

CHOISIR SES JEUX

juillet 2010 – juin 2011

CASSE-NOISETTES

Chaussée d'Alseberg, 76 -1060 Bruxelles

Tel. 00 32 2 537 83 92 - Fax. 00 32 2 537 51 75

casse-noisettes@skynet.be

« Ce n'est pas posséder des jeux qui importe
C'est les mettre entre nous qui les rend féconds. »

Quelques blocs qui valent bien le détour !

Notre bon sens n'a pas toujours raison. Entre des cubes colorés et des cubes en bois naturel, qu'est-ce que je choisis pour mon enfant ? Entre, d'une part, des formes évoquant des animaux, des bonhommes ou des arbres et, d'autre part, des formes explorant des cylindres, des cônes, des arcs, des triangles et des rectangles, quelle sera ma prédilection ?

Dans de nombreuses familles, il y a des blocs en bois. Ils symbolisent le jouet et jamais nous ne les jetterions au feu ou dans une poubelle. Mais jouons-nous encore avec ?

Ils ne sont, bien sûr, pas le tout du jouet mais ils nous montrent un chemin équilibré qui ouvre des réponses à tant de nos questions : mon enfant a trop, mon enfant veut toujours autre chose, mon enfant se lasse.

Dans ce témoignage du non gaspillage se dit aussi une autre part de notre vision du monde. Les jeux et l'acte de jouer sont des espaces ouverts pour exprimer ce qui nous fait vivre, nous les adultes. Nous pouvons y exprimer les valeurs auxquelles nous tenons sans qu'elles ne soient jamais moralisées. L'enfant les expérimente et s'en rend familier dans le plaisir ou le déplaisir.

Seront-elles les siennes plus tard ? C'est une question à laquelle il devra répondre par lui-même, en discernant ce qui nourrit de ce qui ne nourrit pas. Son discernement s'appuiera, entre autres, sur ces heures de jeux partagées autour d'un des plus beaux jouets qui soient : de simples blocs en bois ! (Lisez notre réflexion en page 8)

Dominique Stainier, Virginie Boniver, Gudrun König, Irène Lindemann, Vincent Lebeaux et Pascal Deru



Edition avec photos en couleur sur
www.casse-noisettes.be/catalogue.htm



Prix : 6 €

1^{ère} édition
juillet 2010

Ce document est payant, même pour nos fidèles clients. La participation demandée (6 €) couvre essentiellement l'affranchissement et nous évite de disperser aux quatre coins de la France des demandes de renseignements sans réel intérêt. Ce document a de la valeur à nos yeux et représente une aide sérieuse pour sélectionner des jeux. S'il ne paraît qu'en juillet, c'est précisément parce que nous prenons le temps de tester et d'avoir un avis : 5 mois de découverte et de tests + 1 mois d'écriture sont bien nécessaires.

Ce document n'est donc pas gratuit. Si des amis souhaitent le recevoir, demandez-leur d'en faire personnellement la demande et annoncez la participation aux frais.

Si cette somme est malgré tout trop onéreuse, de nombreuses informations se trouvent sur notre site internet :

www.casse-noisettes.be

COMMENT COMMANDER ?

- C'est tout simple : sur un papier libre à nous envoyer par fax ou par la poste ou sur un fichier attaché au mail que vous nous envoyez (casse-noisettes@skynet.be). Besoin de conseils ? rédigez une liste de jeux à hauteur de votre budget et soumettez-la nous. Nos remarques vont toujours dans le sens de l'expérience et des retours que nous entendons de la part des associations.
- Nous acceptons les bons administratifs et donc les paiements tardifs. Nous travaillons avec de nombreuses municipalités et pouvons produire un numéro de siret, une attestation de conformité à la sécurité sociale et un RIP. Dans le cas d'un marché public, nos conditions sont légèrement différentes (voir encadré à la page suivante)
- Nous avons un compte postal en France sur lequel sont versés vos paiements. Il n'y a donc pas, en théorie, pas de frais bancaires.
- Les prix sont sur une liste séparée du catalogue. Le plus facile pour les obtenir est d'aller sur notre page web : www.casse-noisettes.be - Chercher à gauche l'onglet tarif ou l'onglet catalogue. Ouvrez la page et cliquez sur la liste de prix souhaitée. Nous pouvons naturellement vous faire parvenir ces listes par mail ou vous préparer un devis.
- Nous ne vous demandons pas de payer à l'avance. Dans votre colis, vous trouverez une facture que vous pourrez payer soit par chèque, soit par virement sur notre compte en France :

CCP La source 37 081 50 N

Etablissement	Guichet	N° de compte	Clé
20041	01012	3708150N033	24

PRIX DU TRANSPORT

Les frais de port s'ajoutent toujours au prix des jeux.

Nous travaillons généralement avec France Express qui vient régulièrement chercher nos colis à Bruxelles. Le prix du transport dépend de la situation de votre département par rapport à la Belgique. Vous payez par envoi et non par colis. **Si un jeu n'est pas disponible, nous ne l'envoyons pas par après, sauf si vous le voulez et que vous payez les frais d'envoi.** Ce sont donc les premiers kilos qui coûtent le plus. La différence entre peu ou beaucoup de jeux n'est pas significative. Si vous n'êtes pas à 15 jours près, nous envoyons aussi par colissimo, ce qui est souvent moins cher. Pour connaître vos frais de port, demandez.

Pour les ludothèques, associations et écoles, à partir de 425 euros d'achat, vous payez la moitié des frais de port majorée + 1 % d'assurance. A partir de 850 euros, nous envoyons les jeux sans frais de port, excepté 1 % d'assurance.

Exception : l'envoi des jeux surdimensionnés et volumineux n'est jamais exempt de frais de port ; même si vous atteignez 850 euros de commande, il vous en coûte généralement 15 euros par paquet de 30 kilos.

