



LES RENCONTRES LUDIQUES

# LES COMPORTEMENTS DE JOUEURS ET DE JOEUSES

## PRÉSENTATION DE L'ATELIER

- atelier de découverte théorique - 3h
- animatrice : Séverine Deleas, de Coup de Pouce Relais (Lyon, 69)
- 18 participant.e.s : animateurs et animatrices, ludothécaires, responsables de structures de jeux ou socioculturelles, documentalistes, bénévoles.

## LA PROBLÉMATIQUE DE L'ATELIER

La question de la prise en compte des différents comportements de joueurs et de joueuses est intrinsèquement liée au positionnement professionnel de l'animateur ou de l'animatrice. En quoi faire face à des comportements de joueurs et de joueuses révèle la posture de l'animateur ou de l'animatrice et vice versa ?

## PRODUCTION DE L'ATELIER

### 1-MÉTHODOLOGIE ET CHOIX DE L'ANIMATION

Un jeu de présentation intitulé « le nœud » a permis de rentrer en contact les uns.es avec les autres. Tout le monde debout en cercle, les yeux fermés. Chacun lève les mains, dont l'une sera poing fermé. Le but du jeu est d'attraper un poing avec sa main libre et de se faire attraper l'autre poing. Ensuite, on ouvre les yeux, et on essaie de revenir en cercle, en défaisant le nœud.

Ce jeu, apprécié des participant.es, a permis de « faire groupe ».

Mise en place de jeux de rôle : des saynètes sont proposées puis un débat en grand groupe : 5 participants incarnent un rôle, les autres observent la saynète. On répète cela 3 fois.

Les rôles proposés sont quatre comportements de joueurs ou de joueuses (tricheur et tricheuse, mauvais joueur et mauvaise joueuse, joueur ou joueuse dirigeant, un joueur ou une qui nécessite un accompagnement particulier, un joueur ou une joueuse pénible, un joueur ou une joueuse normal.e...) et un comportement d'animateur ou d'animatrice (dirigeant, absent.e, adapté.e...).

Les réflexions partagées pendant ces saynètes ont été associées aux apports théoriques qui suivent.

### 2- APPORTS THÉORIQUES

#### 2.1- JOUER À UN JEU CE N'EST PAS SIMPLEMENT EN SUIVRE LES RÈGLES

Un jeu est fait de différents types de règles :

- **Les règles constitutives.** Pour Colas Duflo<sup>1</sup>, les règles constitutives, forment système et rendent possible un certain type d'activité. En constituant le jeu, elles le produisent. L'ensemble de ses règles définit le jeu et le crée tout en

réglant son usage.

- **Les règles régulatrices.** Les règles que le joueur ou la joueuse se fixe lui-même ou elle-même. Par ex. « être en compétition » dans un jeu de compétition, choisir une stratégie plutôt qu'une autre.

Le groupe s'est interrogé sur les règles constitutives explicites (celles énoncées dans la règle du jeu) et celles implicites (attendre son tour, lancer le dé sur la table...). Ces dernières sont plus du côté des savoirs-faire. Pour les règles régulatrices explicites et implicites, les participant.e.s de l'atelier s'accordent sur le fait qu'elles relèvent également du savoir-être, et sont de ce fait aléatoires. L'animateur ou l'animatrice qui propose le jeu, doit porter une attention particulière à ces dernières.

- **La compétence ludique<sup>iii</sup>** : l'ensemble des connaissances que le joueur ou la joueuse a des règles du jeu : la connaissance des règles constitutives, et de leur système, sans quoi le jeu n'est pas possible, et à un plus ou moins grand degré, la connaissance de règles régulatrices, des plus élémentaires aux plus élaborées. Toutes ces règles ne sont pas nécessairement conscientes.

## 2.2- ANIMATEURS ET ANIMATRICES : DE QUEL CADRE SOMMES-NOUS GARANT.E.S ?

### Assurer le cadre du jeu, faire appliquer la règle du jeu<sup>iv</sup>

#### > Être capable de décoder les aptitudes des joueurs et des joueuses :

- Aptitudes physiques : ils et elles essaient des rôles, changent de voix, explosent de joie ou de tristesse... ; la motricité n'est pas la même selon les personnes.
- Attitudes psychiques : ils et elles sont totalement investi.e.s dans le jeu (ils ou ne peuvent pas y être à moitié, sinon c'est n'est pas vraiment du jeu) .
- Aptitudes sociales : Les joueurs et les joueuses font appel aux compétences sociales comme attendre son tour, faire avec les autres, trouver sa place dans le jeu...
- Aptitudes culturelles : Ils et elles jouent avec leur mode de pensée, de représentations façonné avec leur culture d'origine. Par exemple, dans le jeu symbolique, les couleurs ne signifient pas les mêmes choses selon les cultures ; la compétition n'est pas vécue de la même façon par chacun.e, les rapports homme/femme, adulte/enfant sont aussi variables.

