jouer, il n'y a plus de jeu ! La définition du Larousse est d'ailleurs claire « activité **non imposée**, à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer du plaisir » CQFD : Pas de plaisir, pas de jeu !

Et pour apprendre !

Mais retournons ces informations, si l'on propose une activité dans laquelle le jeune trouve du plaisir, se divertit, celle-ci devient un jeu. Il y aura donc une motivation et il ne faudra pas « tirer » le participant pour atteindre le(s) objectif(s) intrinsèque(s) à cette activité. Objectifs ? Et oui, derrière chaque jeu il y a des apprentissages. **Ralph Koster dans son ouvrage «Theory of Fun»** défend l'idée que le cerveau humain prend plaisir à

jouer tant qu'il peut identifier de nouveaux mécanismes de jeu pour gagner. L'analyse d'un jeu, quel qu'il soit, avec un groupe permet notamment de verbaliser des comportements acquis pour surmonter le(s) défi(s) du jeu et donc de verbaliser un apprentissage...

Le jeu, bien amené et utilisé, est donc un outil formidable pour un animateur, un formateur ou un enseignant. C'est là où le jeu rejoint la pédagogie : les deux nécessitent de l'apprenant qu'il fournisse un effort pour atteindre l'objectif visé. Mais le jeu apporte en plus une dimension amusante et donc motivante aux individus.

Mais voilà : comment faire ? Y-a-t-il une recette miracle, des ingrédients obligatoires et d'autres facultatifs ?

Tout au long de ce CFALien nous tenterons de développer et de répondre à ces questions et, même, nous fournirons pour la première fois dans ce magazine des fiches techniques sur la construction du jeu.

Marc Van Mallegheem]

Photo : CFA



LE JEU POUR UN ANIMATEUR... ET UN FUTUR ENSEIGNANT !

Propos recueillis par Marc Van Mallegem,

Gionatan Di Trapani suit la FAS cette année. Il a 22 ans et a déjà son diplôme de bachelier français – littérature en poche. Dans le cadre de son travail de fin d'études (qui portait sur l'apprentissage par le jeu dramatique) il s'est penché sur le jeu.



Photo : CFA

Gionatan, pourquoi faire la Formation d'Animateurs en Arts du Spectacle après tes études ? Penses-tu qu'une formation d'animateur puisse servir un futur enseignant ?

Je ne sais pas encore si je serai dans l'enseignement après ma formation, en tout cas j'ai la volonté, si j'y suis, d'amener l'animation par le théâtre dans l'école... La FAS me permet de voir autre chose, d'élargir mon savoir.

Et penses-tu que le jeu puisse être un outil d'apprentissage ?

Pour moi le jeu permet au public de se libérer, d'être plus spontané, lui-même... d'être en mouvement. Apprendre en s'amusant est la meilleure façon d'apprendre. Bien sûr il faut garder ses objectifs en tête et encadrer le jeu mais le jeu permet à l'enfant de rester lui-même et à l'adulte un retour en enfance. Aussi le jeu rapproche, on a tous une place dans un jeu, il fait appel bien sou-

Photo : CFA



vent au travail d'équipe. Un jeu de société nous fait vivre en société...

Suite à ton parcours, penses-tu pouvoir créer un jeu d'apprentissage ? Comment t'y prendrais-tu ?

Oui, je crois pouvoir le faire avec un peu de temps. D'abord il faut penser aux objectifs, si on a un message à faire passer, si on veut faire apprendre quelque chose, éveiller certains sens. Et puis sur quoi on veut l'axer : culture, divertissement, défoulement... et on peut mixer tout ça ! Toujours en regard du public et des objectifs.

Alors il y a la création, on choisit un thème, une esthétique, la forme du jeu : société, petit jeu, grand jeu...etc.) et on se pose la question du but du jeu, c'est à dire comment va-t-on gagner, que va-t-on gagner ?

Et enfin on pose des conditions, des restrictions, on délimite l'espace, le temps, la forme, les défis...

Tu as fait dans ton travail de fin d'études un article sur le jeu...