LUDOTHEQUES ET ASSOCIATIONS

Nous vous accordons une réduction de 5 % à partir d'un achat de 150 euros ; de 10 % à partir d'un achat de 300 euros.

FORMATIONS PROPOSEES : voyez nos propositions en page 2.2

ACHATS DE NOEL

Ne vous y prenez pas en dernière minute. Il nous semble prudent de commander avant le 6 décembre.

CONSEILS

Si vous habitez loin de chez nous, n'hésitez pas à demander l'un ou l'autre conseil par téléphone.

Vraisemblablement c'est nous qui poserons des questions pour cerner votre désir et les jeux qui conviennent. Ou bien préparez une liste de quelques jeux et demandez ce que nous en pensons. Nous sommes nous-mêmes des parents et partageons volontiers nos propres expériences.

Bonjour,

Sans confiance, personne n'avance. Dans le domaine des jeux, il en va de même.

Dans notre manière de choisir, nous nous recevons nous-mêmes de firmes qui conçoivent et produisent avec qualité (concept, sécurité, éthique) ; nous sommes liés à des amis pour confronter nos avis ; nous jouons et tissons par là même des liens qui sont au-delà d'un travail professionnel.

Sans entrer avec vous dans cette même histoire de confiance, nous ne pouvons aller de l'avant. Notre métier, c'est de prendre soin de vous pour cette part de jeu que vous désirez mettre au sein de votre famille, de votre couple ou de votre association. Notre métier, c'est de vous deviner par des questions, des rencontres, des appels téléphoniques. Il en résulte généralement des choix qui font passer la vie dans tous les sens (de vous à nous, de nous à vous, de vous aux enfants).

N'achetez pas trop. Achetez avec justesse. Alors qu'en le surconsommant, le jeu étouffe, bien au contraire, en le déployant avec musicalité et bonheur, il fait entrer dans la beauté des choses, dans la transmission des valeurs, dans le régal de ce qui est précieux.

Pascal Deru

et toute l'équipe de Casse-Noisettes

Virginie Boniver, Gudrun König, Vincent Lebeaux, Irène Lindemann, Dominique Stainier

Casse-Noisettes est un magasin de jouets en bois et de jeux de société. Ce document ne présente que sa part de jeux de société. Les quelques jouets illustrés cachent plus de 7000 références en magasin, couvrant la plupart des domaines du jeu : construction, châteaux, maisons de poupée, marionnettes, jeux de rôles, autos et garages, trains, aquaplay, capsela, puzzles, ... Nous pouvons vous conseiller dans le domaine des jouets et vous faire des propositions pour équiper vos ludothèques.

MARCHES PUBLICS

Vous êtes de plus en plus nombreux à ne pouvoir acheter que dans le cadre du marché public de votre ville.

Pour une petite entreprise, la rédaction du dossier et le travail administratif sont énormes voire démesurés. Nous sommes, de plus, soumis aux conditions du marché, notamment de vous livrer sans frais de port, quelque soit le montant de la commande.

Nous appliquons dès lors d'autres conditions de vente lors d'un marché public :

- la réduction est de 7 % mais est acquise quel que soit le montant de la commande
- les frais d'assurance et de transport sont à notre charge ... mais nous ne livrons pas des commandes inférieures à 550 euros.

Il nous est arrivé en 2006 de refuser de participer à certains marchés publics car nous n'acceptons pas de rentrer dans des systèmes où nous devons prouver par des échantillons gratuits la valeur de nos marchandises ou encore nous engager sur des prix 9 mois à l'avance. Soyez compréhensifs.

Ce catalogue comprend quatre listes.

La première rassemble les jeux de coopération, d'écoute et de confiance : page

La seconde est une sélection de jeux de société pour les jeunes enfants. Quelques pages de jouets complètent cette liste : page

La troisième est une sélection de jeux de société pour des joueurs de 6 ans et +, pour des adolescents et des adultes : page

La quatrième liste est consacrée à notre sélection de jeux surdimensionnés : page

Certains signes vous aideront à choisir :

* = très bon jeu et ** = jeu remarquable

Ce sont naturellement des critères subjectifs, à la fois liés à notre plaisir mais aussi aux échos que nous entendons.

Si le titre du jeu est tramé, c'est qu'il s'agit pour nous d'une nouveauté 2008. Certains de ces jeux ne sont pas des nouveautés mais apparaissent pour la première fois dans cette édition.

© : signifie non pas un copyright... mais qu'il existe une critique longue du jeu sur notre site internet : www.casse-noisettes.be

**FAISONS VIVRE LES JEUX
OUVRONS LES BOITES
DEPLIONS NOS CORPS
METTONS-NOUS EN JEU**

DES ESPACES DE FORMATION

- Jeux coopératifs et jeux conviviaux
- Un autre regard sur le jeu
- Les jeux : des outils pour un projet
- Transmettre un jeu
- Le ludothécaire et sa relation aux adultes
- Formation aux jeux d'adultes
- Le jeu, un outil fécond pour la parentalité
- Grands parents et jeux
- Redécouvrir l'intérêt des blocs en bois
- Partage autour du livre : « le jeu vous va si bien »
- Séjour : jeux et ballades en Forêt Noire

PRIX DANS LE RESEAU ASSOCIATIF

- 600 € (TVA 21% comprise) par journée de formation et par intervenant.

+ les frais de déplacement et les nuits d'hôtel nécessaires

JEUX COOPERATIFS

Sous forme de conférence (2 h 15) ou d'atelier (3 à 7 heures)

Les jeux coopératifs s'inscrivent à mon sens dans le cadre plus large des jeux qui favorisent la convivialité. Je propose donc un itinéraire qui traverse diverses expériences de jeu : jeux coopératifs, jeux plaisir, jeux d'écoute, jeux de recul, jeux d'imagination. Chaque expérience concourt à tisser un climat de qualité où l'essentiel, ce n'est pas de gagner mais d'avoir du plaisir à être ensemble.

