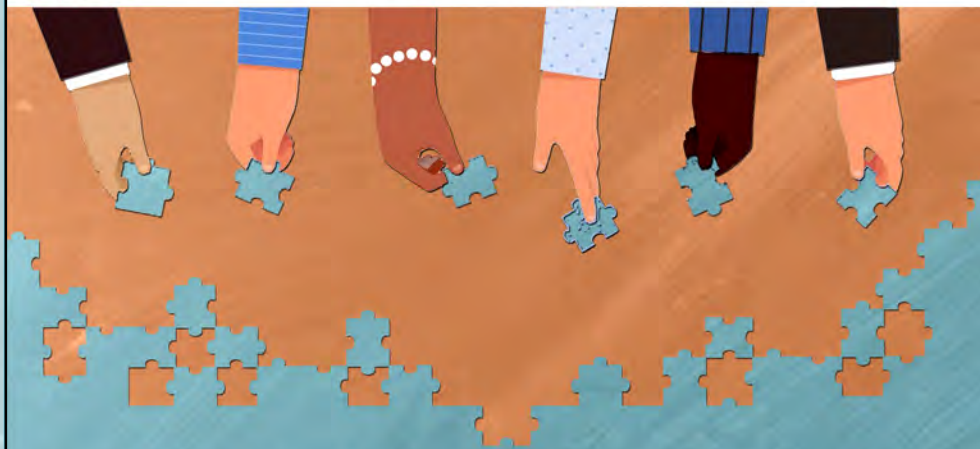


COUVRE JEUX



DU et LP Médiation par le jeu et gestion de ludothèque
IUT de Bordeaux Montaigne
1 rue Jacques Ellul 33800 Bordeaux



17ème journée de rencontres professionnelles

LE JEU COOPÉRATIF

JEUDI 12 MAI 2022 DE 9H À 18H

SUVI D'UNE SOIRÉE JEUX

	ATELIERS	À PARTIR DE 18H30	SOIRÉE JEUX	
	INTERVENTIONS		GRANDS JEUX	
	RÉPONSES CONCRÈTES	RESTAURATION LOCALE		

FACEBOOK DE L'ASSO

contact : lesgalopinassoout@gmail.com

INSCRIPTION



www.facebook.com/assolesgalopins



ENTRÉE GRATUITE
REPAS SUR INSCRIPTION
PROTOCOLE SANITAIRE EN VIGUEUR
AU MOMENT DE L'ÉVÉNEMENT



www.helloasso.com/associations/association-lesgalopins

Crédits

L'équipe de la 17ème journée de rencontres

Revue : Valérie Billy, Clément Boulais, Heidy Eleaume

Invitations : Lucille Chekler, Anne Fontanille,
Tom Moenne-Loccoz, Nils Thouzery

Logistique : Lyse Boucetta, Mélanie Migault,
Sandrine Moustit-Tuya

Communication : Quentin Arnaud, Nolwenn Gabory,
Nicolas Segard

Animations : Adrien De Mauléon, Loïc Jean-Joseph,
Jessica Laurens

Coordination : Brice Ducos, Yannick Hernandez,
Catherine Seguin, Marie Verge

Intervenants : Antonin Boccara, Claudia Mallet,
Florent Moragas, Théo Rivière

Rédaction d'articles

Rolande Fillion, Nadège Haberbusch, Emma Leroy-De Raeve

Illustrations

Appoline Etienne, Xavier Collette, Naiade, Gyom, Claus
Stephan, Boris Stanistic, Piper Thibodeau, Regis Demy, Olivier
«Akae» Sanfilippo, Michel Verdu, Olivier Danchin & Looky,
Allesandro Paviolo, Cyrille Bertin, Pascal Quidault, Mahulda
Jelly, Edouard Guiton, Vincent Dutrait

Couvre Jeux

Siège social : 1 rue Jacques Ellul, 33800 Bordeaux

Date du dépôt légal : 30 mai 2022

Périodicité : publication annuelle

Date de parution par le mois et l'année : «n° 2, juin 2022»



Edito	p.03
Entretien avec Rolande Fillion	p.04
Entretien avec Nadège Haberbusch	p.07
Les coups de cœur de la promotion !	p.09
17ème Rencontres Professionnelles	p.10
Discours d'ouverture	p.10
Le programme	p.11
Théo Rivière	p.12
Claudia Mallet	p.13
Florent Moragas	p.14
Antonin Boccara	p.15
Débat de jouer	p.16
Création d'escape game collective	p.18
Quelques idées de jeux coopératifs	p.20
Le mot de la fin... ..	p.21

Comme une revue par des médiateurs par le jeu pour les médiateurs par le jeu n'est pas envisageable sans un aspect ludique nous avons parsemé cette deuxième édition d'illustrations tirées de jeux de société coopératifs, saurez-vous tous les identifier ? Solution p.21



EDITO



Les étudiantes et étudiants de la Licence professionnelle Médiation par le jeu et gestion de ludothèques (LPMJGL) et du Diplôme Universitaire Gestion et Animation de Ludothèques (DUGAL) de l'IUT Bordeaux Montaigne sont de retour avec, cette année, une double proposition ambitieuse dans le cadre des travaux participatifs qu'ils doivent effectuer. L'évolution positive des effectifs de ces promotions témoigne sans aucun doute de la reconnaissance de ces deux formations qui depuis de longue date préparent les futur.e.s ludothécaires et médiateur.trices du jeu et du jouet.

Ainsi, faisant preuve de dynamisme et d'engagement, et avec l'assouplissement des mesures liées à la crise sanitaire, les stagiaires ont accepté cette année de relever le défi d'organiser les rencontres professionnelles « traditionnelles » et de faire perdurer la « nouvelle » gazette initiée l'année dernière.

Le sujet retenu pour cette édition est celui du « jeu coopératif ». Il a été abordé par des spécialistes de manière théorique et pratique et cette revue en est la trace écrite.

L'approche est représentative du profil de cette promotion et, en même temps, de celle de la LPMJGL et du DUGAL : plurielle, avertie, réflexive et ouverte. Il s'agit de combiner les principes et théories du jeu coopératif, l'analyse des interactions que ce type de jeu peut induire, son implantation en ludothèque et dans le cadre de projets de médiation sociale ou culturelle par le jeu. La promotion a naturellement fait preuve de coopération dès le début de l'année universitaire pour vous proposer un événement à la hauteur des attentes et des contenus de qualité dans cette gazette.

