

L'artichouette

LA FEUILLE DE CHOU DE LUDO ASBL
PÉRIODIQUE TRIMESTRIEL N°33 | ÉTÉ 2016



JEUX ET HANDICAP

PHOTO | LEGO #TOYLIKEME

P601034 BP 1/7939 1050 BXL 5 | LUDO ASBL, AV DEFRÉ 62 1180 BRUXELLES
WWW.LUDOBEL.BE

L'ÉDITO

Dans ce nouveau numéro de l'Artichouette, nous vous proposons de faire des liens entre jeux et handicaps. Le sujet sera traité de différentes manières.

D'une part, Cécile, dans son focus, vous parlera des jouets « Toy like me ».

D'autre part, 2 membres de Ludilab, Laetitia et Jeremy, vous proposeront tout un dossier sur les adaptations de jeux et les nouvelles technologies.

Découvrez également quelques jeux en lisant le coup de cœur de Virginie Tacq, le C'est jouette de Virginie Gilson et Alice et ses initiations ludiques. En lien avec le thème de notre précédent numéro, vous pourrez en apprendre plus sur la place du jeu dans la formation initiale des enseignants au travers d'une interview. Plus que jamais, je vous invite à lire attentivement la page de LUDOasbl...

Bonne lecture !

Charlotte Van Driessche

SOMMAIRE

- 02 Edito - Sommaire
- 03 Agenda des Ludicentres
- 04-05 Initiations ludiques | Dixit
- 06-12 Dossier | Toy Like Me
- 13-14 Interview | La place du jeu dans la formation initiale des enseignants
- 15-17 Focus | Jeux et handicap
- 17-19 C'est jouette! | Maître Renard
- 20-21 Coup de cœur | And Then We Held Hands
- 23 Page de Ludoasbl
- 24 Label Ludo 2016 | Les finalistes

**Périodique trimestriel n°33
Été 2016**

Éditeur responsable:
Michel Van Langendonck,
Ludo ASBL, av. De Fré 62
1180 Bruxelles

Président de Ludo Asbl
Michel Van Langendonck

Responsable Artichouette
Charlotte Van Driessche

Rédacteurs

Michel Van Langendonck
Alice Brouyère
Cécile Thoulen
Laetitia Severino
Virginie Gilson
Virginie Tacq

Secrétaire de Ludo Asbl
Sophie Hanozet

Maquette & graphisme
Bernard Cabarrou

Crédit photo
Couverture: Lego

AGENDA DES LUDICENTRES

Du mardi au vendredi de 9 à 12h

Tous les mardis à 18h

Tous les jeudis à 20h

Tous les jeudis et vendredis à 20h

Tous les dimanches à 14h30

Tous les dimanches à 15h30

Tous les dimanches à 17h

Un vendredi sur deux à 19h30

1ers mardis du mois à 19h

1ers mercredis du mois à 19h

1ers samedis du mois à 19h

1ers lundis du mois à 19h

2è mercredis du mois à 19h30

4è mercredis du mois à 14h30

Derniers mercredis du mois à 18h

Un mercredi par mois

Tous les jours

Ateliers Baby-boum à La Marelle à Liège

Soirée Apéro-jeux au Bar du Matin (Albert) à Forest

Soirée jeux au club In Ludo Veritas à Namur

Soirée jeux au club Objectif Jeux à Grivegnée

Après-midi jeux au club Alpaludisme à Anderlecht

Crêpes et jeux au Bar du Matin (Albert) à Forest

Soirée jeux au Green Lab à Bruxelles

Soirée Jeux de BABOAL à Morlanwelz

Soirée jeux à l'Association des Compagnons bâtisseurs ASBL

Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Ixelles

Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Évère

Soirée jeux à la Ludothèque de la Louvière

Soirée Terrible à La Table, bar restau à Bruxelles

Après-midi Jouéthèque à la Bibliothèque de Laeken

Soirée jeux à la Ludothèque Ludivine à Uccle

«Jeu» m'amuse, à la Ludothèque communale de Braine-l'Alleud

Board Game Café « Aux 3D » à Namur

Ateliers jeux Baby-boum à La Marelle

Du mardi au vendredi de 9h à 12h

Espace de rencontre et de découverte autour du jeu pour enfants de moins de 3 ans, seuls ou accompagnés

Ludothèque La Marelle. Rue Jacob Macoy 34, 4000 Liège. 04/254.69.05

Soirées Apéro-jeux au Bar du Matin,

Tous les mardis de 18h à 23h

A partir de 8 ans, gratuit

Bar du Matin : Chaussée d'Alseberg 172, 1190 Bruxelles | www.letsplaytogether.be

Après-midis jeux au club In Ludo Veritas

Tous les jeudis de 20h à minuit

A partir de 14 ans, 2€

Ecole IATA, Rue de la Montagne 43, 5000 Namur www.ilv.be

Soirées jeux au club

Objectif Jeux de Grivegnée

Tous les jeudis et vendredis de 20h à minuit

A partir de 10 ans, 2€

Avenue de Péville 232, 4030 Grivegnée 04/264.01.55 | www.objectif-jeux.be

Après-midis jeux à l'Alpaludisme

Tous les dimanches à partir de 14h30

À partir de 13 ans, 2€

Maison Dés jeux, Rue du Greffe 20, 1070 Anderlecht www.alpaludismes.net

Crêpes et jeux au Bar du Matin

Tous les dimanches de 15h30 à 18h30

A partir de 8 ans, gratuit

Bar du Matin : Chaussée d'Alseberg 172, 1190 Bruxelles | www.letsplaytogether.be

Après-midi jeux au Greenlab

Tous les dimanches de 17h à 21h

A partir de 8 ans, gratuit

Green lab : Avenue Louise 520, 1000 Bruxelles, Belgique (arrêt Legrand) | letsplaytogether.be

Soirée Jeux de Baboal à Morlanwelz

Un vendredi sur deux, de 19h30 à minuit

A partir de 14 ans, 2€

Rue de la Potrée 8, 7140 Morlanwelz 0476/545.120 | jeuxdebaboual@gmail.com

Soirée jeux chez les Compagnons bâtisseurs ASBL

Tous les 1ers mardis du mois, de 19h à minuit. Tout public, 1€

Place du Roi Albert 9, 69000 Marche-en-Famenne. 08/431.44.13

olivier@compagnonsbattisseurs.be

Soirée jeux à la Ludothèque Mozaïque

Tous les premiers mercredis du mois de 19h à minuit. A partir de 10 ans, gratuit

Rue Mercelis 13, 1050 Ixelles.

02/515.69.45 | ludomosaiquexl@gmail.com

Soirée jeux Ludothèque La boîte à joujoux

Tous les premiers samedis du mois de 19h à minuit. Tout public, gratuit

Square Hoedemaekers 10, 1140 Evere 02/247.63.55 | info@ludotheques.be

Soirée Terrible à La Table Food & Games

Tous les deuxièmes mercredis du mois de 19h30 à minuit. Tout public, 3€

La Table Food & Games,

Rue de l'Enseignement 63, 1000 Bruxelles 02/223.08.02 | www.boitecast.net

Après-midi jeux Jouéthèque à la Bibliothèque communale de Laeken

Tous les 4ème mercredis du mois de 14h30 à 15h30, et de 15h45 à 16h45. Pour les enfants de 6 à 12 ans (adultes admis), gratuit

Bibliothèque communale de Laeken, Bv E. Bockstael 246, 1020 Laeken

Réservation obligatoire au 02/279.37.91 ou

au comptoir Jeunesse

www.brunette.brucity.be/bib/bibp2

www.codemusconcept.be

Soirée jeux à la Ludothèque Ludivine

Tous les derniers mercredis du mois de 18h à 23h. Tout public, gratuit

Av De Fré 62, 1180 Uccle. 02/373.71.10

ludivine@ludotheques.be

«Jeu» m'amuse à Braine l'Alleud

Tous les derniers mercredis du mois de 14h30 à 16h30. Tout public, gratuit

Rue des mésanges bleues 55, 1420 Braine-l'Alleud | 02/384.67.44

Board Game Café «Aux 3D»

Lundi 17:00 - 00:00

Mardi 17:00 - 00:00

Mercredi 12:00 - 00:00

Jeudi 12:00 - 00:00

Vendredi 12:00 - 01:30

Dimanche 12:00 - 00:00

Tout public, gratuit

Place Abbé Joseph 11, 5000 Namur

www.aux3d.be

DIXIT: AINSI PARLAIENT LES CARTES

BEAUCOUP CONNAISSENT LE FAMEUX JEU « DIXIT » ET SES NOMBREUSES EXTENSIONS, GRANDE SOURCE DE PLAISIR ET D'IMAGINATION POUR LES PETITS ET LES GRANDS.