Si ce module de formation peut être limité aux jeux de plateau, il peut être plus largement étendu à une expérience de jeux physiques qui nous apprennent dans notre propre corps à mieux jouer, rêver, écouter, avoir confiance... Cette formation a déjà eu lieu dans de nombreux endroits en France et je peux vous donner des adresses de contact pour en avoir un écho.

Jeux de plateau (3 h) : une dizaine de bons jeux de société nous font sortir des ornières où c'est toujours le plus rapide ou le plus fort qui l'emporte. Nous découvrons que notre plaisir peut être lié à d'autres **enjeux**. Nous faisons l'expérience de gagner ou de perdre tous ensemble. Nous prenons le temps de jouer ces jeux et de les apprécier. Nous laissons tomber notre peur devant les plus compliqués. Nous découvrons dans la foulée des jeux connexes, qui émerveillent ou qui favorisent la communication, l'écoute et la confiance.

Jeux physiques (3 à 7 heures) : Ecouter et être écouté, découvrir et prendre sa place dans un groupe, déployer son énergie ou la maîtriser, oser son imagination : quatre dimensions incontournables du jeu coopératif. De jeu en jeu, tranquillement, gaiement, nous refaisons le monde du jeu en changeant les règles : l'intégration remplace l'exclusion, la convivialité prend le relais de la compétition. Ah ! que c'est bon ! Et soudain la confiance s'installe et nous en cueillons littéralement les fruits. Une formation vivante et joyeuse, qui nous transforme en profondeur qui intègre quelques jeux de plateau.

UN AUTRE REGARD SUR LE JEU

Sous forme de conférence (2 h 15) ou d'atelier (3 à 7 heures).

De nombreuses associations nous appellent simplement pour mettre en jeu des ludothécaires ou des animateurs. Nous servons de prétexte à quelque chose d'essentiel : la pratique des jeux qu'on délaisse au profit de l'administratif, de l'accueil et de toutes ces tâches qui emplissent nos journées. Voici donc notre bonne humeur, voici notre compétence à réveiller, voici l'occasion de jouer ensemble tout en découvrant des jeux qui dorment sur les rayons ou des nouveautés incontournables ! L'essentiel d'un tel atelier est d'abord de toucher les participants au niveau de leur propre plaisir car n'est-ce pas ce plaisir qui est moteur d'animations réellement réussies auprès des enfants, des adolescents ou des adultes dont nous sommes responsables ?

L'atelier peut être adapté à une des catégories suivantes : âge maternel, enfants 5-12 ans, adolescents, adultes.

TRANSMETTRE UN JEU

Une journée d'atelier, 15 personnes maximum

Nous sommes souvent bien pauvres pour trouver les mots qui disent que nous aimons tel ou tel jeu. C'est pourtant notre métier. Comment dire l'essentiel ? Comment séduire ? Comment faire passer le plaisir ?

Je propose une méthode qui commence par l'écoute active de la demande. Nous faisons un exercice concret. Que me veut cet enfant ou cet adulte ? Quelle est sa vraie demande ? Cette écoute va faire résonner en moi un capital de jeux qui fait partie de mes compétences professionnelles : chaque année, nous découvrons et nous choisissons des jeux ; mais la question qui se pose à ce moment, est celle-ci : lequel de ces jeux convient au plaisir de celui qui me demande un prêt ou une animation ? Nous faisons des exercices d'association. Nous en profitons pour découvrir que les jeux s'inscrivent dans différentes familles. Nous faisons des liens entre eux (Quarto, c'est dans la même famille que SET ...). Nous découvrons ensuite les pièges de la transmission puis les mots personnels que chacun aura pour séduire, entraîner, enthousiasmer... et devenir en fin de compte une personne de référence car l'autre fait une expérience heureuse en nous rencontrant. Cette formation, si douce soit-elle, est une démarche exigeante qui passe par des exercices pratiques (écouter, jouer, trier, rendre compte). Heureusement que dans notre métier, l'essentiel se conjugue de toute manière avec le plaisir des participants et la découverte de nouveaux jeux. Autrement dit, nous jouons des jeux durant la journée et, tout en nous enrichissant, nous apprenons à en rendre compte.

LES JEUX : des outils pour un projet

Pour certains, les jeux servent à s'amuser. Ils n'ont pas tort mais lorsque ces mêmes jeux sont portés par un projet, ils peuvent être infiniment féconds. Sans jamais quitter la ligne du plaisir, redécouvrons combien nous avons la chance de travailler en nous servant de jeux de société. Bien choisis, ceux-ci peuvent devenir entre nos mains des outils puissants pour promouvoir le lien et la convivialité, l'imagination, la créativité, le rapport à la loi et à la démocratie. **Relire notre métier sous ce biais, c'est lui rendre toute sa valeur** et découvrir qu'être ludothécaire ou animateur, c'est un engagement qui en vaut bien d'autres. Ce module de formation est loin d'être théorique. C'est en découvrant des jeux et en commentant leur déploiement que nous découvrirons les chemins d'éveil qu'ils permettent et les accents dans lesquels nous pouvons nous investir. **(Jusque 15 personnes, journée de 6 heures)**

LE LUDOTHECAIRE ET SA RELATION AUX ADULTES

Notre métier ne se limite pas aux jeux avec et pour les enfants. Nous sommes régulièrement en contact avec des adultes : soit qu'ils sont les parents ou les éducateurs des enfants, soit qu'ils viennent pour eux-mêmes. Comment soignons-nous cette relation ? Qu'est-ce qui nous permet d'être à la hauteur ? Que faisons-nous de nos peurs éventuelles ? Sommes-nous conscients de ce que l'efficacité de notre travail se démultiplie quand nous faisons route avec eux ? Le module de formation propose des temps successifs : partager nos manières - mêmes maladroitement - de les rencontrer et de les entraîner dans le monde du jeu ; entrer dans un décodage du plaisir ; repérer des jeux clés et des éléments à soigner pour ouvrir la confiance. **Pour une douzaine de personnes, 4 à 6 heures**