Bonne lecture et à l'année prochaine !

Yannick Hernandez
Responsable de formation

Entretien avec Rolande Filion



Qui êtes-vous ?

Rolande Filion, psychopédagogue, professeure de psychologie du jeu, coauteure du Système ESAR, présidente-fondatrice de la Ludothèque de Sainte-Foy et joueuse à tous types de jeux.

Pouvez-vous nous définir le jeu coopératif au regard de l'analyse piagétienne et des recherches menées par l'équipe de chercheurs sur le Système ESAR, (Garon, Filion, Doucet) et qui ont permis l'élaboration et l'évolution de la classification ESAR?

Le jeu de Règles, joué en compétition ou en coopération, pour Piaget, est l'une des étapes les plus importantes pour la socialisation des enfants. Cependant, il souligne que pour remplir sa mission socialisante, le jeu doit se vivre sans la supervision de l'adulte. Quand les enfants discutent entre eux durant de longues minutes du choix du jeu ou des règles, qu'ils les négocient, qu'ils tentent de les contourner et plus spécifiquement dans une activité coopérative lorsque les joueurs se voient capables d'un consentement mutuel; c'est dans ces conditions que le jeu remplit sa fonction socialisante.



Pour relier les progrès cognitifs et sociaux, le Système ESAR se réfère aux recherches piagétienne. Mais, pour définir, les types d'activités sociales, dont l'activité coopérative, ESAR a retenu «l'échelle de mesure de l'activité sociale de la sociologue Parten devenue un classique dans ce domaine.»¹ Sur le

plan social, la coopération « implique l'engagement du joueur à un groupe organisé, vers un but collectif et commun [...] une entente réciproque et une complémentarité des efforts de chacun des participants.

Le plaisir est ainsi partagé non plus seulement autour de la victoire contre un ou des adversaires, mais vers une victoire pour atteindre un but collectif, tous ensemble contre une autorité invisible, soit la règle du jeu, ou le but à atteindre est tourné vers un adversaire extérieur au groupe; voire même un adversaire imaginaire ou encore, tout le groupe se retrouve dans l'équipe gagnante et chacun est gagnant.»² Bref, une réelle participation en coopération est plus complexe qu'il n'y paraît.

Quels sont les types de jeux auxquels la coopération se prête le plus ?

La coopération est un comportement qu'on peut adopter par exemple, en jouant, en cuisinant, en éduquant ses enfants ou en dirigeant une entreprise. Dès lors, cette forme de participation coopérative peut se vivre à l'intérieur de nombreuses situations de la vie et, de ce fait, à travers tous les types de jeux. Ainsi, certains jeux d'Exercice, Symboliques, d'Assemblage peuvent se jouer en ayant une approche coopérative. À titre d'exemples, on peut coopérer à assembler à plusieurs un puzzle ou un montage de briquettes de Kapla. Toutefois, ce sont principalement, les jeux de Règles et toutes les sous-catégories de jeux de Règles déclinées dans ESAR, sans exception, qui peuvent proposer cette forme de participation sociale. Par exemple, la série appelée Unlock, apparue en 2017, classée parmi les jeux d'énigme, en fait la démonstration de façon éloquent.

Pourquoi ? Parce qu'à l'instar de la compétition, la coopération devient un procédé ludique qui donne une structure à la règle du jeu. De surcroît, la coopération est une des habiletés qui alimentent le plaisir, ce que tout bon jeu doit induire. Elle crée un climat d'entraide, de collaboration, de convivialité et de partage des talents de chacun au profit du groupe et non plus uniquement pour soi. Mettre l'accent sur un vécu en groupe requiert des qualités et une certaine maturité psychologique ce qui nous conduit à la question suivante.

Dans la classification ESAR (facette D), la coopération comme habileté sociale est le niveau supérieur, pouvez-vous nous expliquer pourquoi ?

La classification ESAR décrit l'évolution des comportements sociaux, du plus individuel au plus socialisé. Le premier niveau sur le plan des activités sociales est celui de jouer de manière individuelle, et ce, à tout âge, mais qui correspond notamment au

FACETTE D	
Types d'activités sociales	
Répertoire d'habiletés nécessaires pour jouer soit seul ou avec d'autres de manière significative.	
D100	ACTIVITÉ INDIVIDUELLE
	Activité permettant de jouer seul.
D200	ACTIVITÉ ASSOCIATIVE
	Activité sociale permettant de jouer en association avec les autres.
D300	ACTIVITÉ COMPÉTITIVE
	Activité sociale permettant de jouer en rivalité avec les autres.
D400	ACTIVITÉ COOPÉRATIVE
	Activité sociale permettant de jouer en coopération avec les autres.

jeu du bébé et respecte son égocentrisme. Le second niveau social consiste à s'associer à un ou des joueurs ou à partager, par exemple ses jouets, mais sans véritable concertation. En troisième lieu, le désir des joueurs de se socialiser progresse et ils vont quitter graduellement leur égocentrisme enfantin pour emprunter la voie de la rivalité, je gagne - tu perds ou inversement. Enfin, l'attitude la plus complexe ou le niveau supérieur suppose la maîtrise de la coopération, c'est-à-dire conjuguer ses efforts avec ceux du groupe, dans une entente réciproque et vers un but commun.

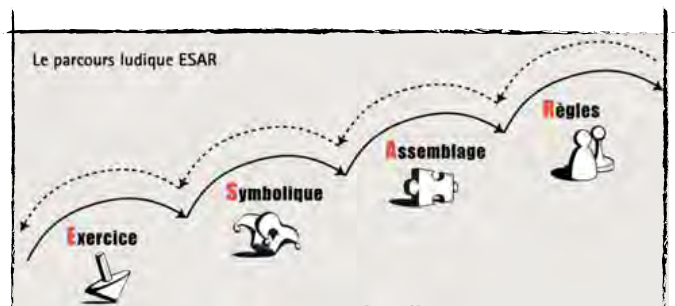
Quelle est la pertinence de proposer des jeux dits «coopératifs» tel que Le Verger vers 2-3 ans. Sont-ils adaptés à cet âge ? Sont-ils vraiment des jeux coopératifs ?