Dixit constitue un outil très riche qui a toute sa place dans l'enseignement spécialisé pour l'apprentissage du vocabulaire, de la construction de phrases et de la formulation des idées.

Dans le cadre de cet article, je ferai état de mon expérience sur l'utilisation de jeu Dixit en l'utilisant sur le même principe que la méthode PECS dans une classe primaire de Type II maturité 1-2 de l'enseignement spécialisé.

| ALICE BROUYÈRE | INSTITUTRICE

CONTEXTE DE TRAVAIL

L'enseignement primaire spécialisé se divise en plusieurs types et maturité afin de répondre au mieux aux besoins éducatifs spécifiques des enfants. L'enseignement spécialisé de type II correspond aux enfants présentant une déficience mentale modérée à sévère. La maturité correspond au niveau d'apprentissage dans lequel ils se situent. La maturité 1-2 vise un apprentissage de type préscolaire porté sur la socialisation et l'autonomie.

Avant de détailler l'utilisation de Dixit comme outil de communication et d'apprentissage de la langue, expliquons d'abord en quoi consiste la méthode mise en regard du jeu, le PECS.

LA MÉTHODE PECS OU PICTURE EXCHANGE COMMUNICATION SYSTEM (FROST & BONDY, 1994)

La méthode PECS est un outil de communication fonctionnelle sous forme de pictogrammes balayant tous les éléments de la vie quotidienne (les actions, les objets, les désirs, etc.). Cette méthode est utilisée auprès des personnes présentant des troubles du langage, incapables de communiquer oralement ou du moins difficilement.

Le PECS a été élaboré dans les années '80, aux États-Unis, dans un programme d'aide à la

communication des enfants autistes.

Cette méthode a ensuite connu une expansion hors États-Unis et est maintenant utilisée un peu partout dans le monde comme outil de communication destiné aussi bien aux enfants qu'aux adultes présentant des troubles du langage d'origine autistique ou autre.

L'utilisation du PECS se déroule en 5 étapes distinctes (Brousse & Roustan-Delattouri, 1994) : l'échange physique, l'apprentissage de la spontanéité, la phase de discrimination, l'apprentissage de la construction de phrase, la demande autonome, l'apprentissage des commentaires.

DIXIT EN PRATIQUE

Dans ma pratique pédagogique, j'ai adapté les phases de la méthode PECS à Dixit, en supprimant la 4^{ème} étape « demande autonome » car elle n'est pas réalisable avec le jeu Dixit. Les étapes se sont déroulées comme suit :

Etape 1 : Lors de cette première phase, il a fallu installer le système de communication par échange d'images. J'ai quelque peu modifié cette phase de celle proposée dans la méthode PECS qui se déroule normalement en deux temps : l'échange physique et l'apprentissage de la spontanéité. Les enfants dont je m'occupe ont un niveau de compréhension équivalent à une classe de 1^{ère} et



2ème maternelle. Ils sont donc tout à fait à même de comprendre les explications de cette première étape. J'ai installé le système de communication par l'image pour que l'enfant puisse me signifier son choix d'image. Le but de cette étape est d'apprendre à associer un mot de vocabulaire d'action et/ ou d'objet à une image et d'enrichir le vocabulaire.

Exemple : Parmi 3 cartes Dixit présentées, l'enfant indique oralement un mot représentant une émotion, une action, un objet ou une personne me permettant de retrouver la carte qu'il a en tête. L'exercice est réalisé dans les deux sens, je donne un mot et l'enfant retrouve la carte (Ici : manger ou immeubles ou géant pour la 3ème carte).

Etape 2 : nous sommes ensuite passés à l'étape de la discrimination. Le but de cette phase était de peaufiner le choix des mots afin que l'enfant ou moi sélectionnons de manière plus précise l'image choisie.



Roubira, J.-L. & Cardouat, M. (2008)

Exemple : Si l'enfant me dit « monsieur », je ne sais pas choisir la carte, s'il précise « chevalier ou sculpteur ou promeneur », je peux aisément retrouver la bonne carte. Cette étape a nécessité plus de séances car elle demande d'assimiler un vocabulaire plus riche. Une quinzaine de séances ont été nécessaires à cette étape.

Etape 3 : la construction de phrases a également été longue car au début, les enfants faisaient beaucoup d'erreurs. Ils donnaient leur phrase oralement, je la corrigeais et ils la répétaient. Quand celle-ci était juste grammaticalement, je la notais en dessous de l'illustration photocopiée pour la faire figurer dans leur cahier de vie.

Etape 4 : Les enfants commencent à émettre leurs propres commentaires sur une image ou inventent l'histoire que raconte la carte. Bien entendu, des erreurs grammaticales sont toujours commises mais ils ont gagné en confiance, osent s'exprimer et ne se limitent plus à des mots simples. Après avoir utilisé le jeu comme soutien à l'enrichissement du vocabulaire et de support d'aide à la construction de phrases et d'histoires, nous avons joué à une version simplifiée de Dixit : l'orateur s'exprime sur sa carte et si un ou tous les joueurs trouvent la bonne carte, ils marquent un point.

Le jeu Dixit a toute sa place dans l'enseignement spécialisé, il permet de travailler à la fois le langage oral et la communication - champs lexicaux, construction

grammaticale- de développer l'imagination, de découvrir les émotions, de communiquer, et de chercher des indices.

BIBLIOGRAPHIE

- ABA Support. (s.d.).
En ligne www.abasupport.com/about/, consulté le 6 avril 2016.
- Cooper John. O., Heron Timothy. E.& Heward William. L. (2007). *Applied Behavior Analysis*. Londres : Pearson.
- Frost, L. A. & Bondy, A. S. (1994). *PECS: Système de communication par échange d'images, manuel d'apprentissage*. (C. Brousse & A. Roustan-Delatouri, Trad.). Joinville-le-Pont : Pyramid. (Œuvre originale publiée s.d.).
- Lynch Barbera ,M & Rasmussen, T. (2007). *Les techniques d'apprentissage du comportement verbal*. Grasse : AFD Editions.
- Roubira, J.-L. & Cardouat, M. (2008). *Dixit*. Poitiers: Libellud.
- Skinner, F. (1957), *Verbal Behavior*. Eastford : Martino Fine Books.



TOY LIKE ME

UN JOUET COMME MOI... QU'EST-CE QUE ÇA POURRAIT BIEN ÊTRE ? (*1)

Face à ces quatre mots, mon cheminement de pensée a été le suivant :

- 1) Oh non, surtout pas ça !
- 2) Et pourquoi pas au fait ? Pourquoi pas MOI ?
- 3) Mais qu'entend-on exactement par là ?

Dans cet article, je vais aborder chacun de ces points, m'en gardant un quatrième, plus transversal, pour la fin.

| CÉCILE THOULEN
DIPLOMÉE EN PSYCHOLOGIE
ET SCIENCES ET TECHNIQUES
DU JEU

Mais revenons d'abord à la genèse de cette expression et du mouvement qui a pris ce nom. Tout commence vers avril 2015 lorsqu'un groupe de parents manifeste son mécontentement sur cette évidence : leur enfant handicapé ne peut jamais ou presque se reconnaître dans le monde des jouets pourtant réputés "figuratifs" (*2). En effet, malgré le milliard de personnes (W.1) en situation de handicap physique ou mental dans le monde (*3), rares sont celles que l'on peut rencontrer dans les rayonnages des magasins de jouets.

Ce groupe de parents décide donc de détourner certaines de ces figurines porteuses de tous les stigmates d'une vie heureuse et insouciance, à

l'abri du besoin, de la maladie, de la laideur, voire de la simple normalité. Dès lors, apparaissent de petits personnages atteints de divers handicaps et néanmoins souriants, affichant leur bonheur et leur droit fondamental à être représentés. Et donc à exister ?