JOUER AVEC LES GRANDS PARENTS

Les grands parents occupent une place de choix dans le monde des jeux. D'une part, parce qu'ils ont une relation bien à eux auprès des enfants ; d'autre part, parce qu'ils offrent beaucoup de jeux en cadeau. Quel temps prenons-nous avec eux pour qu'ils puissent encore mieux vivre ces missions ? Que mettre dans nos rencontres avec eux ? Nous proposons deux formules : 1. animer une journée avec des grands-parents. 2. proposer un séjour centré sur la rencontre et la découverte des jeux : un mélange de moments de détente (ballades, repas préparés ensemble), de petits temps de réflexion sur le jeu et enfin d'expérimentation de jeux qu'ils peuvent facilement jouer avec leurs petits enfants. Ce séjour peut se faire dans votre région mais aussi dans une maison en Forêt Noire (à 100 km de Colmar), **avec une quinzaine de personnes.**

Le JEU : un outil fécond dans l'aide à la parentalité

Sous forme de conférence :

Mettre le jeu au cœur de sa famille, c'est 1. croire en sa fécondité ; 2. découvrir notre propre place par notre présence, notre gestion et notre parole ; 3. trouver des jeux qui conviennent à notre propre plaisir.

Sous forme d'atelier

Même problématique en y ajoutant des expériences de jeux
(2 h 30)

REDECOUVRIR L'INTERET DES BLOCS EN BOIS

Un émerveillement ! Sur les traces de Fröbel le pédagogue et porté par les superbes blocs en bois de la firme HABA, redécouvrir un jouet exceptionnel. Quelle est sa taille idéale ? Pourquoi ? A quel âge ? Nature ou coloré ? Route de l'imagination, de l'exactitude, du laisser faire. Une manière certaine de résister à une société de consommation et de mettre un projet au cœur des jeux. Durée 1 heure (module s'intégrant dans d'autres modules)

JEUX, PARTAGE PROFESSIONNEL ET BALLADES EN FORET NOIRE (1000-1450 m d'altitude)

Pour l'avoir déjà vécu, nous savons que la formule est féconde. L'idée est de vivre ensemble quelques jours en poursuivant deux objectifs : d'une part, partager sur nos vie professionnelles, notamment en marchant ensemble 3 à 4 heures par jour ; d'autre part, consacrer matinées et soirées à découvrir et expérimenter des jeux d'adultes. Logement dans une vieille maison au bord de la forêt. Gestion et préparation commune des repas. « Formation » (généralement) non subsidiée par les organismes de formation : réservées dès lors aux plus motivés qui sont prêts à investir 140 euros pour quatre jours/cinq nuits de bonheur (logement, repas et jeux). De tels séjours sont spécialement agréables de mai à mi-octobre. Cette formule est idéale pour une équipe qui a envie de se ressourcer autour d'une personne-ressource ou 2 équipes qui ont envie de se rencontrer. **Minimum 6 personnes** ou **budget équivalent à couvrir**. Dates à convenir.

Il va de soi que de telles formations sont porteuses d'un projet de société.

Chaque jeu est occasion de rencontre, de croissance et de convivialité. Ce sens est dévoilé... pour que nous construisions ensemble une société plus juste et moins consommatrice. Le jeu est un outil merveilleux pour faire des expériences essentielles : prendre sa vie en main, s'affronter à la règle et à la loi, apprendre à perdre de manière positive. Autant de thèmes dont parlent divers articles repris dans ce catalogue et que j'accepterais avec plaisir de creuser dans le cadre d'une demande plus ciblée. Ces dernières années, j'ai eu l'occasion de travailler avec des publics très divers. Ce sont des expériences qui me font avancer dans ma propre manière de gérer, de promouvoir et de croire dans l'univers du jeu. Je suis conscient qu'en y apprenant la démocratie, on y apprend des choses essentielles sur soi et sa propre humanité. Le jeu est un outil merveilleux auquel les enfants adhèrent sans réserve. Ne les trompons donc pas en leur proposant les meilleurs choix possibles. Le jeu convient aussi aux adolescents et aux adultes. Souvent ils n'en connaissent plus la porte d'entrée. Ces portes sont multiples et s'ils découvrent celle qui leur convient, ils s'en régaleront tout en étant gagnant pour leur propre vie de groupe, de couple ou de famille !

Le jeu, c'est le côté soleil de la vie, là où éclosent toutes ces choses qui ne servent à rien mais qui nous sont tellement nécessaires. – Alex Randolph

LE JEU et LE PLAISIR DES ADULTES

Ce qui me semble essentiel dans les modules de formation dont je suis responsable, c'est de toucher en profondeur le plaisir des adultes qui se forment. C'est pour beaucoup une surprise : ils venaient pour découvrir de nouveaux jeux ou se former à des techniques de transmission, ils attendaient un exposé sur les jeux coopératifs ou s'apprêtaient à s'attabler autour d'un projet... et voilà que le premier travail tourne autour d'eux-mêmes : *qui sont-ils face au jeu ? Quel est leur plaisir ? Quel est leur régal ?*

Il ne s'agit en rien d'une introspection. Plutôt d'un laisser-aller, de ce passage nécessaire que demande tout jeu, celui de se relâcher et d'accueillir un petit bonheur, plus fort que tout, dont la boule va rouler toute la journée et devenir ce groupe d'électrons contaminateurs qui leur permettra de vivre leur métier avec naturel, enthousiasme et saveur.