Il y avait un aspect « drama » (qui signifie action !), donc théâtre. Mais il ne fallait pas oublier l'aspect jeu ! Ce qui permet de se surpasser, d'aller au delà de ses limites et de goûter à autre chose...

Le jeu peut éveiller quelque chose. Il nous parle, on a tous joué, c'est comme un vocabulaire, une forme commune, un point commun à tous les hommes. On connaît tous le jeu.

Tu fais un stage d'insertion dans la maison des jeunes du Centenaire à Chapel-lez-Herlaimont, est-ce que le jeu a une place importante dans le travail avec un public Maison des Jeunes ?

Tout à fait, ici le jeu a vraiment sa place. Les jeunes viennent après l'école, ils ont envie de passer des moments de détente, ça va de la Playstation aux sports, il y a un besoin de décompression, la MJ leur sert à être plus serein. Cela dans un premier temps, ensuite c'est aussi le moyen d'embrancher vers des projets, des ateliers. Encore une fois le jeu permet le contact. Entre les jeunes mais aussi entre le jeune et l'animateur, l'adulte, et donc une certaine socialisation...]

Note : Rôle de l'enseignant... rôle de l'animateur ?

Tardif¹ dans son travail sur l'apprentissage stratégique voit les rôles de l'enseignant comme étant ceux-ci : Rôle de concepteur et de gestion. Rôle d'entraîneur. Rôle de médiateur. Rôle de « motivateur ». N'y voyez-vous pas de troublantes similitudes avec certains rôles de l'animateur ?

1 - Dans son ouvrage intitulé « Pour un enseignement stratégique, L'apport de la psychologie cognitive ed. Logiques 1992 », Jacques Tardif présente un modèle d'apprentissage fondé sur l'importance de l'appropriation graduelle et effective des stratégies cognitives et métacognitives (générales et spécifiques aux tâches proposées) jugées nécessaires à une démarche structurée d'apprentissage. Psychologue de l'éducation, Jacques Tardif est professeur titulaire à la Faculté d'éducation de l'Université de Sherbrooke.

IMPORTANCE DU « JEU » POUR L'INDIVIDU...

Texte de Gionatan Di Trapani

« Jeu : activité artistique et éducative fondée sur la liberté d'expression, il favorise le développement personnel de l'individu »¹.

Voici donc le texte que Gionatan avait rédigé pour son travail de fin d'études. Un texte inspiré qui s'oriente vers le jeu au théâtre... mais pas seulement !

Le jeu permet à l'individu d'être en situation d'expérimentation. Il lui permet d'altérer son rapport au monde et d'avoir prise sur le réel, ce qui est profondément éducatif. Cependant, pour qu'il y ait jeu, le joueur doit avoir « conscience » de l'action de jouer qu'il est en train d'accomplir et de ce fait être capable de mettre à distance cette réalité dont il joue. « La référence au jeu spécifie donc une attitude de l'individu qui s'engage, expérimente librement tout en se soumettant à des règles et instruit ainsi son rapport à la réalité »². Cela ne signifie pas qu'il s'y soumette, mais qu'il est actif et créatif par rapport à la réalité afin de pouvoir la questionner, la brutaliser y compris dans ses manifestations les plus quotidiennes. L'individu développe dans le jeu et par le jeu des discours sur le monde ou des tentatives pour le comprendre et c'est précisément là que le plaisir prend for-

me car il ne s'évade plus seulement dans le jeu proprement dit, mais dans la conquête, par l'intermédiaire du jeu, d'une place dans le groupe voire dans la société...

Aussi, c'est par le jeu que l'individu est libre d'être créatif : « Le jeu est un mode créatif de perception qui donne à l'individu le sentiment que la vie vaut la peine d'être vécue. Jouer est une expérience naturelle, universelle et créative ; c'est une forme fondamentale de la vie qui facilite la croissance, permet de construire des relations avec les autres et fonctionne comme lieu d'élaboration de la personne. »³. Qui dit "jeu" dit spontanéité, création libre et gratuite. Qui dit « jeu » dit naturel et décontraction. Qui dit « jeu » dit jaillissement à chacun personnel...]