Une campagne Twitter est lancée, un compte Facebook est créé et cet hymne à la tolérance, repris par de plus en plus de voix, prend de l'ampleur jusqu'à atteindre les oreilles des grandes marques de jouets avec l'espoir de réussir à les influencer. Quelques "petites" entreprises emboîtent le pas, dont Makies. Du côté des "Géants du jeu", Playmobil (*4) fait rapidement savoir qu'il serait enchanté de développer un projet commun et Lego vient

DES JOUETS QUI NOUS VENDENT DU RÊVE, DU DÉSIR OU DE LA DURE RÉALITÉ?

de rejoindre le mouvement en annonçant la création de la boîte "60134" pour juin 2016 (*5). Mattel, quant à lui, ne s'est pas encore exprimé (*6).

Les réactions à cette campagne ne se font pas attendre : beaucoup s'en réjouissent, d'autres font remarquer qu'il ne s'agit là que d'une discrimination parmi d'autres présentes dans les jouets et que "là n'est pas l'urgence". Certains, enfin, relèvent le problème d'amener le handicap dans ce monde qui en était "préservé".

Quant à l'accueil des réactions des "Géants du jeu", les uns s'en félicitent, saluant cette ouverture à la pluralité de représentation, les autres font remarquer qu'au vu de l'aubaine commerciale que cela représente, l'engouement suscité relève moins de la tolérance que de l'intérêt économique.

OH NON, SURTOUT PAS ÇA!

"JE NE VOUDRAIS PAS ADHÉRER À UN CLUB QUI M'ACCEPTÉ COMME MEMBRE", GROUCHO MARX (W.6)

Un jouet comme moi risque-t-il de m'enfermer dans mon problème ? C'est effectivement une première possibilité... "S'identifier à" ne signifiant pas "être identique à", rien ne nous oblige à nous projeter dans un double "parfait" (ne l'étant pas, donc) dans un jeu symbolique. La projection serait même plus facile lorsque le modèle fait plus rêver que peur... Ainsi, la psychologue et psychothérapeute Geneviève Djénati explique que l'enfant se sentirait plus proche du personnage de super-héros : "Comme il voit qu'il n'a pas les mêmes capacités que les adultes, il rêve de devenir un super héros pour être aussi fort qu'eux et, surtout, aussi fort que papa et maman, ses premiers modèles. La figure héroïque incarne ainsi une sorte d'idéal qui l'aide à supporter les frustrations et lui donne envie de grandir". (W.7)

Ces projections idéales aideraient l'enfant à gagner en confiance, donc à grandir et atteindre sereinement l'étape suivante : l'adolescence. D'après le sociologue Michel Fize (W.7), il lui serait alors plus facile d'appréhender que l'être humain n'est pas un être univoque mais comporte bien et mal, force et faiblesse, beau et laid. La rencontre avec un « double » serait donc moins source d'émulation que celle avec un « idéal ».

A l'inverse, s'identifier à un « jumeau » ne permettrait-il pas de se sentir moins seul, de s'accepter « tel quel » ? Et si la transcendance de mon propre handicap ne passait pas par son absence chez mon double mais par son dépassement ? Ainsi, dans la vie réelle, nous voyons fleurir des groupes de parole (*1) sur tel ou tel sujet et les mêmes questions se posent, vais-je m'enfermer dans mon trouble ou vais-je dépasser ma sidération dans la rencontre avec d'autres personnes atteintes des mêmes maux ?

Et si mon double, lui, arrivait à faire plein de choses malgré son handicap, tel un Philippe Croizon ?(*2) Ne deviendrait-il pas super-héros ? Le propre d'un tel personnage n'est-il pas, tout simplement, de dépasser les limites communément admises ? Sortir le handicap de la sphère strictement hospitalière pour mieux le vivre, voilà par exemple ce qu'on retrouve comme ambition dans les prothèses de bras pour enfants « Open Bionics », déclinées dans différents modèles de héros. (*3) Evidemment, là comme pour les jouets, se pose la question de la balance intérêt commercial/ouverture d'esprit et cette initiative fait d'ailleurs l'objet d'une polémique assez vive.

Pour autant, rencontrer mon double version jouet ne correspond pas à l'idée que je me fais du Graal ludique.

*1 : Précisons que dans cet article, pour des questions de facilité, j'utiliserai le "je" et le "moi" sans faire nécessairement allusion à ma personne.

*2 : Jouets servant les jeux dits de "mise en scène" : « Jeu de faire-semblant dans lequel le joueur est le metteur en scène. Il réalise des scénarios élaborés dans le but de reproduire des thèmes particuliers, des scènes précises, des événements, des métiers, etc. Ces formes de jeux exigent de pouvoir mettre en scène les accessoires pertinents au contexte ou à la situation représentée » (B.1, p.58)

*3 : Dont 93 millions d'enfants selon le rapport Unicef "La situation des enfants dans le monde 2013 : les enfants handicapés" (W.2)

*4 : Si Playmobil a depuis toujours ou presque (depuis 1976 exactement) inséré des fauteuils roulants dans ses collections, il est vrai que ceux-ci étaient par défaut davantage liés à des membres cassés, à des accidents qu'à des maladies ou des invalidités

permanentes.

*5 : Après avoir dans un premier temps décliné l'invitation sous cet argument "La beauté du système Lego, c'est que les enfants peuvent choisir comment utiliser les pièces pour construire leurs propres histoires." (W.3)

*6 : Il est à noter qu'en matière de handicap, Mattel avait lancé en 1997 la poupée "Becky" (W.4), ne recueillant à l'époque que fort peu de réactions favorables. Celle-ci fut d'ailleurs rapidement retirée de la vente après une polémique au sujet des infrastructures "Barbiesques", non adaptées à son fauteuil roulant (celui-ci ne rentrait notamment pas dans l'ascenseur de la demeure de sa blonde amie. (*7))

*7 Ce problème, récurrent dans la vie réelle a été joliment illustré dans une vidéo mettant en scène le fameux Mario Bros. (W.5)

*1 : « Un groupe de parole est une pratique de psychothérapie qui rassemble plusieurs personnes (...) autour d'un thème prédéfini et afin de permettre l'expression de conflits, de souffrances et éventuellement de réflexions sur les moyens de les résoudre. » (W.8)

*2 : Athlète français, amputé des quatre membres qui a réussi, entre autres exploits, à traverser la Manche à la nage le 18 septembre 2010.

*3 : Pour l'instant : Iron Man, Reine des Neiges et Dark Vader.

TOY LIKE ME: DES JOUETS QUI VENDENT DU RÊVE, DU DÉSIR OU DE LA DURE RÉALITÉ?

A bien y réfléchir, ne trouverais-je même pas assez anxiogène l'idée de rencontrer dans mon coffre à jouets un Transformer recalé au contrôle technique, un petit soldat traumatisé, un cheval à bascule à trois jambes, un Monsieur Patate souffrant d'angoisse de morcellement, un Lego complexé, un Petit Poney à la coupe monacale, un Tamagoshi anorexique, une poupée hypocondriaque (*1) ou encore un lapin Duracell narcoleptique ? Rencontrer mes propres soucis chez mes jouets, est-ce réjouissant ?

Mais... le but est-il bien de jouer avec mon propre double ? Après tout, personne ne m'a demandé ça... Et si la présence de ces « doubles » relevait moins du besoin de se reconnaître soi que de celui d'une représentation plus globale du monde ? Et si pouvoir jouer avec un petit personnage atteint d'une pathologie, d'un handicap me permettait juste de concevoir que la différence existe ? La représentation précoce de la diversité dans les jouets ne serait-elle pas un pas vers une société où tout le monde existe/a le droit d'exister ? Et ne serait-ce pas révélateur d'un mode de pensée ségrégationniste que le lien, fait d'office, entre le personnage incarné par le jouet et son joueur ? (*2)

Après tout, nous parlons bien ici de jeu symbolique dont la particularité est de permettre de « (...) représenter la réalité au moyen d'images ou de symboles. » (B.1, p.54) Mais sur la notion de représentation elle-même, Mazarine Pingeot, dans son article

"La Barbie noire est-elle vraiment une bonne chose pour la diversité ? Je voulais ressembler aux Barbies, c'est elles qui se sont mises à me ressembler" (W.11) soulève le lièvre suivant : la société dans laquelle on vit ne serait-elle pas en train de confondre représentation et ressemblance ? (*3)

Une diversité prônée au détriment même de la vraie mixité, du "jeu-espace" puisque seul un double exact pourrait représenter quelqu'un... Pourtant, "Représenter la diversité n'équivaut pas à représenter sa propre communauté" (W.11).