Le plaisir d'un joueur adulte est quelque chose de précieux, à ne pas prendre à rebrousse-poil. La majorité des adultes d'aujourd'hui, dans les cultures francophones, n'ont pas d'inclinaison particulière pour le jeu. Ils disent avec leurs mots : *je n'aime pas jouer !*

Les blessures du jeu

La plupart véhiculent cependant, derrière cette affirmation, un raccourci pour exprimer quelque chose qui ne va pas entre le jeu et eux. Pour certains, il y a une confusion entre certains jeux et tous les jeux. Ils disent ne pas aimer jouer parce qu'ils n'aiment ni les échecs ni Trivial Pursuit. Pour d'autres, ce n'est pas un jeu qui est en cause... mais un mécanisme qui leur fait rater la marche : *je ne comprends jamais les règles*. Or c'est précisément sur la bonne compréhension des règles qu'un joueur va plus ou moins s'intégrer. D'autres avouent en riant qu'ils *n'aiment pas perdre*. S'ils en parlent avec une note d'humour, c'est parce que perdre en public c'est révéler une image d'eux-mêmes qu'ils n'aiment pas donner. D'autres encore n'aiment pas jouer parce que *les jeux sont trop longs* ou qu'ils *ravivent des blessures d'enfance* sur lesquelles ils ont voulu tourner la page : « *les parties finissaient toujours par une dispute ; mon frère trichait...* ».

Que de bonnes raisons ! Que de raisons justes qui demandent de la part du formateur ou du ludothécaire le plus grand respect. Ce n'est pourtant qu'en accueillant précisément ces vulnérabilités et en les ouvrant que la transmission du plaisir (et non du jeu) pourra se faire. C'est précisément ici que nous avons un métier merveilleux.

Pour donner une comparaison, nous devrions prendre soin des personnes qui passent entre nos mains comme un aubergiste prend soin de ses hôtes : il accueille leur fatigue et propose un verre d'eau fraîche, il leur offre un matelas confortable et un édreton accueillant, il soigne leur petit déjeuner. Car, quand c'est ainsi, ne repartons-nous pas heureux en disant : *cet homme fait bien son métier !*

Le métier de ludothécaire, c'est de prendre soin de la part joueuse de ceux qu'il rencontre. De la reconnaître, de la susciter, d'en faire tomber les craintes si elles existent, de l'ouvrir, de lui montrer des jeux et des passages qui lui conviennent.

Une compétence professionnelle qui se travaille

Notre premier travail est donc un travail d'écoute et de reconnaissance. D'où vient cette personne ? Quels sont ses liens avec le jeu ? Dans quel projet s'entremêle-t-il ? Quels sont les jeux, si rares soient-ils, qui la font vibrer ? Ou, au contraire, qui l'ont rebutée ?

Dans le domaine des jeux, les plaisirs sont multiples. Quand une personne dit qu'elle n'aime pas jouer, c'est souvent parce qu'elle n'a pas ouvert la porte du jeu (ou de la catégorie de jeux) qui lui convient.

C'est précisément ici que nous allons pouvoir accrocher toute notre compétence. Parmi les jeux que je connais ou parmi ceux qui sont derrière moi sur l'étagère, lequel vais-je prendre parce qu'il va me permettre de rejoindre le plaisir de cette personne ?

Je donnais récemment une formation aux papis et aux mamies d'Abacadabus (1). Or il se fait que deux jours plus tard, un homme de 65 ans est venu me rendre visite chez Casse-Noisettes : *Dans ma famille, durant mon enfance, les jouets n'avaient pas de place. Je ne m'en suis donc pas soucié durant ma vie, ni pour mes enfants ni pour moi-même. Mais j'aimerais que ça change : j'ai une petite fille de trois ans. Ma femme, qui a suivi le groupe de jeu mardi passé, est revenue tellement enthousiaste à la maison que je me suis dit : cette bonne nouvelle, elle est aussi pour moi !*

On ne devient joueur que dans les mains d'un autre

Quand l'enfance est finie, on ne redevient joueur que dans les mains d'un autre. Je me souviens encore de cet autre homme qui accompagnait sa femme lorsqu'elle faisait ses courses de St Nicolas. Il l'accompagnait par habitude de couple ou parce qu'il conduisait la voiture commune. Au début, il s'est tenu debout, en position d'attente, en espérant que ce ne soit pas trop long. Mais la magie dont nous tirons les fils par notre métier, a commencé à agir. J'ai pris soin de lui. Je lui ai demandé ce qu'il pensait de tel jeu. J'ai choisi mes jeux en fonction de lui et de son petit fils. J'ai proposé des jeux accessibles, je les ai expliqués avec des images simples et joyeuses... et, en une demi heure, le retournement a eu lieu. Il est reparti grand-père joueur, le jeu sous le bras, rêvant déjà du rendez-vous ludique.

Des réconciliations avec le jeu, je pourrais en raconter beaucoup : celle de cet homme qui découvrit la question qui lui convenait : choisir entre le plaisir de jouer aux échecs à l'écart de son couple ou choisir de jouer avec sa compagne en proposant des mécanismes plus simples ; celle de tous ces adultes qui ont peur de mal faire et à qui il ne faut que dire : *il n'est jamais trop tard pour oser jouer et chacun n'emprunte que le chemin qui est le sien. Au cœur d'un jeu, l'enfant nous accueille toujours avec joie et générosité : il ne nous juge pas et nous pouvons relâcher la tension des rôles.*

Car le jeu est un lieu d'égalité. Nous y devenons frères et sœurs de plaisir. Nous y cultivons quelque chose d'essentiel pour vivre : le lien, l'histoire d'un plaisir partagé.