Nous avons évoqué plus tôt qu'un comportement coopératif exige une maturité psychologique, or, celle-ci est bien supérieure à celle des enfants de 18 mois, 2 ans ou 3 ans comme certains fabricants le laissent croire. «Il faudra attendre quelques années pour que l'intérêt de l'enfant se centre véritablement sur les autres et

ainsi, parler de compétition ou de coopération dans ses jeux avec les autres.»³ Dans cet esprit, « il faut être prudent et ne pas proposer trop tôt ces jeux. Proposé à deux ou trois ans, on observe que l'adulte doit être le meneur de jeu, sans quoi rien ne va plus. Les enfants jouent en étant dépendants de l'adulte, en répondant à ses demandes sans trop saisir l'enjeu de la partie et parfois, sans réel plaisir n'ayant pas la maturité pour apprécier les jeux de Règles.»⁴ Dans un tel contexte, on s'éloigne du souhait de Piaget de permettre aux joueurs de s'amuser entre eux, de jouer avec autonomie et sans l'ingérence de l'adulte.

Toutefois, il serait inadéquat de jeter le bébé avec l'eau du bain, comme le dit le dicton. «De plus en plus de créateurs de jeux proposent des alternatives aux jeux compétitifs. Cette avenue fait prendre un tournant positif aux joueurs débutants pour favoriser le passage du jeu Symbolique et d'Assemblage vers le jeu de Règles.»⁵

Notamment, parce que la coopération permet «aux joueurs débutants de perdre et de gagner avec l'autre ou le groupe de joueurs et non plus seuls. De partager la victoire, mais surtout de ne pas vivre la défaite peut être un atout pour les jeunes rencontrant des difficultés à assumer de perdre devant les autres ou à endosser la compétition à travers le jeu de Règles. Ces jeux à caractère coopératif peuvent réduire l'anxiété souvent associée à la défaite dans la compétition. La perte ou la défaite est considérée comme des phases du jeu et non comme des fautes sanctionnées et n'empêchent pas de continuer le jeu et de traverser cette étape avec une participation active au jeu de Règles, tout en protégeant la confiance et l'estime de soi du joueur.»⁶



Fillion, Rolande Le Système ESAR pour analyser, classifier des jeux et aménager des espaces, ed. 2015, tableau extrait p.24

Quant aux joueurs adolescents et adultes, ils sont de plus en plus nombreux à apprécier la coopération pour diverses raisons. Pour certains, le jeu coopératif est une occasion d'exprimer à voix haute les stratégies à mettre en place; pour d'autres, l'esprit de camaraderie rend l'expérience ludique et joyeuse et plusieurs témoignent que cette solidarité dans le jeu change la perception qu'ils avaient du traditionnel jeu de société de leur enfance.



Par conséquent, peu importe si les jeux de Règles sont vécus de manière individuelle, associative, compétitive ou coopérative, les enfants seront exposés aux jeux de Règles après

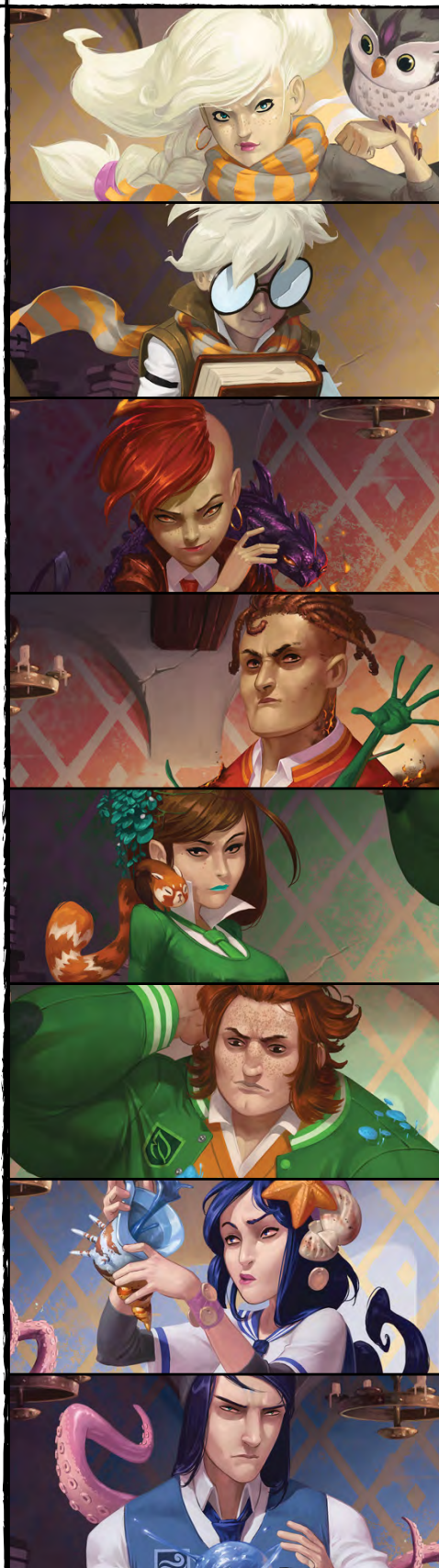
avoir consolidé leur désir et leur besoin de jouer aux jeux des stades antérieurs, tels que les jeux d'Exercice, Symboliques et d'Assemblage. Le jeu de Règles marquera la fin du parcours ludique E.S.A.R. ou piagétien et le début de la socialisation. Cette étape se franchit davantage au stage intuitif ou en d'autres termes, vers 4 ou 5 ans. Pourquoi sauter des étapes, alors que le PLAISIR nous invite à les respecter ?

Rolande Fillion, février 2022

¹ Fillion, Rolande, Le Système ESAR Pour analyser, classifier des jeux et aménager des espaces, Éd. 2015, p.164

^{2,3} ESAR, p.164

^{4,5,6} ESAR, p.174



Entretien avec Nadège Habermusch



Qui êtes-vous ?

Codirectrice et formatrice de l'association Les Enfants du Jeu

Quand on parle jeu coopératif, c'est souvent en référence au jeu de règle. Aux Enfants du Jeu, vous avez mené de nombreuses observations de situations de jeu symbolique et de jeu d'assemblage. Comment caractériseriez-vous du jeu coopératif dans les jeux symboliques et d'assemblage ?