Ou comme le dit plus simplement le chroniqueur Tanguy Pastureau, « Certes, petit, j'aimais Winnie l'Ourson, pourtant, jamais je n'ai bouffé du miel avec un porc, vêtu d'un T-shirt et pas de slip » (W.13) Ce propos, légèrement caricatural, a néanmoins le mérite de mettre en évidence ceci : la représentation n'est pas que physique, nous pouvons par exemple nous retrouver dans les valeurs de notre héros, dans son histoire, dans ses idées, son combat, ses péripéties... avec une marge de liberté. Tout comme le jouet, aussi mignon soit-il, a toujours su, dans les diverses mises en scène dont il est l'objet, servir de moyen d'expression et incarner au besoin le sordide, le malaise. (*4) & (*5)

Il y aurait actuellement, selon Mazarine Pingeot, écrasement du fantasme par le réel. Du fantasme au miroir, tel serait par exemple le déplacement effectué par Barbie qui dernièrement, conjointement au fait de changer de couleur, a pris des formes (*1). "Pour autant, dans une société métissée, la blondeur et la blancheur de l'objet du désir véhiculaient une normativité discriminante. Associer le fantasme à une couleur est le fait par excellence d'une domination qui ne dit pas son nom et qui contraint le fantasme lui-même à prendre la forme de celui du dominant. De ce point de vue, que les Barbies deviennent noires était une nécessité. Noires, mais pas pour autant grosses! Car si elles sont noires, c'est aussi pour faire fantasmer les petites blanches: pourquoi dès lors qu'elles changent de couleur, doivent-elles en plus ressembler à la "majorité" et prendre un tour de taille ? Le fantasme ne peut-il être que blanc ? Et faire la part belle à la diversité, est-ce nécessairement renoncer au fantasme ?

Soit la Barbie est idéale – et blanche! Soit elle est un miroir, et de toutes les couleurs, mais aussi de toutes les tailles.." (W.11) L'ouverture du fantasme laisserait ainsi, selon elle, sa place à une ouverture au réel...(*2)

Attention tout de même, si je trouve le point soulevé très intéressant, j'ai deux bémols sur cet article...

Voici le premier : nous y retrouvons, comme dans beaucoup d'autres consacrés au même sujet, une légère agglomération des concepts de rêve (*3), désir (*4) et fantasme (*5).

Cette confusion est notamment relevée par la psychopédagogue Bruno Humbeek lorsqu'il évoque ces fameuses nouvelles formes dites "normales" de Barbie, qui, selon certains, et tout comme le handicap chez les jouets iraient à l'encontre du rêve des enfants.

"Alors, il n'est pas question de rêve là-dedans, il est question de créer du désir. (...)c'est le but de la publicité, c'est créer du désir là où il n'y a pas de besoin. Donc le but du jeu, c'est de créer un désir de consommer. Il faut savoir quand-même que quand on achète une Barbie on achète un jouet qui pousse à la consommation puisqu'il faudra multiplier les objets, multiplier non seulement les vêtements mais aussi tous les objets qui vont créer son environnement donc le but n'est pas de rêver, le but c'est de désirer, c'est quelque chose de tout à fait différent. Le rêve se passe effectivement de modèles de désirabilité comme ceux que propose Barbie." (W.19) (*6)

*1: J'inviterais tout de même bien la poupée « baby Alive, poétiquement surnommée « Pees and Poops » à s'interroger sérieusement sur la couleur de ses productions. (W.9)

*2: Dans ce cadre, notons que le spot publicitaire de Makies met en scène des enfants ayant créé une poupée à leur image. (W.10)

*3: Nous voyons effectivement des signes de ce glissement "représentation-ressemblance" un peu partout dans la société, que ce soit en politique, dans les jouets ou "bêtement" dans le cinéma. Nous constatons par exemple cette tendance chez un personnage comme James Bond, jadis sûr de lui, cynique, anormalement impeccable en toute circonstance et maintenant, en sueur, blessé, barbu, dans le doute, noyant ses traumatismes infantiles dans l'alcool. "Bond est maintenant plus incarné (...) le personnage a été reconstruit, il affronte ses traumatismes et ses doutes, éléments essentiels du héros plébiscité aujourd'hui par le public."(W.12) Une humanisation du personnage pourtant toute relative au vu de ses exploits d'agent secret. Ainsi, nous ne nous projeterions pas dans le personnage de Bond parce qu'il défend la société (morale de la conséquence et non des actes, nous sommes d'accord) mais parce que, lui aussi, sue et souffre...

*4: L'utilisation du jouet est d'ailleurs récurrente en thérapie infantile, y compris en tant que test projectif, tel le Scéno-Test (« instrument projectif permettant l'investigation de la problématique inconsciente et de la structure de la personnalité. La personne testée va construire des scènes et les verbaliser. » (W.14))

*5: Ne serait-ce pas dans ce "jeu" que réside la richesse du jouet : pouvoir être modifié, utilisé au gré des envies, des besoins ? Et n'est-il pas interpellant de constater que Lego, au sujet de sa boîte "Fun at the Park", se fait reprocher d'avoir mis en scène un garçon handicapé et non une personne de chaque sexe alors qu'il suffit de changer le personnage présenté dans le fauteuil ? (W.15) (*6) De même, enlever le plâtre du Playmobil en chaise roulante permettait d'envisager autre chose qu'une jambe cassée. L'enfant serait-il devenu entièrement prisonnier de la présentation originale de son jouet (ce qui renvoie au refus initial de Lego opposé à l'invitation de Toy Like Me) ?

*6 Ma préférence irait tout de même vers une disponibilité individuelle de ce fauteuil (Par exemple dans les bacs "Personnages" des magasins Lego), ce qui laisserait chacun libre d'interpréter le handicap à sa propre sauce.



Barbie Curvy
une poupée à part

ET POURQUOI PAS MOI ?

"POUR LE PUNIR, JE NE LE NOMMERAIS PAS, AINSI, IL N'EXISTERAIT PAS TELLEMENT", AMÉLIE NOTHOMB, (B.2, P.42)

Nous en sommes à la deuxième question : celle de la non/sous-représentation de certains groupes et à mon deuxième bémol : dans l'extrait précédemment cité, nous retrouvons la notion de normativité (*1), à laquelle nous allons maintenant nous intéresser plus particulièrement. Car si Mazarine Pingot dénonce à juste titre l'association entre l'idéalité physique incarnée jusqu'ici par Barbie et ses couleurs de peau et de cheveux "par défaut", elle ne semble pas envisager, en revanche, que ce qu'elle nomme "fantasme" puisse ne pas s'attacher à des mensurations particulières. Elle associe dès lors "minceur" (notion toute relative chez Barbie (*2)) au fantasme et "grosueur" à la (triste) réalité dont le jouet permettait à la base de s'émanciper. N'y a-t-il pas, là aussi, jugement de valeur, normativité et exclusion ? (*3) & (*4)

Entre savoir que je ne suis pas LE fantasme et le fait que l'on me dénie le droit de pouvoir en être un, il y a une différence non négligeable. Et si le fait de savoir que l'on ne peut être représenté tel quel sous peine de faire trembler dans les chaumières pouvait porter atteinte à l'estime de soi ? Ne s'agirait-il pas là d'un

vrai handicap social ? Ainsi, le dédain dont souffraient/souffrent encore trop les personnes dites "de couleur" et qu'il n'est pas bon d'afficher non plus envers les personnes atteintes de handicap sévère ne se reporte-t-il pas ici, décomplexé, sur les personnes en (même léger) surpoids ? (*5)

Dans un précédent article (W.24), je me suis intéressée à la représentation normée, n'oublions pas que la non-représentation en fait partie, a fortiori si des phrases telles que "les jouets sont là pour faire rêver les enfants" font partie du discours quotidien. Ne pas faire partie des représentables, tout comme faire partie des Intouchables ferait penser que "mieux est forcément un autre".