Une orfèvrerie du bonheur

La recette ne fonctionne cependant que si nous transmettons en même temps que les jeux les attitudes fondamentales pour que le plaisir prenne. Haro sur les jeux avec des boucs émissaires, haro sur ceux qui réduisent un jeu à la minute de sa victoire et de ses perdants ! Transmettre le plaisir, c'est garder en soi-même ce recul qui permet sans cesse d'évaluer l'intégration de chacun ; c'est prendre le parti des plus lents à comprendre et leur offrir la patience dont tout homme a besoin quelque part dans sa vie ; c'est varier les registres pour que tous puissent avoir accès à ce qui leur convient ; c'est poser des mots en fin de partie non pour célébrer une victoire mais pour souligner combien c'est beau et bon de s'être donné mutuellement une ou deux heures de bon temps partagé !

Vu de cette manière, le jeu et notre métier deviennent une orfèvrerie du bonheur. Si les lignes que j'écris sont évidentes pour certains, elles concernent bien des ludothécaires en premier chef. Si les tâches administratives sont nécessaires et incontournables en ludothèque et si notre premier métier est de communiquer du plaisir, il n'y a pas de commencement efficace sans interroger notre propre plaisir. Un plaisir plus large qu'on ne le pense, qui ne devrait pas se contenter du plaisir de jouer des jeux d'enfants avec les enfants... mais un plaisir qui s'ouvre parce qu'on le prend en main ou que quelqu'un d'autre le déploie en nous sur un chemin de confiance mutuelle.

Le jeu fait partie de la vie et, en cela, il porte une caractéristique de la vie : si on est vivant, on se reçoit toujours des autres. C'est Kris Burn qui dit si bien cela dans Dvonn (2) par la règle des anneaux rouges dont on ne peut impunément se délier.

Notre métier est en grande partie conçu autour de préoccupations qui tourmentent autour du monde des enfants. Nous prenons pourtant un raccourci géant lorsque nous nous préoccupons de nous-mêmes et des adultes. Car un adulte touché par le jeu, c'est tout un univers gagné, enfants compris !

Pascal Deru

(1) Abacadabus : association bruxelloise regroupant des volontaires pour prendre un temps de plaisir à travers la lecture ou le jeu dans les écoles maternelles avec quelques enfants.

(2) Dvonn est un jeu du Belge Kris Burn. Edition Gipl/Don & C°, Anvers

Pouvoir reconnaître qu'on n'aime pas jouer et en ressentir quelque déception, c'est se donner la chance de pouvoir repartir de quelque part.

Quelques blocs qui valent bien le détour !



Notre bon sens n'a pas toujours raison. Entre des cubes colorés et des cubes en bois naturel, qu'est-ce que je choisis pour mon enfant ? Entre, d'une part, des formes évoquant des animaux, des bonhommes ou des arbres et, d'autre part, des formes explorant des cylindres, des cônes, des arcs, des triangles et des rectangles, quelle sera ma prédilection ?

Et si nous affirmons tous, haut et clair, que les cubes en bois ont réjoui nos enfances, quel est celui ou celle qui les privilégie encore comme un jouet essentiel ?

Les cubes en bois ne sont pas très hauts dans l'altimètre des nouveautés car les fabricants jouent sans cesse sur notre désir pour que nous achetions de nouveaux concepts. Ils invoquent le développement psychologique de l'enfant et de grandes lignes pédagogiques qui favorisent ses aptitudes cognitives et finissent par chasser le bon sens que seule une société de la simplicité parvient à préserver.

Ici, pourtant, pas de nostalgie. Les lignes qui suivent n'ont de sens que si elles sont du côté de la vie ; qu'elles portent le meilleur de ce que nous voulons transmettre à nos enfants.

* * *

Je n'oublierai jamais ce jour où des grands parents sont entrés dans mon magasin à Bruxelles. Ils désiraient un jouet pour un enfant d'un an qui fasse du bruit et de la lumière.

Je ne pus m'empêcher de m'étonner : « *Vous désirez vraiment un tel jouet ?* »

Ils dirent : « *C'est le souhait de la maman.* »

Et moi d'oser : « *Et vous allez vous laisser faire ?* »

Même si je fus maladroit dans un tel dialogue, il n'y avait aucun reproche dans mes réparties. J'entendais bien que la maman désirait stimuler son petit enfant, que les grands parents désiraient faire plaisir et que toute demande est légitime.

En cherchant avec ces grands parents dans le magasin, j'en arrivai rapidement à la question essentielle : *le jouet que vous voulez offrir, que doit-il traduire de vous à ce petit fils que vous aimez ? Autrement dit, vous et moi (j'avais le même âge qu'eux et ce que j'allais leur dire était donc audible), quand nous serons morts, que souhaitons-nous laisser à nos petits enfants ?*

Ils se regardèrent en comprenant la vérité de la question. Ils balbutièrent alors : *un monde plus simple, dans lequel nos petits enfants pourraient découvrir que ce n'est pas l'abondance qui fait le bonheur mais la juste mesure, la créativité, le lien...*

Vous l'avez peut-être deviné : ils sont partis avec une boîte de blocs en bois et la promesse intérieure de jouer le plus souvent possible avec Loïc.

* * *

S'ils choisirent des blocs en bois naturel, ce n'est évidemment pas par hasard. Je pris vingt minutes avec eux pour que leurs mains et leurs yeux, leur cœur et leur intelligence puissent redécouvrir la générosité d'un tel jouet.

En Belgique, on n'utilise pas le mot « cube » comme en France mais « bloc » car les formes proposées dans un assortiment ne se réduisent pas à des cubes. Voici des cylindres, des parallélépipèdes rectangles de 4, 8 ou 12 cm de long, des cônes, des formes triangulaires, des demi sphères... tous les blocs étant des multiples parfaits les uns des autres, ce qui est important comme nous le verrons.