(suite de notre dossier en page 8)

- 1 - Christiane Page, *Eduquer par le Jeu Dramatique*, Issy - les - Moulineaux, ESF-éditeur, 1997, p.18
- 2 - Christiane Page, *Eduquer par le Jeu Dramatique*, Issy - les - Moulineaux, ESF-éditeur, 1997, p.19
- 3 - Donald Woods Winnicott : médecin, pédiatre et psychanalyste britannique.

Photo : CFA



Note : les niveaux de difficultés

Quel que soit le jeu imaginé, voire le programme d'une semaine d'animation, la **difficulté progressive** est une des clés pour « accrocher » le participant :

Ralph Koster, défend l'idée que le cerveau humain prend plaisir à jouer tant qu'il peut identifier de nouveaux mécanismes de jeu pour gagner. Il appelle « patterns » de tels mécanismes. Si ces patterns sont trop faciles à identifier, le joueur se lasse rapidement du jeu.

C'est ce qu'il se passe avec le jeu du morpion par exemple : vous en faites rapidement le tour et vous vous arrêtez d'y jouer. Maintenant, si le jeu présente des patterns trop complexes, alors l'utilisateur risque de ne pas les identifier et de se laisser également du jeu. C'est le cas face à certains casse-têtes notamment. Ainsi, pour un bon jeu, il faut parvenir à bien gérer son niveau de difficulté, afin de laisser l'utilisateur entrevoir les patterns ni trop rapidement, ni après trop de temps¹.

En d'autres mots, cela signifie que les défis lancés aux participants ne doivent pas être dès le départ trop complexes. Cela peut se traduire de différentes façons pour l'animateur :

On explique d'abord le jeu avec les règles de « base » et l'on y joue un petit moment. Quand on sent que le groupe a compris, on y introduit les nouvelles règles... on corse la difficulté.

Un exemple ? Dans le jeu Loup-garou on va d'abord jouer avec les rôles les plus simples (cartes villageois, loup-garou et sorcière) avant d'introduire les cartes plus compliquées (cupidon, petite fille, chasseur...).

Dans un programme d'animation ou de formation, on définit quelques sous-objectifs qui feront l'objet d'activités avant d'arriver à l'objectif de la journée ou de la semaine. Par exemple pour des objectifs pédagogiques relatifs à la réalisation audiovisuelle : un jeu sur la prise de vue et un jeu autour de la prise de son s'imposent au minimum avant de vouloir réaliser quoi que ce soit de plus complexe... il ne faut pas mettre la charrue avant les boeufs !

1 - source : <http://www.cafepedagogique.net>

COUP DE POUCE A 10 ANS !

Par Daniel DETEMMERMAN,



Une émission faite par les jeunes et visible à la télévision dans toute la Région bruxelloise c'était, jusqu'en février 1999, un impossible rêve. Il est devenu réalité parce qu'un réseau de jeunes et d'associations y a cru et s'est battu pour le réaliser. S'il fête aujourd'hui ses 10 ans, c'est que Coup de pouce continue, génération après génération, de mobiliser les jeunes... et d'intéresser le public. Vous venez célébrer cela avec nous le 15 mai ?

« On veut une télévision avec des jeunes comme nous, qui parlent comme nous, qui ont notre humour ! », c'est ce qu'ont dit les jeunes aux représentants des chaînes de télévision présents au débat organisé en 1998 lors de la première de « A haute voix », le magazine vidéo des jeunes diffusé sur cassettes VHS et produit par le CVB, VIDEP et le CFA.

« La télévision a ses impératifs », leur ont-ils répondu, « pour obtenir un créneau, il faut pouvoir assurer une production hebdomadaire et tenir une saison entière. »

Comme il s'attendait à cette objection, le CFA avait apporté son répertoire des films de jeunes. Il contenait 300 titres, avec ça, on pouvait déjà voir venir. Et Coup de pouce trouvait sa première vocation : diffuser les réalisations vidéo des jeunes, qu'elles soient produites par des associations ou des groupes informels.