MAIS QU'ENTEND-ON EXACTEMENT PAR LÀ ?

« JE SUIS AVEUGLE, MAIS ON TROUVE TOUJOURS PLUS MALHEUREUX QUE SOI... J'AURAIS PU ÊTRE NOIR »,

RAY CHARLES (W.25)

Retour sur la notion même de handicap. Voyons tout d'abord ce que nous propose ce bon vieux Larousse (W.26):

« - (...) *Infirmité ou déficience, congénitale ou acquise.*

- *Désavantage souvent naturel, infériorité qu'on doit supporter (...)*

- *Infériorité économique, sociale, etc., d'un*

*1 : Notons bien qu'il ne s'agit ici que d'une seule des versions de Barbie. Si le célèbre mannequin est décliné depuis peu en 4 modèles différents, seule Barbie Curvy est (plus) en chair.

*2 : Nous reviendrons tantôt sur la notion de handicap proprement dite, ne croyez pas que je m'en échappe... j'y reviens, ou plutôt j'y reste...

*3 : "Fait de laisser aller librement son imagination ; idée chimérique" (W.16)

*4 : "Action de désirer, d'aspirer à avoir, à obtenir, à faire quelque chose ; envie, souhait" (W.17)

*5 : "Représentation imaginaire traduisant des désirs plus ou moins conscients ; spécialement en psychanalyse, scénario de l'accomplissement du désir inconscient." (W.18)

*6 : Et on peut effectivement s'interroger sur le modèle de "rêve" qui nous est proposé, de base, par une poupée mannequin. Ainsi, parlant du couple Barbie - Ken, Bruno Humbeek nous dit : "(...) c'est quoi un couple actuellement dans lequel chacun est le produit de valorisation de l'autre ? Ça c'est évidemment un modèle de société dangereux qui est véhiculé effectivement par ce type de jouets qui produit essentiellement un culte de l'apparence et ce qu'on appelle nous un soi possessif c'est à dire qu'on est quelqu'un en fonction de ce que l'on possède." (W.19)

DOSSIER |

groupe, d'un pays par rapport aux autres »

En 1980, l'OMS, décrit le handicap comme ceci : « Désavantage résultant pour un individu d'une déficience ou d'une invalidité, qui limite l'individu concerné dans l'exercice d'un rôle normal pour lui, compte tenu de son âge, de son sexe et de facteurs sociaux et culturels ou l'empêche d'exercer ce rôle. » (W.27)

Ici, le handicap n'est plus directement la déficience ou l'invalidité, mais la situation qui en résulte, en lien avec d'autres facteurs.

En 1982, un nouveau pas est franchi lorsque nous lisons dans le « Programme d'action mondial concernant les personnes handicapées » : « Le handicap est donc

fonction des rapports des personnes handicapées avec leur environnement. Il surgit lorsque ces personnes rencontrent des obstacles culturels, matériels ou sociaux qui les empêchent d'accéder aux divers systèmes de la société qui sont à la portée de leurs concitoyens. Le handicap réside donc dans la perte ou la limitation des possibilités de participer sur un pied d'égalité avec les autres individus à la vie de la communauté. » (W.27)

Ainsi, le handicap serait l'inégalité elle-même.

Enfin, en 1993, dans les « Règles pour l'égalisation des chances des handicapés », nous lisons : « Les mots "incapacité" et "handicap" étaient souvent employés d'une façon imprécise, qui prêtait à confusion (...). S'inscrivant dans une acception médicale et diagnostique, ils masquaient ce en

quoi la société laissait à désirer. (...) il se pourrait que la définition du terme "handicap" (...) revête un caractère trop médical encore, qu'elle soit indûment centrée sur l'individu, et qu'elle ne précise pas assez clairement la manière dont la situation sociale, les attentes de la collectivité et les capacités de l'individu interagissent. » (W.28)

Le handicap ne se définit plus d'une manière unilatérale. La balle est donc également dans le camp de la société, autant pour y faire face que pour le définir.

Dans cette nouvelle manière de concevoir le handicap entrent donc en considération des particularités non invalidantes en elles-mêmes (couleur de peau, sexe, poids...) mais faisant (plus ou moins) obstacle à la vie communautaire. Le rapport à la normalité biologique cède la place à un rapport à la normativité. (*1)

*1 : Normatif : "qui fixe, prescrit une norme, émet des jugements de valeur" (W.20), se dissociant dès lors de la norme elle-même : "(...) état habituellement répandu, moyen (...)" (W.21)

*2 Un esprit plus frappeur que le mien pourrait d'ailleurs insinuer que Barbie, plus que d'être handicapée par sa maigreur pathologique, souffre d'anorexie (voire y a encouragé). Rappelons qu'en 1965, la Barbie Pyjama-party était vendue avec une balance, bloquée sur 50 kgs et un livre de chevet: "Comment perdre du poids" dans lequel nous trouvons une seule injonction : "Ne mange pas!" (W.22)

*3 : Etant bien entendu que l'argument de la santé n'en est pas un. En effet, Barbie Curvy étant très loin

de l'obésité morbide et Barbie Original ne pouvant pas contenir ses propres organes, j'estime que la première est en meilleure santé que la seconde.

*4 : Pour preuve : il est, malheureusement, de notoriété publique que cette nouvelle Barbie sera difficile à vendre et à offrir.

*5 : Cela me fait penser à Koko, femelle gorille connue pour sa maîtrise du langage des signes à qui on présente sur vidéo ses potentiels futurs partenaires et qui en rejette un, jugé trop "animal", reprenant ainsi pour son propre compte les mots qui servent si fréquemment à justifier les pratiques sordides dont elle et ses congénères sont trop souvent l'objet. (W.23, 42'16")

(*1) "(...) et pour incarner ce changement l'expression « handicapé » est souvent délaissée au profit d'autres expressions comme « personne en situation de handicap » (...) afin de distinguer la personne des « situations de handicap rencontrées dans sa vie ». (W.29)

Ces handicapés
qui n'en sont pas...



Le handicap, tout un univers...

Il me reste, après avoir regardé de plus près la définition du terme "handicap", à explorer l'univers ludique dans lequel il est représenté.

Handicap et bons sentiments : Si pour Amélie Nothomb, courir est "le verbe des bandits de grand chemin (...)" (B.2, p.37), le handicapé serait-il, lui, condamné à être gentil ?

Observons d'un peu plus près la future boîte "60134 : Fun at the park" (W.15) de Lego. Qu'y voyons-nous ? Un parc idyllique dans lequel il fait bon pique-niquer, où en plus DU personnage en chaise roulante, nous retrouvons, entre autres, des personnes âgées qui jouent avec des enfants, un homme promenant son nourrisson en poussette, une femme qui passe la tondeuse...

Je rêve ou cette boîte Fun at the park se démarque un peu des autres univers "Lego City" (*1), collection plutôt branchée "véhicules", "poursuites policières" et où le danger ne rôde jamais bien loin (*3), ... Je m'étonne presque que le vendeur de hot-dogs n'y vende pas plutôt des smoothies bio. (*4)

Initiative interpellante en la matière, la Poupée Gil, commercialisée en mai 2012 (*5) par une association fournissant à des personnes handicapées des outils leur permettant de vivre de façon autonome. Cette poupée, atteinte d'infirmité motrice cérébrale était vendue dans un emballage sur lequel il était écrit « La poupée handicapée GIL. Traitez-la comme une vraie débile ! » Sur sa page Facebook dédiée, on pouvait y lire encore : « Elle ne dit pas de grossièretés, n'a aucune relation sexuelle, ne boit pas et ne va jamais aux toilettes. Mieux qu'un vrai attardé ! ». (W.33)

Cette poupée, délibérément provocante avait

pour but de changer la vision des personnes handicapées dans la société suédoise. Le porte-parole du GIL, Anders Westgerd, a déclaré à ce propos : « Les membres de notre association en ont assez de la discrimination positive (*6) à leur égard. On nous traite comme des enfants. On voulait faire quelque chose de provocant. Nous sommes des gens exactement comme les autres. Nous sommes aussi stupides, intelligents, confiants, libidineux et heureux que les autres. Alors si vous avez un besoin profondément refoulé de devenir tout câlin avec quelqu'un souffrant d'une infirmité motrice cérébrale, vous pouvez acheter l'une de nos poupées. » (W.34)

Cette campagne, on s'en doute, a profondément choqué et agité l'opinion publique mais toujours selon son porte-parole, il s'agissait « d'une campagne très sérieuse qui avait pour but d'attirer l'attention (...) pour lancer un débat. » (W.35) Mission réussie...