Un bon bloc en bois est un bloc dont la section est large, au moins 4 x 4 cm. Ce n'est pas un principe mais un confort essentiel qui favorise l'exploration du petit enfant. Quand Arthur (1 an), empile un bloc sur un autre, ses chances de réussir sont d'autant plus grandes que la surface est large. Et d'autant plus grandes que les surfaces ne glissent pas : c'est la raison pour laquelle il faudrait éviter les blocs en couleur qui ne facilitent pas les premières constructions du jeune enfant. Faites l'expérience : prenez deux blocs en couleur et faites-les glisser l'un sur l'autre. N'est-il pas vrai que ça glisse bien ? Faites la même chose maintenant avec deux blocs en hêtre naturel : par contraste, vous observerez que l'accrochage est plus stable car plus rugueux; or cette qualité est précisément nécessaire si nous désirons que l'enfant de 12 à 15 mois réussisse ses premiers empilements. La couleur a un autre désavantage : elle centre l'intérêt de l'enfant sur ses différentes nuances (jaune, rouge, vert, bleu...) mais le distrait d'un autre apprentissage qui sera utile pour sa découverte du monde : les formes et les poids. Non que la couleur soit à bannir : elle est la bienvenue avant 11 mois et après 2 1/2 ans. Dans ce dernier cas, elle ajoutera une nouvelle dimension dans l'art de construire. Sans compter que des blocs en couleur – souvent mis en bouche par le jeune enfant – sont moins hygiéniques : les bactéries restent sur des surfaces vernies tandis que le bois non traité, par ses caractéristiques naturelles, se défend davantage des intrusions bactériennes.

* * *

Mes parents, fin des années 1950, appelaient les institutrices maternelles des « fröbéliennes ». Ce nom vient de Fröbel, un pédagogue allemand (1782 – 1852) qui fut un des premiers à déclarer que *jouer pour un enfant est l'attitude par excellence qui lui permet de se découvrir lui-même et de découvrir le monde qui l'entoure*. Maria Montessori, en la transformant et la poussant plus loin, est d'ailleurs l'une des grandes héritières de sa pensée.

En 1830, ce fut un langage très neuf car le jeu n'était qu'une occupation d'attente avant d'entrer dans le monde des adultes. Pour soutenir ce regard si particulier, Fröbel mit en place trois concepts novateurs : les Kindergarten (les jardins d'enfants), une première école normale pour institutrices maternelles et un jouet simple mais étonnant : les blocs en bois dont les 3 formes initiales (la sphère, le cube et le cylindre) s'enrichirent après sa mort d'autres déclinaisons. Si la pensée religieuse de Fröbel subit aujourd'hui des critiques, son invitation à explorer le monde dans la simplicité reste juste et pertinente. Les blocs en bois qu'il met à la disposition de l'enfant, outre la grande exploration qu'ils permettent – découverte de formes, empilages, classements, jeu des complémentaires, créativité – devraient toujours être des multiples parfaits les uns des autres et ouvrir en cela sa sensibilité aux sciences exactes. Les orthophonistes me le disent : un enfant qui joue beaucoup avec des blocs en bois intègre par le jeu les pré requis mathématiques.

* * *

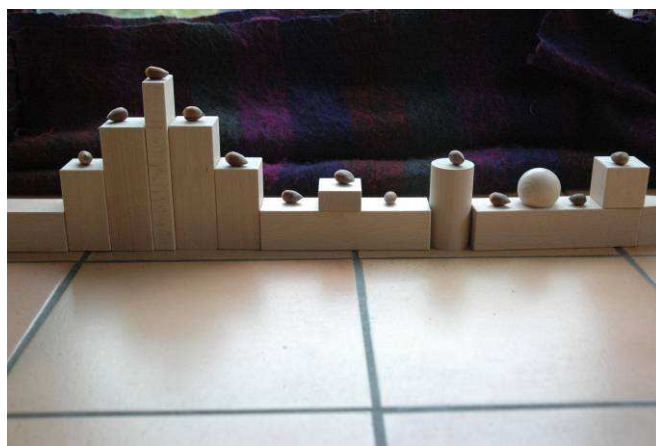
J'entends tous les jours des parents qui me disent que leur enfant est très avancé. Si l'enfant a 3 ans, ils cherchent un jouet de niveau 4 ans et peut-être même 5 ! Un jeune père me parla un jour d'un jouet dont la fonction était triple. A droite, frapper sur des boules ; au centre, encaster des formes dans des trous correspondants ; à gauche, un puzzle avec des chiffres allant de 1 à 9. Son fils, 1 1/2 an à l'époque, s'intéressa immédiatement aux boules sur lesquelles il pouvait frapper. C'était une activité parfaite pour son âge et il la maîtrisa avec plaisir. Mais les deux autres activités le mirent rapidement en échec car elles étaient devant son nez sans qu'il puisse les « comprendre » et les maîtriser.

En comparaison de jouets semblables qui proposent tout en une fois et nous font faire des économies à double tranchant, les blocs en bois nous rappellent une sagesse essentielle. Il y a un juste moment pour chaque chose et c'est dans la répétition que la compétence s'installe.

Le bloc en bois est étonnant : il n'est jamais en avance, jamais en retard. Il correspond exactement à la maturité de l'enfant qui le sollicite. Sacha – 11 mois – prend et découvre avec la bouche. Avec les mêmes blocs, Noé – 13 mois – casse la tour que j'ai construite. Lou – 18 mois – réussit à empiler trois blocs. Sarah – 2 ans – en aligne une dizaine l'un à la suite de l'autre, casse tout et recommence un nouvel alignement. Laina – 5 ans – construit des escaliers, des barrières, des tables et mélange l'univers abstrait des blocs avec ses playmobils. Pour chacun de ces âges, le matériel est identique mais permet d'autres explorations.

Sur les boîtes de blocs en bois de la firme Haba, il est marqué : de 1 à 8 ans. Connaissez-vous beaucoup de jouets dont la gamme d'âges soit si large ?