C'est Marc DEHAENE, de Télé-Bruxelles, qui a pris la balle au bond et a proposé d'appeler l'émission « Coup de pouce ». Un « coup » d'une durée inattendue probablement ! Et de nombreux coups de

pouces complémentaires sous forme de soutien de la Commission européenne et du Ministère de la Communauté française¹ ont permis de conserver ce créneau unique pour donner à la parole des jeunes la place qui devrait lui revenir dans une vraie société démocratique. Tant les administrations que les ministres qui se sont succédés à la Jeunesse ont cru à ce projet et l'ont soutenu. Il faut les en remercier.

En dix ans, c'est environ 300 émissions diffusées, une participation directe de



Photo : les jeunes de C2P et de Samarcande à Chevetogne lors du tournage de clips vidéo pour le 103 Ecoute Enfants²



150 jeunes et, si l'on inclut tous les groupes qui ont réalisé les films diffusés, cela représente des centaines de participants supplémentaires. Dans cette activité, beaucoup de jeunes ont trouvé leur voie : plusieurs se sont orientés vers des études en communication, d'autres vers le cinéma, les arts dramatiques ou une formation d'animateur...

Alors pour fêter les 10 ans, les Coups-de-Pouciens passés, présents et à venir se rassembleront le 15 mai 2009 à la salle Lumen (même adresse que le CFA). Tou-

tes les organisations partenaires sont évidemment invitées ainsi que les sympathisants. Le programme ? Surprise ! Les Coups-de-Pouciens nous concoctent un moment inoubliable. Bien sûr, on revivra les meilleurs moments de Coup de pouce, on retrouvera ceux qui l'ont fait vivre pendant ces dix années de fièvre créatrice et, qui sait, peut-être aurez-vous l'occasion de passer à votre tour de l'autre côté du miroir ? Mon petit doigt (non pas le pouce, l'autre là – mais non, pas le majeur, malpoli, va !), mon petit doigt me dit qu'il y aura des ateliers ou

vous pourrez tâter du Coup de pouce comme si vous en étiez... Alors, on se voit le 15 mai ? Super !]

1- Bruxelles 2000 Capitale européenne de la culture, Jeunesse pour l'Europe, Quartier libre et, enfin, un soutien plus permanent dans le cadre d'une convention trisannuelle avec le Service Jeunesse de la Communauté française (Envol)...

2- Ce numéro vert gratuit est accessible à tout enfant, adolescent ou adulte qui éprouve des difficultés. C'est là qu'on peut confier petites misères et grands problèmes en tout anonymat.

LA FETE A COUP DE POUCE

le 15 mai

18h30

apéro,
retrouvaille en fanfare...

19h30-22h00

projections
interventions d'invités...

22h00

bar - buffet - musique...

Où ?

Salle Lumen
32 - 38 chaussée de Boondael
1050 Bruxelles

C'est près de la place Flagey
Juste en dessous du CFA



COMMENT CONSTRUIRE UN JEU ?

Par l'équipe du CFA,

Les phases de l'élaboration d'un jeu citées ci-dessous ne doivent pas être considérées comme les étapes successives d'une chaîne de fabrication. Un jeu est une structure qu'il faut aborder dans sa globalité. Il est difficile de penser au thème du jeu sans imaginer déjà les rôles des joueurs. Il faut donc garder à l'esprit tous les éléments et toutes les étapes : aucune ne se construit isolément et il n'y a pas d'ordre déterminé mais plutôt un va et vient entre les différentes étapes de création.

Définir l'objectif ou les objectifs

Que veut-on développer chez le participant, quelle capacité veut-on faire acquérir, développer ou perfectionner chez l'enfant ou le jeune ? La définition des objectifs de l'activité doit être en lien avec les capacités du public. Il faut aussi tenir compte du moment et de la dynamique du groupe : il y a des moments où il faut bouger et d'autres où un retour au calme s'impose... Quel que soit l'objectif, on ne peut imaginer une méthode linéaire : certains ont besoin de toucher, sentir... d'autres ont besoin de rêver, de créer. Les objectifs se situent donc à différents niveaux :

- développement physique et moteur
- mémoire, réflexion, calculer, lire, écrire
- créativité, expression artistique¹
- esprit de découverte, d'initiative, d'ouverture
- en lien avec la vie en société, respect de règles, solidarité, la coopération
- ... etc.