Quant à Playmobil, premier géant du jeu à avoir réagi sur la campagne Toy Like Me, le 28 mai 2015, nous pouvions lire sur sa page Facebook UK, : "la campagne ToyLikeMe nous a beaucoup inspirés (...). Nous allons sortir une collection (...) qui inclura des figurines handicapées et dont une partie des bénéfices ira à un organisme de bienfaisance sélectionné par ToyLikeMe". (W.36) Et de rajouter qu'à l'avenir, ils feront des efforts pour inclure davantage de personnages handicapés dans leurs gammes de produits. (W.37)

Tout en saluant conjointement la démarche et l'initiative caritative, espérons effectivement qu'il s'agisse bien d'une inclusion. J'avoue que je serais triste de penser qu'il existe une boîte spéciale "Playmo Handicap" comme il existe les boîtes "Trolls d'Eau" (W.38), "Orques sur Sanglier" (W.39), "Squigs des Cavernes" (W.40) ou "Grand Immonde" (W.41), chez Warhammer. (*7)

Handicap et ségrégation : Et nous en revenons donc à une vision du handicap moins endogène que sociétale, si les handicapés sont condamnés à rester entre eux...

A cet égard, quelque-chose me trouble : L'entreprise Makies, fabricant de poupées "sur-mesure" à partir d'imprimantes 3D, a effectivement très rapidement emboîté le pas à la campagne Toy Like Me en proposant une gamme de poupées handicapées. C'est exactement ce qui me chiffonne un peu... Pourquoi une gamme ? Pourquoi, alors que la procédure habituelle est de choisir un modèle de base et de le customiser par la suite (W.43), doit-on aller chercher la collection "#TOYLIKEME ENDORSED" à part ? (W.44) En ce qui concerne la mal/non-voyance et la surdité, nous avons encore le choix : nous pouvons soit acheter directement Eva (W.45), poupée aveugle et Hetty (W.46), poupée sourde, soit créer le personnage de notre choix et rajouter comme accessoires des appareils auditifs, des cannes ou des lunettes sous l'onglet "#TOYLIKEME ENDORSED". Mais si nous désirons nous offrir une poupée ayant une tache de naissance, nous devons choisir directement Melissa (W.47) sous l'onglet en question. (*1) J'aurais personnellement beaucoup apprécié le fait de pouvoir rajouter cette particularité au moment de la customisation du visage. Même si là encore, je salue l'initiative. (*2)

Tout aussi révélateur dans le genre, je vais enfin m'intéresser à ces handicapés qui n'en sont pas... Car en vrai, c'est depuis fort fort longtemps qu'un certain nombre de personnages handicapés se tiennent sur les étals de jouets. Seulement voilà, ils ne sont pas reconnus comme tels.

Et si nous parlions un peu de Steve Austin, de Batman, de Hulk... ?

Souvent, ces jouets sont des produits dérivés de séries Comics ou télévisées, ce qui fait que nous connaissons bien leur histoire, leurs défaillances... et leurs forces. Car oui, ici, il s'agit bien de super-héros qui transcendent allégrement les infirmités dont ils souffrent... à grand renfort de méga prothèses bioniques, de force herculéenne, de Q.I. de 270, de fonds illimités et de déguisements de chauve-souris. Nous sommes d'accord, ceci n'est pas à la portée de tous... Il n'en reste pas moins que Steve Austin est revenu en kit d'un accident de jet, que Hulk, exposé accidentellement, à une trop forte dose de rayons gamma, se

(*1) Nous retrouvons notamment dans cette collection : « Le chantier de démolition », « La poursuite en hélicoptère », « Le centre spatial », « La prison en haute mer » ou « L'évasion du bandit en pneu » (*2) (W.30)

(*2) Oui, cette boîte, mettant en scène une course-poursuite « jet-ski vs pneu » à l'issue incertaine existe bel et bien (W.31)

(*3) Ainsi, même dans la boîte « Le centre ville », dont le titre ne fait a priori pas présager de danger imminent, il faut faire « (...) attention au livreur de pizzas qui fonce sur son scooter alors que tu te diriges vers l'arrêt du tramway. » (W.32)

(*4) Tout en saluant évidemment le côté « non-genré » (voire carrément inversé au niveau de ses stéréotypes) de ladite boîte, je ne peux que remarquer qu'elle se distingue des autres. Surtout chez une firme récemment alignée sur le sujet (notamment en ce qui concerne sa collection « filles » : « Lego Friends »

qui, il faut bien l'avouer, ne lésine pas sur le « rose-bonbon »)...

(*5) à 300 exemplaires

(*6) En matière de « discrimination positive », je ne résiste pas à l'envie de vous livrer ces quelques propos de l'actrice Macha Méril, fiévreuse militante pour le retrait de la gourmandise de la liste des péchés capitaux : « A moins de voler pour satisfaire ses envies, je trouve que les gourmands honorent la nature, apprécient la vie, et ne font de tort qu'à eux-mêmes, s'ils deviennent obèses. Encore que les gros soient souvent plus sympathiques, plus humains que les maigres... » Et de rajouter « Moi, pas de chance, j'aime les maigres. » (B.3, p.36)

(*7) « Warhammer est un univers imaginaire d'heroic fantasy créé dans les années 1980 par la société Games Workshop et développé pour servir de cadre au jeu de figurines Warhammer Fantasy Battle (...) ainsi que pour d'autres jeux (...). » (W.42)

TOY LIKE ME: DES JOUETS QUI VENDENT DU RÊVE, DU DÉSIR OU DE LA DURE RÉALITÉ?

transforme périodiquement en gros géant vert à l'humeur instable (*3) et que Batman a été traumatisé par le meurtre de ses parents.

Et que dire du Capitaine Crochet, de Pew, ou de Long John Silver ?

D'autres personnages voient leurs infirmités parées non par de l'argent ou des super-pouvoirs mais par de la vigueur, de la ruse, de la méchanceté, tels les pirates. (*4)

(*1) Remarquons en passant, dans les personnages handicapés par défaut, seuls sont proposés des personnages féminins.

(*2) Et ce d'autant plus que les bras et les doigts malléables de certaines de ces poupées ont été pensés pour pouvoir pratiquer le langage des signes (W.7)

(*3) "(...) lors de moments de stress ou de colère, le docteur Bruce Banner se métamorphose en une créature colossale à la peau verte (...), d'une force phénoménale, animée par une rage enfouie en lui depuis longtemps (celle d'un petit garçon battu par son père qui a vu sa mère mourir sous les coups de ce dernier) qu'il ne parvient pas à contrôler." (W.48)

(*4) Et si ces petits personnages font partie depuis bien longtemps du monde des jouets, quittons quelques secondes celui-ci pour celui de la littérature, pour lire chez Stevenson, que le handicap ne nuit en rien au charisme ou à la force : "Selon une lettre de Stevenson, l'idée du personnage de Long John Silver lui fut inspirée par son ami William Henley, écrivain et éditeur. (...) « un grand gars, brillant, aux épaules massives avec une grande barbe rousse et une béquille ; drôle, incroyablement intelligent, et avec un rire qui roulait comme de la musique, il avait un feu et une vitalité inimaginables, qui emportaient tout un chacun » Dans une lettre à Henley, après la publication de *L'île au trésor*, Stevenson écrit « Je vais maintenant faire une confession. C'est la vue de votre vigueur handicapée et de votre autorité qui engendrèrent Long John Silver (...) l'idée d'un homme handicapé, commandant et redouté par le seul son de sa voix, fut entièrement prise chez vous. » (W.49)

Bien souvent, chez eux, le membre manquant fait presque plus office de scarification, de rituel de passage que de handicap tel que communément défini. Encore une fois, nous retrouvons les notions de transcendance et de méchanceté opposées à celles de la contrition et de charité.