Je ne suis pas une spécialiste de la coopération mais je pense qu'il faut différencier les jeux coopératifs de la coopération dans le jeu. L'appellation « jeux coopératifs » désigne souvent des jeux de règles dont la règle s'appuie sur la coopération des joueurs. La coopération entre les joueurs est alors sollicitée et nécessaire tout au long de la partie. De ce fait elle représente une certaine manière de jouer à plusieurs. Elle est obligatoire et représente une contrainte qui participe aux mécanismes du jeu.

La présence de la coopération dans les autres formes de jeu est selon moi différente car elle n'est pas obligée et contrainte par la règle, sauf si elle énoncée comme telle par les joueurs. La coopération dans le jeu désigne alors surtout la nature de la relation sociale présente dans le jeu.

Nous observons et expérimentons régulièrement l'établissement de relations coopératives dans les jeux quels qu'ils soient. Il s'agit souvent dans les jeux de règles de variantes ou de moments d'entraide (ou de triche). Il me semble que dans les autres formes de jeux (jeux d'exploration, jeux symboliques ou jeux d'assemblage) la coopération est régulièrement présente dès lors que plusieurs enfants partagent un même jeu ou objet de jeu ou encore espace de jeu. Cette forme de relation sociale n'est pas toujours préméditée. Elle s'élabore au fil du jeu, des entrées et des sorties des joueurs, de la tournure que le jeu prend, etc....

Des enfants débutent parfois un jeu en se disant qu'ils vont faire ensemble puis la relation coopérative se transforme en relation individuelle, compétitive ou associative. Inversement, il est tout aussi fréquent d'observer que les enfants partagent un même espace mais en souhaitant construire leur jeu individuellement puis des relations coopératives sporadiques se créent sans qu'elles s'établissent longuement. Cela s'observe particulièrement dans les jeux d'assemblage, sous forme de conseil donné pour résoudre un problème technique. Ce que je trouve intéressant c'est que ces relations se construisent dans le processus de l'expérimentation et du tâtonnement. On cherche ensemble les solutions. La durée de ces collaborations varie en fonction des enfants, de leurs âges ou encore du jeu.



Habermusch, Nadège, Les Enfants du Jeu

Parfois la coopération sert le jeu lui-même, parfois elle est prétexte à l'élaboration de la relation ou de la rencontre. Nous avons souvent observé que c'est une des manières d'entrer en contact avec les autres. Se mettre à leur service pour se faire accepter. D'autres fois c'est une manière d'intégrer le jeu ou l'espace de jeu. La coopération peut aussi être prétexte à entrer dans le jeu pour développer ultérieurement un jeu plus individuel ou avec d'autres joueurs qui intégreront le jeu par la suite. D'autres fois la coopération est présente dès le début de manière explicite. Les enfants énoncent même les modalités de la coopération en discutant et négociant les rôles et objectifs de chacun.e., c'est particulièrement fréquent dans les jeux symboliques.



D'après vos observations, vers quel âge ou à quels repères de maturité associeriez-vous la capacité à entrer en coopération dans le jeu ?

Finalement très jeune, sauf que ce sont des moments très succincts qui ne sont pas prémédités par l'enfant. Chez les très jeunes enfants la coopération ne dure parfois que quelques minutes et, à l'instar de toutes les compétences, elle se prolonge au fur et à mesure que l'enfant grandit, expérimente et devient plus compétent sur le plan de sa socialisation. La capacité de coopérer dépend aussi de l'expérience que les enfants ont de ce type de relation, elle varie selon les enfants et la qualité des relations qu'ils ont.

Il me semble que la durée de la coopération dépend de l'âge et que la qualité de la coopération résulte plutôt de l'expérience de la relation. Par exemple, je ne suis pas certaine que les adultes soient tous en capacité de coopérer de la même manière.

Par contre, j'observe que le jeu représente chez les enfants une motivation très puissante pour aller vers l'autre et pour coopérer.



Haberbusch, Nadège,
Les Enfants du Jeu

Je suis même convaincue que c'est l'une des activités les plus adaptées pour expérimenter la coopération ainsi que toutes les formes de relations sociales car le second degré et la frivolité caractérisant le jeu permettent aux joueurs d'expérimenter en toute sécurité affective.

Quels sont selon vous les meilleurs jeux et les postures les plus adaptées pour favoriser la coopération dans les jeux symboliques ou d'assemblage ?

Je ne pense pas qu'il y ait de meilleurs jeux, plutôt des situations de jeu. Laisser les enfants élaborer leurs jeux leur offre la possibilité d'expérimenter différents modes de relations sociales et la non intervention de l'adulte leur permet de trouver des solutions par eux-mêmes.



Haberbusch, Nadège, Les Enfants du Jeu

Pour favoriser la coopération, il me semble essentiel de garantir à l'enfant deux choses. D'abord la possibilité d'un jeu individuel. Il faut qu'il puisse faire l'expérience de la satisfaction individuelle pour accepter de lâcher certaines « envies ». Il faut ensuite assurer à l'enfant l'absence de jugement, d'attentes normatives,... la certitude que ces expérimentations n'auront pas de conséquences dans sa vie réelle.

Faire ensemble dans un but commun nécessite de s'accorder avec les autres, de laisser une place à chacun, de trouver du plaisir à faire avec les autres. Enfin, nous pouvons aussi participer à ces moments de coopération en répondant aux invitations des enfants dans leurs jeux.

Nadège Haberbusch, avril 2022



Les coups de coeur de la promotion !

Adrien : Le jeu «Keep Talking And Nobody Explodes», pour son asymétrie, sa simplicité de prise en main et son temps de partie très court. On est assuré de passer un bon moment entre amis !

Anne : Je dirais au «Nom d'un renard» parce que c'est un jeu familial dans lequel chacun peut se prendre au jeu, adulte comme enfant...

Clément : Sans hésitation «Paleo», pour son côté immersif et sa très grande rejouabilité, la difficulté réglable est la cerise sur le gâteau !



Heïdy : Les escape games en salles ou «en boîte» - et pas que Unlock ! - parce qu'ils sollicitent la complémentarité de nos façons de penser, génèrent un moment de partage et une bonne ambiance.

Jessica : Pour moi, sans grande surprise, ce sera «Hanabi» pour sa mécanique que je trouve originale (le fait de ne pas voir ses propres cartes) et sa thématique bien sûr.