Construire le modèle de jeu

C'est le moment de choisir la forme la mieux adaptée au public et aux objectifs :

- une structure de jeu : jeu de plateau, petit jeu, grand jeu, intérieur, extérieur... (simple ou combinaison de plusieurs)
- est-ce un jeu qui se joue en équipe ? combien de participants ?
- rôle des joueurs, leurs missions (le but du jeu, c'est à dire comment gagner ?)
- déterminer les épreuves, les défis, ...
- déterminer les ressources des joueurs en fonction de leur rôle (monnaie, forces, chance, vie, ...etc.)

Etablir les règles du jeu

- établir les modes de transactions entre joueurs (échange, vendre et acheter,

NOTE : l'ABC des règles

Pour expliquer ou établir des règles il est parfois utile de discerner et de scinder ces dernières en trois catégories :

A comme **arrangement**. Cela concerne les équipes, le terrain et le matériel : combien d'équipes ? de joueurs par équipe ? les dimensions, les limites, la durée ? Y a-t-il des codes couleurs, des symboles à connaître...

B comme **but**. Il faut absolument le cerner de façon claire et directe : comment gagner ? Le but doit arriver très tôt dans une explication. Il va « tirer » le reste des règles... Le but est en général assez simple à formuler : marquer le plus de goals, avoir tous les camemberts, ...etc.

C comme **conditions**. Pour arriver au but il faudra..., c'est ce qui va transformer le but en défi ! Parcours, durée, handicaps, difficultés, sanctions...etc. Les conditions se rapportent au jeu dans son ensemble, aux épreuves, au rôle de chacun. Par exemple : dans un premier temps on fera le parcours les yeux bandés, il y aura un capitaine par équipe qui servira de guide et qui n'aura pas les yeux bandés, sans contact physique. Au second passage tous les joueurs y compris le capitaine auront les yeux bandés et il n'y aura plus de guide...

NB : La durée peut-être un arrangement (le jeu dure deux fois 40 minutes) ou une condition (vous avez 30 secondes au maximum pour deviner un mime).

négocier, s'associer, coopérer entre plusieurs, s'approprier par ruse ou par force...)

- établir un système pour le tirage au sort des forces, des chances (cartes, dés, roue de la fortune, épreuve...) et pour le comptage des gains et pertes des joueurs
- décider du rythme du jeu : durée, nombre de « tours », éventuellement équivalences entre temps réel et temps de jeu (un tour = une année, un jour, une nuit, ... etc.)

Définir le thème du jeu

C'est l'histoire, l'emballage, ce qui va permettre à l'activité proposée d'être autre chose qu'un simple exercice. Le thème peut être de toute nature, s'inspirer du monde réel ou de l'imaginaire collectif, des films,

des contes de fée, des dessins animés, de la science ou de la science-fiction, ...etc.

En lui-même le thème peut aussi être éducatif, s'il est lui-même matière de connaissance ou d'imagination.



Imaginer l'explication des règles

Pour ne pas lasser, il faut que les explications de départ soient claires, précises et brèves. Les règles qui sont données au départ doivent permettre de démarrer le jeu. Des règles complémentaires peuvent intervenir en cours de jeu, pour autant que ces règles ne soient pas fondamentales à la compréhension du but du jeu.

Passer par l'écrit est un des meilleurs moyens de se préparer à l'explication d'un jeu.

Préparer le matériel

Il s'agit de rassembler et de préparer le matériel nécessaire à toutes les phases du jeu : cartes, dés, fiches, jetons, textes photocopiés, tableau, ...etc. Tout le matériel doit être prêt avant le jeu. De plus, la qualité de la préparation du matériel, du décorum, des costumes des animateurs qui entraîneront le groupe dans l'activité sera une aide précieuse à l'introduction des joueurs dans l'univers du jeu.

Se répartir les tâches

Chaque animateur occupe un rôle dans le jeu : tant au niveau de l'explication que du déroulement et de la clôture du jeu. Les animateurs peuvent endosser différents rôles : neutre quand il s'agit d'arbitrer, des rôles

de méchants ou de gentils, afin d'aider ou d'entraver l'atteinte du but des joueurs.