Où commence et où se termine le handicap reste donc une importante question en suspens. Faut-il considérer Lego handicapé et Barbie Curvy sur le même plan ? Un embonpoint préjudiciable socialement est-il davantage un handicap qu'un IMC de 16,24 (W.50) ? (*1) Une infirmité compensée est-elle encore un handicap ? Certains handicaps sont-ils plus "respectables" que d'autres (*3) ? Le handicap

*1 : Rappelons que "L'IMC (*2) du poids idéal est compris entre (...) 18,5 et 24,9." (W.51)

*2 : Indice de masse corporelle, calculé en divisant la masse d'un individu par sa taille au carré et pertinent pour les personnes âgées de 20 à 65 ans.

*3 Tout comme dans l'industrie pharmaceutique, la cellulite a été combattue pendant longtemps avec plus d'assiduité que certaines maladies orphelines, devons-nous nous attendre à ce que ne soient représentées dans le monde du jouet que certaines maladies, les plus trendy, les plus représentables, les plus acceptables, bref, celles qui sont plus vendeuses que les autres ?

mental peut-il ou non être représenté ? La maladie est-elle un handicap ? (*4)

DERNIER CRI: JE NE SUIS PAS UN JOUET !!! (*5)

Je vous livre enfin le premier sentiment qui m'est venu à la tête, par bête et simple logique sémantique et qui depuis n'a fait que se renforcer au fil de ces recherches.

Ne sommes-nous pas les jouets de nos jouets ? Ne sommes-nous pas surtout le jouet de leurs fabricants ? Les jouets reproduisent-ils la réalité, ou est-ce qu'ils la créent ? Mais que sont finalement les enfants quand leurs jouets dorment ?

*4 A cet égard, signalons l'initiative de Mattel et sa Barbie "Ella", créée en 2011 (d'abord en 6 exemplaires, offerts à l'hôpital pour enfants de Los Angeles et puis en davantage d'exemplaires, suite à une pétition). Ella souffre de leucémie et est soignée par chimiothérapie. Cette Barbie "chauve" était livrée avec perruques et foulards. (W.52)

*5 Ce cri, que j'encourage à pousser me semble malheureusement et universellement bien d'actualité, en tant que citoyen, employé, consommateur ou encore femme. Ce cri aigu me permet aussi de faire un clin d'oeil à Balavoine, pour les 30 ans de son décès.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES ET WEBGRAPHIQUES SUR NOTRE SITE

LA PLACE DU JEU DANS LA FORMATION INITIALE DES ENSEIGNANTS

QUELQUES INITIATIVES À LA HEB, CATÉGORIE PÉDAGOGIQUE DEFRE

La psychologie du développement et des apprentissages passe essentiellement par le(s) jeu(x). Une pédagogie ludique constitue en outre un outil précieux de cohésion de classe, de citoyenneté, de travail collaboratif (ou d'émulation) et, enfin, de motivation intrinsèque dans l'acquisition des compétences et savoirs spécifiques.

La psychologie du développement et des apprentissages passe essentiellement par le(s) jeu(x). Une pédagogie ludique constitue en outre un outil précieux de cohésion de classe, de citoyenneté, de travail collaboratif (ou d'émulation) et, enfin, de motivation intrinsèque dans l'acquisition des compétences et savoirs spécifiques.

Paradoxalement, alors que leur utilisation ne s'improvise pas, les jeux demeurent peu ou pas présents dans la formation initiale des enseignants. Gageons qu'ils y seront inclus à l'aune de la maîtrise en cours. Quelques timides progrès ont été engrangés

ces dernières années. Un nombre croissant d'instituts de formation pédagogique disposent d'une ludothèque à l'instar de la HEB où elle fut créée en 2000 et plus largement développée depuis 2007. Outre le diplôme de spécialisation en ludopédagogie – sciences et techniques du jeu (1 an, 750h à horaires adaptés en codiplomation avec la HE Spaak) proposé en fin de cursus ou en cours de carrière, la HEB propose aux futurs enseignants : un atelier de formation pédagogique organisé à la ludothèque (4h) pour toutes les classes des sections préscolaire et primaire (1e) un projet de game design pédagogique dans le

cadre du cours pratique de diversité culturelle (15h) pour toutes les classes des sections préscolaire, primaire et secondaire (1e) un module d'option « jeu(x), art(s) et culture » (30h) pour les sections préscolaire, primaire et secondaire (3e) un module d'option « jeu, outil de l'éducateur » (20h) en 1e.

En posant quelques questions à **Silvana Recchia**, ludothécaire et enseignante à la HEB, l'artichouette a tenté de lever un coin du voile sur cet « AFP »...



Quels sont les objectifs de ces Ateliers de Formation Pédagogique ?

Il y a plusieurs objectifs visés par ces ateliers. Un de ceux-ci et non des moindres est de faire découvrir la ludothèque aux étudiants de Defré. Trop d'étudiants arrivent encore en 3ème année sans savoir qu'il y a une ludothèque dans l'école. Malheureusement, à l'heure actuelle, il n'y a que les étudiants en Normale Primaire et Préscolaire qui bénéficient de ces ateliers, donc pas les futurs éducateurs ou enseignants du secondaire qui pourtant gagneraient à intégrer le jeu dans leur pratique.

La plupart des étudiants découvrent le monde du jeu lors de leur passage à la ludothèque. Ils n'imaginaient même pas qu'il pouvait y avoir autant de jeux différents. Ni surtout,

qu'on pouvait utiliser des jeux de grande édition (à priori non pédagogiques) pour aborder des matières précises, ni même que le jeu en général permettait d'acquérir des compétences relationnelles (tolérance, partage, écoute, patience) ou transversales (mémoire, concentration, attention) d'une manière ludique.

Il est parfois difficile de trouver un jeu à utiliser en l'état pour atteindre un objectif précis. Les raisons peuvent être diverses : soit les règles ne sont pas adaptées à l'âge des enfants ciblés, soit le matériel convient mais doit être détourné de son objectif premier, soit le mécanisme est intéressant mais le matériel ou les règles doivent être accommodés. L'objectif ici est de montrer que l'on peut aisément



adapter des jeux du commerce avec un peu d'imagination.

Ces ateliers font prendre conscience à nos étudiants que le jeu permet également d'observer les enfants dans un cadre différent, d'établir une évaluation diagnostique des difficultés, d'entamer des remédiations individuelles ou en groupe et surtout d'adopter un rôle différent vis-à-vis des enfants.

Mon objectif personnel est qu'ils prennent plaisir à jouer lors de ces ateliers et qu'ils aient ainsi l'envie, à leur tour, de transmettre ce plaisir de découvertes et d'enrichissements à leurs élèves.

Qu'y fait-on et comment sont-ils organisés concrètement ?

Je commence d'abord par présenter la ludothèque, ses conditions d'emprunt pour les étudiants (inscription et location gratuites) et le rangement physique des jeux. Ensuite, je fais un tour de table pour voir qui est déjà venu à la ludo, qui a déjà utilisé le jeu avec des enfants ou qui est habitué à jouer. Je suis toujours étonnée de voir le peu de mains levées pour chacune de ces questions ! La suite de la séance sera entrecoupée de moments pratiques et de moments théoriques (eh oui, il en faut aussi !).

Afin de leur faire comprendre qu'on ne donne pas n'importe quoi à n'importe quel moment du développement de l'enfant, on enchaîne avec un atelier de classification d'une série de jeux et de jouets selon le système ESAR qui se base sur l'évolution de l'enfant.

La question clé leur est posée : pourquoi jouer en classe et quels pourraient être les apports du jeu en classe en dehors des matières du programme scolaire ? Les réponses ne fusent pas ! C'est pourquoi je les fais alors jouer en demandant de s'observer pendant le jeu. Suite à ça, il y a toujours des éléments qui en ressortent et qui n'avaient pas été cités auparavant.

Ensuite, petit topo sur les jeux collaboratifs/coopératifs par opposition aux jeux compétitifs (œuvrer tous ensemble dans un même but par opposition au chacun pour soi). Tout le monde ne connaît pas forcément la différence ! Quelques jeux choisis mettront cela en évidence. C'est aussi l'occasion de

montrer qu'il y a une gradation dans l'offre des jeux entre « pur coopératif » et « pur compétitif ». Le crayon coopératif permet ici de surprendre les étudiants en utilisant un même matériel dans des mises en œuvre très différentes.

