Les rencontres ludiques

Compte rendu Atelier – AT 14 (2,5h)

Peux-t-on jouer avec tout ?
Quid des armes factices, de l'épée à la mitraillette ?

Problématique

Qu'est-ce qui nous dérange, en tant qu'adulte, lorsque les enfants jouent avec des armes « pour de faux » ?
Il y-a-t-il des armes plus « acceptables » que d'autres ?

Animatrice : Céline Rodriguez (Ludo'Perche)

Secrétaire : Christian Prunster (Ludambule)

Participant·es

Antoine Haureix (MDJ Nantes), Christian Prunster (Ludambule), Aurélia Kilgus (Ludobrousse), Jenny Godard (MDJ Grenoble), Ludovic Labrune (MDJ Grenoble), Mala Léopold (MDJ Grenoble), Elodie Cuvilliez (ARTéJEUX), Claire Martin (MDL Grenoble), Sophie Lecarpentier (ACEPP 04), Florian Etienne et Nils Dô (Compagnie des jeux), Sandy Duret (MJC des Romains), Amélie Nowakowski (ludothèque Oullins), Zoubida Louni (Maison pour tous Fontbarlettes), Roxane Amiot (médialudothèque centre du Guesclin), Alexandre Nicol (La Sauce Ludique).

Déroulé et contenus / Méthodes

Présentation de l'atelier :

Dans cet atelier, l'objectif n'est pas la recherche de consensus mais de se questionner individuellement. Nous traiterons uniquement du jeu symbolique de rôle, pas du jeu de mise en scène, ni du jeu vidéo et ni des jeux de plateaux.

Temps 1 : Où en est-on chacun et chacune, dans notre structure ?

2 axes qui se croisent sur un paperbord :

- axe 1 : J'utilise du jeu d'armes dans ma structure
- axe 2 : Je suis à l'aise pour proposer ce type de jeu

Chacun personne pose une croix en fonction d'où il et elle se positionne sur les deux axes.
Cela permet d'avoir une photographie de départ du groupe.

Temps 2 : Débat pas trop mouvant

Réflexion à partir de 13 photos de mise en situation d'enfants avec armes factices et éventuellement des costumes.
Ces photos vont défiler, je réponds par oui ou non à la question suivante :
Est-ce que je pourrais proposer ou autoriser ce jeu dans ma structure ?
Je me positionne à gauche ou à droite en fonction de ma réponse OUI/NON
Il y a 2 à 3 prises de parole individuelle pour expliquer sont positionnement. Il est possible de changer de place en fonction des explications.

Temps 3 : Jouons avec des armes

Ouverture de la valise…
Elle comprend des épées en mousses et des boucliers en bois (comme la photo ci-dessus) et des armes à feu fabriquées en CLICS (comme la photo ci-dessus) ainsi que des chaussettes pour servir de projectiles.

2 espaces sont délimités, 2 groupes sont constitués :

- Un à l'intérieur comprenant les jeux d'épées et boucliers
- Un à l'extérieur comprenant les armes à feu et les projectiles

Certain·es jouent d'autres observent.

Bilan :

- Les jeux d'épées nécessitent du contact physique. Les épées en mousse ne font pas mal même lorsque l'on tape fort. Ça défoule. C'est fatiguant. Il faut de l'espace.
- Les jeux d'armes à feu. Pas de contact physique, pas de danger. Mise en place naturelle de « camp », « d'équipe ». Développement du langage et de la stratégie. Il faut de l'espace.

Temps 4 : Table ronde

discussion libre

Les Freins :

- Je ne me sens pas outillé·e pour argumenter la présence de ce type d'espace de jeux dans ma structure. Peur des réactions des parents et autres professionnel·les.
- Ma propre posture (ex : depuis que je suis devenu·e parent).
- Pas envie de « turbulence », proposer quelque chose de plus doux, pertinence des jeux turbulents ?
- Respecter les autres qui ne veulent pas de jeux turbulents et donc réserver un espace pour les jeux turbulents : faire attention à ce que ces jeux (avec costumes/armes) ne parasitent pas les autres espaces. Attention aux stéréotypes véhiculés.
- Attention à la posture de l'animateur·trice : jouer avec les enfants, quelle place de l'adulte dans le jeu symbolique ? Comment leur transmettre cette réflexion. Piste : se mettre à la place des enfants mais jusqu'où je vais dans l'objet pour mettre cela en place ?
- Le jeu à règles turbulent ne me gène pas mais le jeu symbolique oui (âge ? Rapport règles sans règles?) : Moins de contrôle avec le jeu symbolique.
- Question du jeu et ses messages : on n'est pas forcément armé·e là-dedans. Question de défendre nos valeurs, d'assumer et d'argumenter les prises de risques, rassurer.
- Et en même temps comment je mêle aussi des valeurs anti militaristes, représentation de l'ordre ?

Les Pistes :

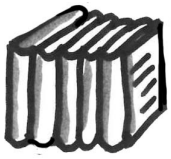
- Proposer un espace défini, un cadre ludique. Sinon la cohabitation est difficile.
- Privilégier les espaces spécifiques en privilégiant les extérieurs (constat de l'espace, du bruit,…).
- Mise en scène des espaces : ex : Un espace château et à côté une cour d'armes : les armes que là. Dans cet espace, on a les armes, le pouvoir.
- Aucun espace ne doit prédominer sur les autres. Mais problème : car les espaces sont trop petits ! Donc importance d'estimer la taille nécessaire pour évoluer dans l'espace : conséquence les enfants débordent moins sur les autres espaces. Cela permet d'avoir d'autres comportements : jeux de contact proches, courses poursuites, lancers,…
- Sélection de la matière des objets (bois, mousse,…) Notion de protection et aussi de pouvoir mettre toute sa force dedans sans dangers.
- Les Cartonnades : fabrication d'armes solides en carton et aussi des armures car les armes peuvent faire très mal. But: aller se battre, détruire les armures pour gagner ! avec donc le cadre qui va avec : jeu de règles qui externalise toute la violence. Ex : d'une structure qui met cela en place lors d'animations pour les familles.
- Question de la fabrication des objets.
- militantisme pour qu'il y ait de la place pour du jeu turbulent. Forme de jeu souvent spontanée : on saute de partout, on lance des trucs (bataille de polochon).Ce n'est pas du jeu à règles.
- Les règles aident à la mise en place et une des règles c'est de jouer avec des armes qu'avec des personnes qui sont consentantes.
- Pour rassurer dans la mise en place dans sa structure, on peut y aller progressivement.
- Différences entre armes de contacts et à feu : plus d'accidents avec celle de contacts.
- Jeux de contacts : tests de la force, auto régulation, besoin de se confronter.
- Les enfants construisent naturellement des règles spontanément.

Les ressentis personnels

- Après expérimentation du moment de jeux turbulents, j'ai envie d'approfondir et de proposer cela.
- Le fait de pouvoir expérimenter fait du bien !
- L'expérimentation et l'observation sont essentielles ; changement d'opinion concernant les objets mis en place.

Temps 5 : Projection de 3 vidéos crées par Ludo'Perche

Ces vidéos ne sont pas partageables car présence des enfants de la ludothèque



Ressources

Revue Interaction "Le leadership pédagogique et le jeu turbulent"
(https://www.cccf-fcsge.ca/wp-content/uploads/InterVol282_automne14.pdf

Vidéo "Les jeux de chamaille, c'est quoi ?"
(https://www.youtube.com/watch?v=n2lVgmxJtoo)