* * *



Nous avons quatre petits enfants dont les âges se situent entre 6 mois et 5 ½ ans. En répondant nous-mêmes à la question que je posais à ces grands parents (*Que nous voulons transmettre à nos petits enfants ?*), nous avons décidé d'offrir à chaque famille de nos propres enfants une grande boîte de blocs.

Ce projet exprimait à nos yeux un kaléidoscope de valeurs qui sont importantes à nos yeux : un jeu approprié pour chaque âge et créatif mais aussi un jeu basé sur une éthique à laquelle nous adhérons : les blocs Haba – je cite ceux-là car les marques de blocs ayant une section de 4 ou 5 cm sont rares sur le marché francophone – sont issus de hêtraies allemandes gérées de manière durable (bois FSC) et découpés puis poncés avec soin dans une firme européenne. La plupart des grandes firmes françaises qui proposent aujourd'hui des collections de jouets en bois, importent leurs produits de Chine et ce n'est pas les labels et les Iso qu'elles certifient qui nous disent tout, avec transparence, sur les conditions sociales de leur production (1).

Nos petits enfants les plus jeunes firent exactement ce que nous pressentions : mettre en bouche, empiler, casser, déplacer... Mais Laina, 4 ½ ans quand elle les reçut, ne manifesta pas le moindre engouement pour ces cubes sans couleurs. Je me rappelle que, pensant la surprendre, j'avais déversé une montagne de blocs sur le plancher du salon et qu'elle, ayant regardé ce tas sans intérêt, était partie vers une autre activité.

C'est précisément ici que se joue le rendez-vous où notre place s'inscrit. Nos projets ne réussissent que si nous y investissons plus que de l'achat. Ne voulant pas que ce cadeau tombe à l'eau, je me suis assis au milieu des blocs en bois. Elle s'est retournée et, si le jeu proposé ne l'intéressait pas, elle fut preneuse de mon invitation : « *Veux-tu jouer avec moi ?* ». Je lui ai proposé quelque chose de très simple : *si nous construisions ensemble un mur qui traverse tout le salon ?* Une muraille d'une longueur inaccoutumée fut aussitôt érigée d'un mur à l'autre, sur 5 mètres de longueur. Nous l'avons ensuite décorée avec les noisettes de l'automne et immortalisée par une photo où nous trônions l'un près de l'autre comme si nous avions réussi à grimper l'Annapurna !

Or il se fait que lorsque Laina revint chez nous le samedi d'après, elle demanda : *Papy, on fait encore un mur ?* Je lui ai répondu : *si nous construisions plutôt autre chose ?* Et de bâtir ensemble un escalier incroyablement haut sur lequel elle installa tous les animaux et playmobils qu'elle trouva dans d'autres caisses.

Aujourd'hui, Laina joue seule et très bien avec les blocs en bois. Ma femme et moi la rejoignons souvent dans ce lieu de complicité dont le secret est tout simple : un adulte ne joue dans la durée avec un enfant que s'il y trouve aussi du plaisir. Nous inventons des tables, des ponts, des décors fabuleux qui prolongent la maison de poupée et bien d'autres univers.

* * *

Dans de nombreuses familles, il y a des blocs en bois. Ils symbolisent le jouet et jamais nous ne les jetterions au feu ou dans une poubelle. Mais jouons-nous encore avec ?

Ils ne sont, bien sûr, pas le tout du jouet mais ils nous montrent un chemin équilibré qui ouvre des réponses à tant de nos questions : mon enfant a trop, mon enfant veut toujours autre chose, mon enfant se lasse. Dans l'infiniment recommencé naît du neuf que les bonnes firmes de jouets soutiennent ; des boîtes complémentaires sont disponibles, avec des colonnes, des ponts-levis, des vitraux, des rigoles pour transformer le jeu de blocs en jeu de billes. Sans compter que les univers se mélangent : Kapla (2) a précisément des dimensions qui correspondent aux bons blocs en bois (5 kaplas s'alignent parfaitement sur un bloc de 4 x 4 x 12 cm) ; les trains n'attendent que des gares et des ponts ; les chevaliers sont en quête de châteaux et d'antrons de dragon.

Dans ce témoignage du non gaspillage se dit aussi une autre part de notre vision du monde. Les jeux et l'acte de *jouer* sont des espaces ouverts pour exprimer ce qui nous fait vivre, nous les adultes. Nous pouvons y exprimer les valeurs auxquelles nous tenons sans qu'elles ne soient jamais moralisées. L'enfant les expérimente et s'en rend familier dans le plaisir ou le déplaisir. Seront-elles les siennes plus tard ? C'est une question à laquelle il devra répondre par lui-même, en discernant ce qui nourrit de ce qui ne nourrit pas. Son discernement s'appuiera, entre autres, sur ces heures de jeux partagées autour d'un des plus beaux jouets qui soient : de simples blocs en bois !

Pascal Deru

- (1) En Asie, seules quelques firmes thaïlandaises dont Plan Toys sont des firmes qui méritent un label respectueux de l'éthique et d'un vrai développement social que nous apprécions.

Au salon de Nürnberg 2010, nous eûmes une longue conversation avec le directeur de Plan Toys. Nous confirmons que cette firme mérite amplement sa certification SA8000 qui est une certification de responsabilité en matière sociale. Elle offre un environnement de travail sain et sécuritaire, prend en compte le droit au développement individuel, garantit une juste rémunération, inscrit dans sa charte l'absence de discrimination et prohibe le travail des enfants. Bien plus, elle est initiatrice de projets culturels à travers une fondation et met à disposition un espace où sont proposées des conférences, des cours de yoga, une librairie. Bien qu'elle ne soit pas une ONG, elle immerge de temps en temps des jeunes de la rue dans une initiative de reforestation dans le sud-est de la Thaïlande.

- (2) Kapla, baguettes en pin des landes, à partir de 4 ans, fabriqué en France.