Loïc : Les Kaplas, ils touchent toutes les générations, peuvent être mixés avec d'autres supports, ont une durée de vie illimité ou presque, j'adore !

Lucille : Le jeu de construction quel qu'il soit, car il est accessible, intergénérationnel et sans limite !

Lyse : «The Crew» pour moi car il faut être sur la même longueur d'ondes avec ses partenaires pour gagner. Avec les 50 missions à réussir, on devient vite accro!

Marie : «L'île interdite» car le fait que chacun ait une compétence particulière permet à tous les joueurs de prendre une place valorisante dans le jeu.

Mélanie : Le dessin coopératif parce que le talent des uns peut magnifier les faiblesses des autres !

Nicolas : la Tour Fröbel ! On a envie que tout le groupe réussisse, chacun à un rôle à jouer et le challenge n'est pas si facile à relever. Communication, sensations, coordination, motricité, finesse et esprit d'équipe seront les clés de la réussite !

Nils : Le jeu de rôle est pour moi l'exemple parfait du jeu coopératif. On prend un livre, on se crée un personnage et en avant pour l'aventure. On a besoin des aptitudes des autres pour avancer dans l'histoire.

Nolwenn : Pour moi ce serait la tour Fröbel, car malgré cette impression de ne pas servir à grand chose chaque mouvement, même infime, a son importance !



Quentin : Pour moi aussi le JDR parce que c'est le jeu où la seule limite est l'imagination et c'est un jeu que tout le monde peut faire et qui est hyper accessible et qui peut être totalement gratuit !

Sandrine : Le jeu «La Marche Du Crabe» où il faut coopérer sans parler, les règles sont évolutives et elles sont écrites avec humour, à l'image de la BD dont il est issu.

Tom : «The 7th continent». Entre découverte et survie, si la communication n'est pas de mise, le 7ème continent ne vous fera aucun cadeau.

Valérie : Coup de cœur pour les jeux de construction qui laissent une très grande place pour l'intergénérationnel.

17ème journée de rencontres professionnelles

LE JEU COOPÉRATIF

JEUDI 12 MAI 2022 DE 9H À 18H

Discours d'ouverture de la conférence

Merci à toutes et à tous d'être présents aujourd'hui pour la 17ème journée des rencontres professionnelles organisée par la Licence Médiation par le jeu et le DUGAL.

Comme certains le savent, cette journée n'a pas pu avoir lieu depuis 2 ans à cause de la pandémie liée au COVID 19. Nous sommes donc ravis de reprendre là où le temps semble s'être un peu arrêté. Pourtant cela a eu comme effet de bouleverser nos repères et nos pratiques. Nous avons été amenés, tous, dans nos champs professionnels comme dans notre vie personnelle à requestionner, repenser ou panser, avec un grand A, la relation à l'autre.

Au regard des évolutions sociétales marquées depuis plusieurs années par la compétitivité et l'individualisme, il nous semblait capital de redonner de l'importance et de revaloriser cette

notion essentielle qu'est la coopération. Françoise Dolto disait qu'« une société n'a de valeur qu'en fonction de ce qu'elle choisit de donner à ses enfants » et on observe que dans nos jeux ou activités ludiques, la réussite individuelle prime sur celle du groupe.

Un enfant ne joue pas pour apprendre, mais il apprend « parce qu'il joue et par ce à quoi il joue ». Et c'est peut-être à nous, professionnels et parents, d'imaginer des espaces suffisamment variés, souples et contenant, pour qu'il puisse y pratiquer à son rythme ses propres expériences coopératives. Peut-être que nous aussi, adultes, serions étonnés des effets que nous pourrions en retirer.

Ce constat nous pousse aujourd'hui à réfléchir à des alternatives et questionner l'importance de la coopération sous le prisme du jeu.



LE PROGRAMME :

9H

ACCUEIL

- ◆ Café
- ◆ Jeux en bois *(permanent)*
- ◆ Distribution des badges
- ◆ Point info

9H⁴⁵

CONFÉRENCE - La coopération, un acte créatif

- ◆ L'IMPORTANCE DU JEU COOPÉRATIF DANS LE DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT
Théo Rivière
- ◆ LA COOPÉRATION AU SERVICE DU SOUTIEN À LA PARENTALITÉ
Claudia Mallet
- ◆ LE JEU DE RÔLE, UN MÉDIA COOPÉRATIF : ENTRE RÉALITÉ ET FICTION
Florent Moragas

12H³⁰

PAUSE REPAS

- ◆ 10€ repas fournis par «sans les petites roues» 

14H

ATELIERS

- ◆ JEU COOPÉRATIF ET PARENTALITÉ
Claudia Mallet
- ◆ INITIATION AU GAME DESIGN. CRÉATION D'UN DÉBUT DE PROTOTYPE
Théo Rivière
- ◆ COMMENT TWITTER. LES MÉCANIQUES DE JEU POUR QUE LA COOPÉRATION NE DISSOLVE PAS L'INDIVIDU ?
Antonin Bacara
- ◆ COMPRENDRE LE JEU DE RÔLE, DEVENIR CONTEUR.
Florent Moragas
- ◆ ESCAPE GAME, JEUX VIDÉO ET JEU EN BOIS
Etudiants

18H

19H

SOIRÉE JEUX

- ◆ Au «Pourquoi pas»
- ◆ Snacking et boissons

23H



” C'était rigolo et enrichissant. Merci ! ”



” Merci à vous... A l'heure où notre identité professionnelle est parfois en danger, une journée pleine de rencontres redonne du pep's ! C'était parfait ! ”



” Bravo pour l'organisation, les attentions (végan, bonbons, plateau café), les intervenants. C'est une première fois et sans doute pas la dernière. Merci, j'ai beaucoup appris et surtout je me suis amusée ! ”



” Merci à votre belle promo pour cette journée qui fait du bien professionnellement et humainement. Bravo pour votre travail et pour avoir relancé la tradition. ”



Théo Rivière

Je m'appelle Théo Rivière, j'ai 31 ans, j'habite à Bruxelles et je suis auteur de jeux à temps plein depuis 4 ans. J'ai sorti une cinquantaine de jeux. En parallèle, j'ai co-créé la Team Kaedama avec Antoine Bauza, Corentin Lebrat et Ludovic Maublanc. Nous sommes une équipe d'auteurs qui proposons des services d'aide au développement pour les éditeurs qui le souhaitent.