Lors de l'explication, il est parfois plus dynamique d'avoir plusieurs personnes qui expliquent mais gare aux court-circuits qui entravent la compréhension des joueurs. La règle en la matière est « une chose à la fois » : on explique puis on distribue les foulards par exemple. L'explication en ping-pong est aussi une bonne méthode pour rendre dynamique et claire une longue explication.

Valider le jeu

Il s'agira de vérifier si :

- les règles ne se contredisent pas ;
- les règles ne sont pas trop contraignantes ou au contraire, trop lâches ;
- les règles sont compréhensibles ;
- la durée et le rythme sont bien calculés ;
- les ressources sont suffisantes, bien réparties ;
- le système de comptage est « juste », ne provoque pas de contestations,
- les participants jouent avec plaisir ; l'objectif poursuivi est atteint ;
- ...

Si c'est possible et dans le meilleur des cas, les animateurs essayeront le jeu avec un groupe test avant de le proposer officiellement. Quand ce n'est pas possible, l'évalua-

tion du jeu avec les participants permettra de mettre en lumière les lacunes éventuelles et les forces du jeu. Ces constats et solutions apportés permettront à l'animateur d'améliorer le jeu afin de le reprogrammer une autre fois, sous un thème, un emballage différent.]

NOTE : Par où commencer ?

En tant qu'animateur ou formateur il est intéressant de partir d'objectifs pédagogiques, c'est à dire d'objectifs d'apprentissages et de veiller à la variété des activités pour que tout un chacun s'y retrouve. Le jeu ne sera plus dès lors une simple occupation mais un outil d'éveil et d'épanouissement. Il sera au service du groupe, il agira sur la motivation des participants...

1 - La créativité et l'expression peuvent-être au service du jeu (faire deviner un dessin, un mime...) mais ne doivent pas être sujet au jugement de l'animateur, à la « cotation ». A cela deux raisons évidentes : primo l'animateur doit tenir un rôle d'arbitre, hors la subjectivité de celui-ci ne peut que décourager le(s) participant(s) lésés et, en art, les goûts et les couleurs... secundo si on a pour objectif de développer la créativité artistique d'une personne celle-ci doit pouvoir laisser libre cours à son imagination, sans la contrainte du « comment plaire (à l'animateur...), comment gagner cette épreuve »..



LES INGRÉDIENTS DU JEU

Il ne suffit pas de penser un jeu pour qu'il soit agréable à jouer. Tout comme une bonne recette de cuisine, un jeu se doit d'être saupoudré des divers ingrédients qui le rendront appétissant ! Voici quelques épices :

Le hasard

Si tous les jeux n'impliquent pas nécessairement le recours à la chance (tirage au sort, dés, roulette...) tous contiennent une part de hasard, d'incertitude, de drame. Que ce soit dans la distribution des rôles, le choix des équipes, des épreuves... etc. Il n'y a un jeu que si les joueurs sont dans une situation où tout choix, toute décision, toute action a des conséquences...

(le hasard, en désresponsabilisant le participant, permet aussi le jeu « Je me débrouille avec ce que le sort m'a donné, c'est pas vraiment ma faute si je perds »)

Le vertige

Le jeu se caractérise par un certain désir de « risquer », par une part d'aventure qui est source de peur et de plaisir. C'est le vertige physique des sports dangereux, le vertige moral du jeu d'argent. Dans le jeu éducatif il est possible d'introduire un élément de « vertige intellectuel » par le biais du hasard, de l'incertitude. Coups de théâtre, surprises et suspense favorisent l'implication émotionnelle des joueurs à travers ce qu'ils espèrent ou ce qu'ils redoutent.

Photo : CFA



L'illusion

C'est le « scénario » qui habille le jeu qui crée l'illusion, permet au joueur de « rentrer dans l'histoire », d'y jouer un rôle. Sans mise en scène, un jeu devient un exercice. Les ressources seront symbolisées par du matériel, plus ou moins élaboré qui, bien choisi, contribuera à créer l'atmosphère (les avoirs seront constitués de jetons, les événements de la partie par des cartes « chance » ou « obstacles »). Leur manipulation renforcera l'illusion. Pourquoi ne pas imaginer des accessoires, décors ou costumes qui favoriseront cette illusion ?