#### > Et s'y adapter :

- aménager les règles du jeu avec l'accord des joueurs et des joueuses
- réguler les relations entre les joueurs, les joueuses
- arbitrer
- assurer la fluidité du jeu

L'animateur ou l'animatrice assure une présence bienveillante, suffisamment sécurisante pour que chacun.e puisse trouver sa place.

### Assurer un cadre psychique

> **Arbitre** : L'animateur ou l'animatrice rappelle la règle. Ce rôle est nécessaire pour que les joueurs et les joueuses sachent que la régulation du jeu ne leur appartient pas.

> **Accompagnateur ou accompagnatrice** : C'est par des choses simples, comme regarder les joueurs et les joueuses régulièrement, leur indiquer quand nous sortons de la pièce, etc. que l'animateur ou l'animatrice signifie qu'il ou elle reste présent psychiquement. Ce cadre-ci est abstrait, mais autant nécessaire que le cadre physique. Le jeu s'installe par l'existence du cadre nécessaire à chaque individu.e, qui lui garantit une sécurité physique et affective. Winnicott<sup>1</sup> parle du phénomène transitionnel lorsque l'enfant manipule des objets pour découvrir la réalité. L'enfant met en lien sa réalité interne avec une réalité extérieure, mais il ou elle ne peut le faire que s'il ou elle est sécurisé.e. Dans un premier temps, c'est la mère suffisamment bonne (ou un substitut),

qui en s'adaptant rapidement aux besoins de l'enfant, le ou la sécurise. Cette adaptation doit progressivement diminuer au fur et à mesure que l'enfant est capable de faire face aux frustrations, aux changements de l'environnement. Petit à petit, l'enfant s'appuiera sur ses propres capacités de création pour s'apaiser, il ou elle se différencie de sa mère. L'enfant peut désormais prendre appui sur une continuité de l'environnement extérieur, les invariants de sa réalité étant vécus comme moins menaçants.

### 2.3- POURQUOI LES ENFANTS JOUENT-ILS ?

**Par plaisir** : Plaisir à utiliser des objets, à inventer des jeux

**Pour exprimer l'agressivité** : Winnicott précise l'idée toute faite que « l'enfant se libère ». « L'enfant apprécie de découvrir que des pulsions agressives ou de haine peuvent s'exprimer dans un environnement connu, sans qu'il y ait un retour de haine et de violence de la part de l'environnement ». L'enfant qui est agressif peut subir un dommage direct, le faire dans le jeu, hors d'un moment de colère permet d'évacuer cela.

**Pour maîtriser l'angoisse** : « Dans le jeu d'un enfant, l'angoisse est toujours un facteur. Un excès conduit à un jeu compulsif, répétitif ou à une recherche exagérée des plaisirs du jeu. (...) Dans la mesure où les enfants ne jouent que par plaisir, on peut leur demander de cesser de jouer, mais dans la mesure où le jeu fait disparaître l'angoisse, nous ne pouvons pas en éloigner les enfants, sans provoquer une détresse, une angoisse réelle ou de nouvelles défenses contre l'angoisse. »

**Pour accroître leur expérience** : comme l'expérience de la vie développe la personnalité de l'adulte, le jeu développe la personnalité de l'enfant.

**Pour établir des contacts sociaux** : « Les enfants jouent d'abord seuls ou avec un parent. Le jeu fournit un cadre pour le début des relations affectives et permet le développement des contacts sociaux. »

**Le jeu favorise l'intégration de la personnalité** : « Le jeu lie la relation de l'individu à la réalité personnelle intérieure et sa relation à la réalité extérieure ou partagée. »

**Le jeu favorise la communication avec les autres** : « Dans le jeu un enfant peut au moins essayer d'exprimer à des personnes choisies de l'environnement un peu de ce qu'il ressent à l'intérieur ou à l'égard de l'extérieur. Le jeu peut-être une sincérité vis-à-vis de soi-même. »

Le groupe débat ensuite sur comment faire avec des personnes qui refusent de jouer. Ce qui fait jeu c'est entrer dans une « expérience de jeu » qui peut ne pas être une situation de jeu commune. Par exemple, le simple fait d'introduire une modification inattendue dans une situation banale de vie quotidienne, modifie la perception de cette situation et peut amener à vivre du « jeu ».

## BIBLIOGRAPHIE

1 D.W.WINNICOTT- *Jeu et réalité*- GALLIMARD-2002

- Colas Duflo - *Jouer et Philosopher* - PUF-1997
- D.W.Winnicott – *Jeu et réalité* – GALLIMARD- 2002
- D.W. Winnicott – *L'enfant et le monde extérieur* - Science de l'homme- PAYOT- 1990
- G. Brougère - *Jouer/apprendre*
- S. Deleas - *Je(u) en société* - mémoire DEFA 2009