Je suis joueur depuis l'adolescence, en débutant par Magic et le jeu de rôle et j'aime toujours énormément jouer. Après des études de lettres, mes premiers boulots ont été pour des éditeurs de jeux (IELLO, Yoka by Tsume puis Repos Production) avant de partir pour faire principalement de la création. Je donne également des cours de game design et anime des conférences autour de la création ludique.

J'aime beaucoup travailler sur des jeux pour enfants car c'est un domaine où les éditeurs ont tendance à laisser plus de place pour la scénographie et pour la narration. Un élément en 3D, des pions imposants, une présentation des personnages dans les règles... c'est parfois compliqué d'avoir ça dans un jeu «pour les grands». La coopération vient assez naturellement tant elle est formatrice et exaltante pour les enfants. C'est un type de jeux sur lequel j'adore bosser car il demande un équilibre assez fin et des retournements de situations fréquents.

Tant dans la manière de créer des jeux (je fais beaucoup de co-autorat) que dans mes jeux préférés, la coopération prend une place significative. Je ne suis pas de nature très compétitive et je trouve qu'une victoire partagée est une victoire bien plus chouette !

” Ravie de la journée, géniaux les ateliers ! Et bravo pour le puzzle ! Merci Merci ! ”

” Après une introduction sur les différents moteurs de la démarche créative, Théo nous a proposé un défi : créer un jeu par petits groupes de 4 à 5. Il nous a proposé 4 points de départ : un thème, une mécanique un objet et une histoire. Un cadre, quelques étapes... et le résultat au bout de 1h30 est vraiment surprenant ! ”





**Claudia
Mallet**

Depuis une dizaine d'années, je porte de la curiosité à tout ce qui touche aux relations humaines et à tout ce qui vient nourrir le lien entre les personnes. D'aussi loin que je me souviens, je me suis toujours projetée dans des métiers de la relation d'aide.

Assistante Sociale de formation (DE en 2005- ISSM Mulhouse), j'ai travaillé pendant 7 ans dans un hôpital psychiatrique où j'ai accompagné des adultes atteints de maladie mentale dans leur projet de vie.

Maman de 2 enfants : Héloïse et Léonard, j'ai vécu avec la naissance de ma fille aînée un chamboulement important dans ma vie. J'ai découvert qu'être parent était toute une aventure, un beau chemin parfois parsemé de difficultés et de doutes. En cherchant du soutien et du sens à mon rôle de mère, j'ai découvert la communication bienveillante et la parentalité positive et ça été une révélation ! Cette façon d'être en relation avec mes enfants était davantage en cohérence avec mes valeurs, même si cela n'était pas si simple à mettre en pratique au quotidien, même encore aujourd'hui.

Ainsi, depuis 2009, j'explore les enjeux de la communication et de la relation parent-enfant à travers des livres, conférences, stages et formations. Mon exploration et ces différentes approches m'ont beaucoup soutenues, au point de changer l'ambiance au sein de ma famille.

” Journée très sympa
et super bien organisée.
Merci les Galopins. ”



” Claudia nous a offert la possibilité de mettre en pratique un très grand nombre de jeux coopératifs que je n'hésiterai pas à réutiliser dans ma ludothèque. Mention spéciale à la tour de Froebel que je n'avais jamais essayé, c'était génial de réussir tous ensemble, merci pour ces belles découvertes ! ”



**Florent
Moragas**

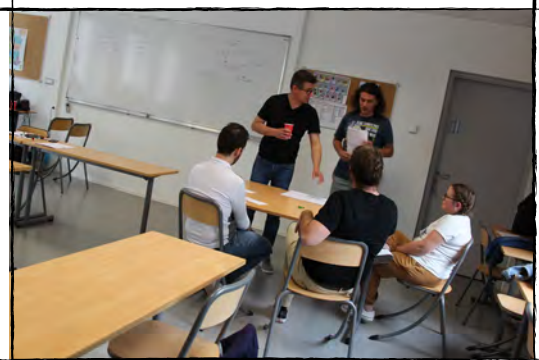
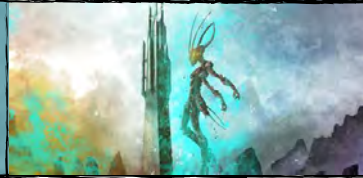
Je me nomme Florent Moragas et j'ai un parcours un peu atypique. J'ai tour à tour travaillé dans le tourisme et le patrimoine, avant d'exercer pendant 10 ans à l'Agence pour l'environnement et la maîtrise de l'énergie, ingénieur en environnement et énergie. En parallèle j'ai créé et édité le jeu de rôle Insectopia.

Auteur de jeux de rôle, je gère la société d'édition Odonata spécialisée dans ce média (Insectopia, Oméga, Sapa Inca, et d'autres jeux en devenir). Odonata est spécialisée dans la conception de jeux et d'univers, non dans la traduction et la diffusion de médias existants. Je dirige de nombreux projets et auteurs dans leur travail de conception d'univers, mais aussi de développement de systèmes de jeux.

Le jeu de rôle est un conte partagé dans lequel, un conteur raconte une histoire. Les joueurs entrent dans cette histoire avec leur personnage. Ils interagissent avec le conteur pour modifier l'histoire. Lorsqu'une situation doit être tranchée entre les joueurs et le conteur, ils font appel aux règles du jeu pour savoir si l'action est réussie.

Je suis venu vous parler de ce type de jeu, dans le but de vous éclairer sur sa pratique, ce qu'il apporte aux joueurs et pourquoi il s'intègre parfaitement dans une thématique « coopération et jeu ». L'après-midi, j'ai eu le plaisir de vous initier au jeu de rôle, en vous proposant des ateliers. Vous avez été au centre de l'action !

" Merci à tous pour l'organisation de cette belle journée avec un bon thème et des intervenants au top ! "



" Florent nous a permis de vivre l'aventure du JDR en live, certains d'entre nous ayant déjà endossé le rôle de maître de jeu c'était l'occasion rêvée pour les novices de se lancer. J'ai enfin fait le grand saut et je dois avouer que j'ai trouvé l'expérience incroyable ! Merci encore. "



Antonin Boccara

Je m'appelle Antonin Boccara, j'ai 29 ans et j'habite dans le petit village de Lentillac à la campagne dans le Lot. Je travaille dans le milieu du jeu de société depuis maintenant à peu près 8 ans, à la fois en tant qu'auteur indépendant et comme membre d'Oldchap édition.