La compétition

Le dernier mais pas le moindre, la compétition est l'ingrédient indispensable à tout jeu. On dit pourtant qu'elle n'intéresse que ceux qui gagnent. C'est sans doute vrai si elle est mal dosée, si elle a pour fonction d'éliminer, si ce sont toujours les mêmes qui gagnent parce que c'est toujours la même compétence qui est sollicitée. Bien utilisée (dans les jeux d'équipe par exemple), bien dosée elle devient émulation¹ et renforce l'implication des joueurs. Un jeu réussi est



Photo : CFA

un jeu où chaque membre de l'équipe a joué de ses compétences pour faire avancer son équipe...

La coopération constitue une forme plus sophistiquée, plus évoluée et plus efficace de la compétition. Il s'agit de créer des alliances de plusieurs parties contre un tiers (ennemi extérieur, défi, etc.).

Il existe actuellement beaucoup de jeux de coopération où la victoire de chacun repose sur l'entente de tous. Il faut cependant constater que si les termes de l'accord (par exemple, la paix universelle ou la juste répartition des richesses naturelles au niveau mondial) sont connus d'avance, il n'y a plus de jeu à proprement parler. Dans un vrai jeu, comme dans la vraie vie, un accord est le fruit de marchandages, de rapports de forces, voire d'un coup de chance.]

1 - Emulation : sentiment qui porte à égaler ou à surpasser (qqn) en mérite, en savoir, en travail. (Le Robert)

STAGES DE VACANCES POUR ENFANTS ET ADOLESCENTS

Notre démarche pédagogique

Le programme des activités est préparé par nos animateurs de manière à prendre en compte les motivations, les affinités, les idées et les ressources des participants. Les animateurs gèrent les relations et contribuent à l'épanouissement de chacun dans le groupe. La démarche, active et participative, est basée sur une approche pratique (contact direct avec les supports d'expression) et ludique (techniques de jeux). Elle permet aux participants de créer ensemble dans un climat de confiance et d'échanges permanents.

Qui sont les animateurs ?

Tous les animateurs sont formés au CFA et spécialisés dans les activités proposées : vidéo, théâtre, musique... En résidentiel, il y a un animateur par tranche de 6 jeunes.

Des réductions ?

Certaines mutuelles remboursent partiellement les frais de stages de vacances des enfants de leurs affiliés. Renseignez-vous !

Lors des stages vidéo, les adolescents réaliseront avec d'autres un petit film, de l'idée de départ jusqu'au montage. Ils y apprendront différentes techniques liées à la vidéo. Les stages de théâtre, destinés aux enfants, leur permettront, de créer ensemble leur propre spectacle.

Les films et les spectacles seront présentés aux parents et amis en fin de semaine. Ces stages ont lieu de 9h à 16h près de la Place Flagey.

Calendrier des stages

Saison 2009

Pâques

Théâtre pour les 6 à 12 ans à Bruxelles du 06.04 au 10.04.09

Théâtre et Musique pour les 3 à 6 ans à Bruxelles du 14.04 au 17.04.09

Été

Vidéo pour les 9 à 18 ans (résidentiel) en Hainaut du 02.07 au 11.07.09

Théâtre et Musique pour les 3 à 6 ans à Bruxelles du 06.07 au 10.07.09

Théâtre pour les 6 à 12 ans à Bruxelles du 13.07 au 17.07.09

Vidéo pour les 8 à 12 ans à Bruxelles du 27.07 au 31.07.09

Toussaint

Théâtre pour les 6 à 12 ans à Bruxelles du 2.11 au 6.11.09

Pour plus de renseignements : www.cfaasbl.be ou 02/511 25 86.



Formations et Animations

} Mieux se connaître pour mieux communiquer

Objectifs : identifier votre personnalité d'animateur : vos points forts et vos points faibles, repérer votre style de leadership privilégié et son impact dans la gestion d'un groupe.