Au niveau de mon parcours, après une enfance à la campagne (et un peu au Mexique), j'ai fait une licence de Lettres modernes (que j'ai raté avec brio), puis une licence de théâtre (que j'ai presque réussie). Pas grand chose à voir avec l'univers ludique donc, mais de ce côté, je crois que ça s'est fait petit à petit, d'abord tout simplement en jouant avec ma famille, puis avec des amis et peu à peu en découvrant les festivals de jeux.

Ça serait compliqué de résumer comment les choses se sont déroulées dans les détails, mais pour faire simple, j'ai suivi la devise de Jacques Brel : « Je préfère me tromper que de ne rien faire » ! Par ailleurs, je fais de la chanson avec un de mes frères, de l'animation avec les jeunes et je suis passionné par le sport.

Je joue depuis tout petit, à la fois aux jeux de société comme aux jeux en plein air. Mes parents m'ont toujours fait sentir que le jeu était au centre de la vie. Au sens où la première chose que fait l'être humain avant de parler, d'écrire, de marcher...c'est jouer. J'ai donc simplement continué à jouer depuis mes premiers mois jusqu'à aujourd'hui. De cette manière, je ne pense pas qu'un jeu m'ait fait comprendre que jouer était devenu une passion, ça a toujours été le cas.

” Journée coopération, jeux et idées pour la ludo, réflexions sur les mécaniques de la coopération. ”

«” Avec Antonin nous avons pensé ensemble aux différentes mécaniques de jeu coopératifs qui pouvaient exclure ou pas l'individu, et tenté de trouver des solutions afin que chacun puisse passer un bon moment. Nous avons ensuite mis en pratique en testant ! Top ten, Complices, Dream on etc...«”



DÉBATS DE JOUER

Épisode 2





La suite au prochain épisode...



CRÉATION D'ESCAPE GAME COLLECTIVE

La coopération comme mécanique ludique et mécanique de travail

Issus des jeux d'énigmes sur ordinateur, en point-and-click, les escape-game grandeur nature sont aujourd'hui accessibles dans nombre de villes et de structures culturelles. De plus en plus utilisés comme supports de médiation, ils représentent une porte d'entrée sur une infinité d'univers. Dans notre cas, c'est le jeu en lui-même et l'expérience d'une construction collective avec un groupe d'adolescents qui ont motivé l'envie de se lancer dans l'aventure.

L'attractivité et l'engouement autour des escape-game repose en partie sur l'aspect immersif de ces jeux. C'est le cas en tant que joueur mais ça l'a également été pour les adolescents créateurs.

Passés les jeux de mise en scène de « on aurait dit que ... » de l'enfance, les occasions sont plus rares de créer collectivement un univers de toutes pièces. Puis de lui donner vie et d'imaginer une histoire qui s'y prête parfaitement, que d'autres pourront incarner dans les conditions que l'on a nous-même imaginées. Dans le projet de création d'un escape-game, le plus intéressant à nos yeux restait la coopération entre les joueurs, induite par la forme même du jeu. En plus de l'immersion collective, chaque joueur a la possibilité d'agir individuellement, simultanément aux autres joueurs.

Pour résoudre les énigmes, il faudra assembler les éléments observés ou trouvés individuellement, ce qui implique de communiquer, s'intéresser à la progression des uns et des autres et essayer de faire sens commun. Il faut donc s'appuyer sur une dynamique collective, propre à tout travail de groupe ayant pour objectif une production commune.

Quand ce projet émerge, l'idée première est d'aller à la rencontre des points jeunes de notre territoire. Pour faire découvrir la ludothèque aux jeunes et aux professionnels qui les accompagnent, mais aussi pour promouvoir le jeu dans sa dimension culturelle. Ce qui permet aussi de rendre visible l'expertise et le professionnalisme de l'équipe et de donner un aperçu aux structures partenaires de ce que nous pouvons apporter dans leur pratique de l'animation au quotidien et dans leurs programmations d'activités.



Il y a donc cette envie de nous faire connaître, à travers une expérience collective, avec de la coopération présente à plusieurs niveaux :

Au niveau inter-structure : entre les animateurs référents des points jeunes intéressés et la ludothécaire en charge du projet, pour établir le calendrier des rencontres, l'objectif commun, les moyens investis et les contraintes de réalisation, les conditions et possibilités de participation de chacun.

Au niveau de chaque structure : entre les jeunes impliqués dans le projet pour être présents aux différentes étapes de la création du jeu. Mais aussi entre animateurs et jeunes, pour intégrer cette création d'escape-game dans la programmation d'activités et dans un groupe élargi, où tous les jeunes ne participent pas.

Au niveau inter-structure : entre les jeunes cette fois, pour intégrer les avancées de chaque groupe constitué dans les différents points jeunes à la trame commune, lors des regroupements, se répartir la réflexion et les tâches.

Au niveau du jeu en lui-même : comme mécanique fonctionnelle.

Dans cette première expérience nous avons identifié essentiellement deux aspects de cette coopération multi-niveaux. Celle dans le jeu et celle

entre les adolescents des différents points jeunes. Nous avons identifié que les énigmes et éléments du jeu, imaginés par les jeunes, devaient permettre à chaque joueur d'avoir quelque chose à observer, réfléchir ou trouver, tout au long des différentes étapes du jeu. A travers nos connaissances du jeu et des techniques, nous avons également pu créer un cadre et une trame de progression où les jeunes ont pu échanger et développer ensemble les différentes idées.

Avec le recul, c'est la coopération entre professionnels qui a été la plus complexe à mettre en œuvre, alors même qu'elle nous semblait « couler de source ». En effet, nous avons présenté ce projet aux professionnels comme une création par les jeunes, pour les jeunes, sans inclure leur travail et le nôtre dans cette dynamique collective. Pour que cette démarche soit partagée, il est nécessaire de définir entre professionnels notre propre cadre de fonctionnement. C'est-à-dire intégrer dans nos réflexions la répartition des tâches, et établir ensemble une trame de progression qui englobe la totalité des aspects du projet, y compris logistiques et administratifs. Ainsi, chacun intègre le projet dans l'organisation de son travail et possède tous les éléments pour s'approprier le processus de création, avant même de s'approprier le jeu.

Pour résumer, il y a de la coopération dans les dynamiques d'un travail de groupe. Ces dynamiques peuvent être observées et analysées de la même façon que nous observons les mécaniques qui sous-tendent le jeu coopératif et la manière dont elles s'organisent. Ainsi, elles peuvent être anticipées et associées au processus d'une création collective. En cherchant le même équilibre dans la coopération entre les créateurs, tous statuts confondus, qu'entre les joueurs du futur escape-game.

Emma Leroy - De Raeve



J'ai découvert les ludothèques il y a quelques années, en intégrant l'équipe de Kaléidoscope, ludothèque associative à Créon, en tant qu'animatrice ludothécaire.

Depuis je me suis passionnée, je me suis formée et j'ai changé de casquette puisque j'occupe le poste de coordinatrice de l'association depuis 2021.



Quelques idées de jeux coopératifs !

Il n'est pas rare que le public nous demande du jeu coopératif, des parents qui souhaitent partager un moment moins conflictuel avec leurs enfants, une équipe de travail qui a envie de resserrer les liens avant un projet ou tout simplement un groupe d'amis qui souhaite relever de nouveaux défis ensemble. Voici quelques idées de jeux pour vous aider à trouver de quoi contenter tout le monde !

Nous avons volontairement exclu les jeux de société car cette revue est déjà truffée de visuels qui proposent un éventail bien large en la matière.



Crayon coopératif



Tour de Fröbel



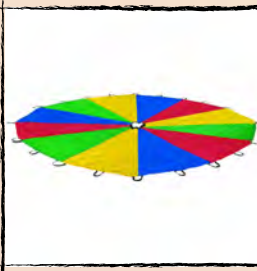
Bâton inuit



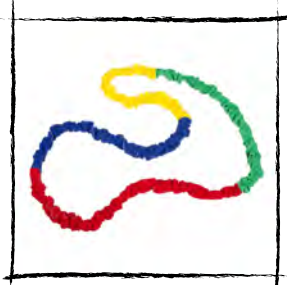
Ski coopératif



Labyrinthe coopératif



Parachute coopératif



Bandeau coopératif



Circuit de billes Gouttière



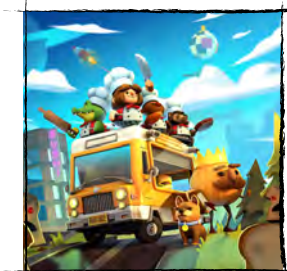
Piks



Kapla



Pikmin 3



Overcooked



Le mot de la fin...

Si nous devons choisir un mot ce serait sans l'once d'un doute «merci», merci de nous avoir fait confiance pour cette 17ème journée de rencontres professionnelles à l'IUT Bordeaux Montaigne. Merci à toutes et à tous d'être venus si nombreux afin de partager ces moments forts en émotions, teintés de belles rencontres et de beaux souvenirs.

Cette année universitaire revêt une place toute particulière dans le monde du jeu et celui des ludothécaires. Dixit a été reconnu comme objet culturel à part entière, les ludo-médiathèques ne sont plus des ovnis dans le paysage territorial, des rencontres professionnelles sont organisées régulièrement autour de Bordeaux.

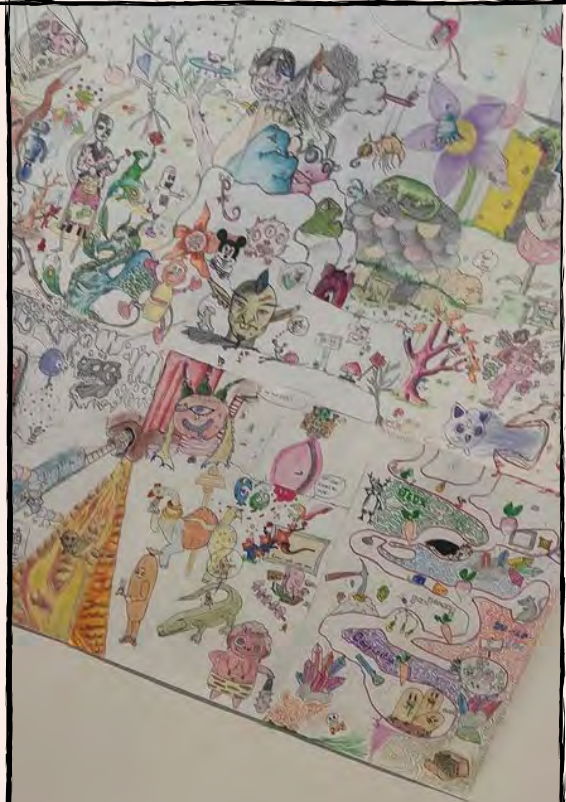
Nous avons retenu que le plus important n'est peut-être pas in fine de devoir à tout prix prouver notre identité professionnelle aux yeux du monde mais tout simplement de comprendre ce qui nous relie à nos collègues d'autres professions, nous pensons bien évidemment aux bibliothécaires et aux animateurs socioculturels, mais ils ne sont pas les seuls.

Que nous donnions à jouer, fassions jouer, jouions avec ou simplement laissons jouer, il ne se passe pas un seul instant sans que notre rôle de médiateur fasse entièrement sens. Nous sommes là pour bâtir les ponts entre enfants, au sein de la famille, du public vers la culture ludique ou de l'exclusion vers l'inclusion.

Soyons fières et fiers d'être garants du droit le plus élémentaire, celui de jouer, librement, dans un cadre suffisamment sécurisé pour permettre à chacun de s'en retrouver grandi.

Et surtout ne l'oubliez jamais, «Ludum est vita» !

La rédaction



Solution du jeu d'observation

Mr Carrousel p.02, Mysterium p.03, Big Book of Madness p.06, Magic Maze p.07, Karuba junior p.08, Set a Watch Mercenaries p.09, Détective Charlie p.12, Histoires de Peluches p.13, Insectopia p.14, Panic Island p.15, Unlock Legendary adventures p.18, Mystery House p.18, Unlock Timeless adventures p.19, Time Stories p.19, Unlock Heroic adventures p.19, Zombicide Black Plague, Wulfsburg et Green Horde p.20, Robinson Crusoé p.21