Dates : les 27 et 28 avril 2009

} Théâtre d'objets

Le théâtre d'objets propose de regarder les objets qui nous entourent comme des personnages et de les manipuler comme des marionnettes. Il est un excellent outil d'animation. Il permet aux plus timides de s'exprimer à travers l'objet et pas directement face au public. Et la bizarrerie que représente l'usage insolite d'objets offre un sentiment de grande liberté et permet d'inventer les histoires les plus folles.

Dates : 4, 11, 18 et 25 mai, 1er, 8, 15 et 22 juin 2009

} Tous gagnants !

(Jeux coopératifs et cohésion de groupe)

Objectifs : Pratiquer la coopération en s'amusant. Faire le plein de jeux coopératifs pour développer la confiance en soi, le respect de l'autre, la cohésion de groupe, la créativité et la solidarité. Expérimenter la participation de tous à la réussite collective.

Dates : 11 et 12 mai 2009

} Dépasser le conflit pour mieux grandir

Les participants découvriront : Les types de conflits, la mise en place de pistes d'actions pour prévenir les conflits, les étapes de résolution non-violente du conflit, différentes manières de réagir aux conflits et leurs conséquences : fuite, agressivité, manipulation, assertivité, des outils pour prévenir les conflits.

Dates : 16 et 17 mai 2009

} Le jeu de rôle, outil d'animation et de formation

Objectifs : Mener à bien chaque étape du jeu de rôle à visée pédagogique, se positionner en Maître du jeu et construire un jeu de rôle. **Contenu :** La mise en place d'un jeu de rôle en fonction d'objectifs pédagogiques, la préparation du groupe, les exercices d'« échauffement », l'observation dans le jeu de rôle, la gestion de la phase d'analyse ou « débriefing ».

Dates : 22 et 23 juin 2009

} Formation d'Animateurs en Arts du Spectacle

D'octobre 2009 à août 2010

Objectifs : En une année de formation professionnelle, former des animateurs compétents pour l'animation de groupe, l'animation d'activités d'expression et de création par le théâtre et par la vidéo.

Pour s'inscrire il faut : Participer à une séance d'information et à un entretien de sélection;

Avoir suivi avec succès une préformation pour les personnes ne disposant pas du Certificat de l'Enseignement Secondaire Supérieur;
Avoir 18 ans au moins

Participation : La formation est gratuite pour les demandeurs d'emploi ne disposant pas du Certificat de l'Enseignement Secondaire Supérieur. Pour les autres, une participation aux frais de la formation est demandée.

Pour obtenir plus d'informations ou vous inscrire à l'un de nos modules :

Vous pouvez nous joindre au 02 / 511 25 86, vous pourrez obtenir notre brochure gratuitement.

Visitez notre site Internet !

Outre la description de notre programme pour la saison 2008-2009, vous pourrez aisément procéder en ligne à votre inscription aux formations de votre choix. Vous y trouverez également le CFAlien au format pdf. Chaque numéro se penche sur un thème spécifique dont les plus récents sont la jeunesse, l'animation, les écoles de devoirs, le théâtre-action, la création collective, la professionnalisation du métier d'animateur, l'animation vidéo...

En visitant notre site, profitez-en pour vous inscrire à notre lettre d'information mensuelle. Courte et directe, celle-ci vous tient au courant des prochaines activités du CFA.

Une seule adresse :

www.cfaasbl.be

Réduction pour les animateurs socioculturels !

Les animateurs actifs dans le domaine socioculturel à titre professionnel ou volontaire bénéficient de réductions sur la plupart de nos formations. Profitez-en ! Lorsqu'il y a possibilité de réduction, le prix réduit est précédé d'un *.

Du « sur mesure » !

Le CFA est à votre écoute. Il sera le partenaire efficace de votre association pour toute une gamme de projets. N'hésitez pas à nous contacter.

Ont collaboré à ce numéro :

Rédaction : Marc Van Mallegheem, Gionatan Di

Trapani et Daniel Detemmerman.

Photos et illustrations : Thierry Bouüaert, CVB-Vidép et le CFA.

Photo de couverture : CFA

Infographie : Derry

**Avec le soutien du
Ministère de la Communauté française et de
la Commission communautaire française de
la Région de Bruxelles-Capitale**