On en vient enfin à découvrir, en jouant, des jeux directement utilisables en classe. C'est l'occasion de voir les apports pédagogiques pour certains d'entre eux. C'est aussi le moment de voir quels jeux peuvent être adaptés, pour en faire quoi et comment.

La séance se termine sur un regret général : le temps est passé trop vite.

Pourriez-vous développer l'un ou l'autre exemple de jeu(x) proposé(s) aux futurs instituteurs préscolaires ?

J'aime beaucoup utiliser les jeux « Le Verger » ou « La Cité des Lutins », qui sont des jeux coopératifs que l'on peut utiliser de manières différentes (matériel commun, chacun œuvre devant soi ou matériel commun et chacun œuvre pour tout le monde).

Le but ici n'est pas de montrer un jeu avec lequel les enfants vont apprendre à compter ou à lire (quoique...) mais plutôt un jeu à travers lequel les enfants vont acquérir des compétences relationnelles et transversales.

La règle de base du « Verger » dit que chaque enfant prend un panier et y dépose les fruits qu'il récolte grâce au dé. Moi, je préfère dire que les paniers n'appartiennent à personne en particulier et qu'il ne peut pas y avoir plus de x fruits identiques dans un même panier. Il faut alors déposer les fruits récoltés dans un autre panier disponible.

La règle de la quantité de fruit peut être modifiée en fonction du nombre étudié en classe (ex. il doit y avoir 5 fruits identiques dans le panier avant d'en remplir un autre etc...). Ainsi, on travaille les mathématiques, bien sûr. Mais surtout, ce que je trouve très intéressant là-dedans, c'est qu'on met TOUT le matériel en commun, y compris les paniers. Croyez-moi, ce n'est pas évident pour tous les

enfants de comprendre qu'ils ne possèdent pas le panier qui est devant eux et qu'ils doivent aller déposer des fruits dans un panier qui se trouve devant un autre enfant. L'individualisme est très fort chez les petits. Ce qui est intéressant, pour les futurs instituteurs, c'est de comprendre qu'ils peuvent adapter les règles d'un jeu en fonction des objectifs visés.

Et pour les futurs instituteurs primaires ?

Je leur propose, entre autres, de jouer à « Cardline Animaux » ou à « Timeline », deux jeux basés sur le même principe : établir une frise commune en plaçant ses cartes au bon endroit, du plus petit au plus grand ou du plus ancien au plus récent.

Outre le fait que l'on peut travailler les mathématiques (grandeurs, avant/après etc...) ou l'histoire avec « Timeline », ce sont des jeux compétitifs qui tendent à être joués comme des jeux collaboratifs. On a tendance à demander l'avis des autres avant de placer sa carte, de même que les autres donnent spontanément leur avis quant à la pertinence de placer la carte à tel ou tel endroit.

L'avantage de tels jeux est qu'ils peuvent être facilement adaptés en fonction des sujets vus en classe. Je donne aux étudiants plutôt des idées que des recettes toutes faites.

Est-ce que 4h suffisent ?

Non, il est certain que 4h ne suffisent pas. Nous n'avons que le temps d'effleurer les différents sujets. En 4h, il n'est pas possible de jouer à un large panel de jeux à utiliser en classe, d'étudier leurs apports pédagogiques, de voir concrètement comment adapter certains jeux et de permettre aux étudiants de s'y essayer. Mais c'est déjà mieux que rien. Ces ateliers ouvrent les yeux des futurs instituteurs sur un outil supplémentaire dont ils ne mesuraient pas l'étendue. Ils ont découvert la ludo, et certains sont déjà revenus s'inscrire pour emprunter des jeux. C'est encourageant.



200 heures de travail sur
Le verger de la ludothèque
de l'Œuvre Nationale des
Aveugles¹

JEUX ET HANDICAP, DES ADAPTATIONS QUI ÉVOLUENT

LAETITIA SEVERINO |
SPÉCIALISTE DIPLÔMÉE EN
SCIENCES ET TECHNIQUES DU JEU
JEREMY GRANDCLAUDON | MAKER
TOUS DEUX MEMBRES DE LUDILAB

DU FAIT MAIN AU NUMÉRIQUE

L'adaptation de jeux n'est pas quelque chose de nouveau. Il y a bien longtemps que les grands-mères cousent des robes pour les poupées de leurs petites-filles. On pense moins par contre aux mamans qui mettent du braille sur les jeux de cartes de leur enfant déficient visuel ou qui créent un coussin sensoriel personnalisé pour leur enfant déficient mental.

Si ces derniers exemples sont moins connus que le premier, c'est que le handicap a longtemps été un sujet presque tabou. De plus, ces initiatives étaient souvent personnelles et peu diffusées. Aujourd'hui, l'inclusion est quelque chose qui attire de plus en plus l'attention et dont les réalisations même personnelles sont diffusées à très grande échelle grâce à Internet. Les initiatives se multiplient pour que les personnes handicapées puissent bénéficier de tout ce à quoi une personne valide a accès, y compris le jeu.

1. Ludothèque de l'ONA, <<http://ona.be/que-faisons-nous/ludotheque/>> (consulté le 11 avril 2016).

FOCUS |

COMMENT LES CHOSES SE PASSAIENT-ELLES AVANT ?

Le nombre restreint de jeux adaptés n'est pas seulement lié à une volonté plus ou moins consciente de ne pas prendre en compte le public handicapé. Un autre facteur entre en jeu. Les adaptations classiques sont bien souvent faites à la main, de façon artisanale, ce qui demande un grand nombre d'heures de travail. Les matières travaillées sont le tissu, le bois, parfois le métal ou le plastique. Les adaptations sont généralement minutieuses et allient praticité, robustesse et esthétique.

Ces jeux se trouvent la plupart du temps dans des familles dont un membre souffre d'un handicap² ou dans des ludothèques spécialisées³. Le plus souvent, il s'agit d'exemplaires uniques.

L' ADAPTATION : COMMENT ET POUR QUI ?

Chaque handicap demande des adaptations particulières. En fait, chaque personne handicapée ayant des besoins spécifiques, un jeu parfaitement adapté devrait pouvoir prendre en compte les résidus visuels, auditifs et tactiles, ainsi que les capacités mentales, de chaque personne. On peut cependant généraliser certains besoins en fonction du type de déficience.

Déficience auditive: Besoin d'une personne pouvant signer les interventions des autres joueurs et/ou le texte présent dans le jeu.

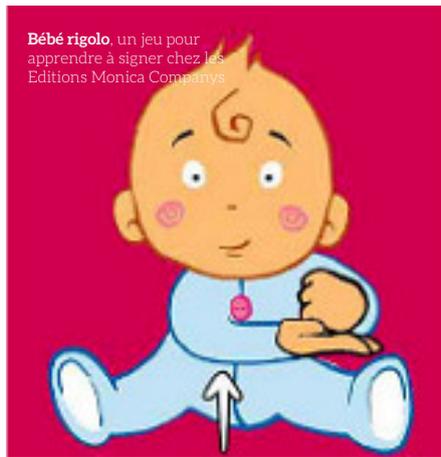
Déficience motrice: Besoin d'un matériel suffisamment grand et stable pour être saisi facilement.

Déficience mentale: Besoin d'un matériel stimulant les sens, solide et, au besoin, simplifié.

Déficience visuelle: Besoin d'un matériel stable, contrasté, tactile, agrandi, si possible avec du braille.

LA SITUATION ACTUELLE

L'inclusion devenant une thématique à la mode, et le jeu étant de plus en plus



populaire, des éditeurs spécialisés ont vu le jour⁴. Leur production reste cependant limitée et ne permet pas d'avoir accès aux dernières nouveautés ludiques.

Pour pallier à cette lacune, des initiatives voient le jour. C'est le cas par exemple d'Accessijeu⁵, une association qui adapte des jeux de société fraîchement sortis pour qu'ils soient accessibles aux déficients visuels. Parmi ces jeux, certains demandent peu d'adaptation, comme Maître Renard⁶ qui, dans sa version tout public, peut être joué par les déficients visuels avec un accompagnement. Accessijeu a marqué tactilement les cartes pour qu'elles puissent être différenciées et une planche où insérer les animaux a été créée pour permettre de vérifier si l'animal choisi est réellement celui qui correspond à l'objectif.

Dans tous les cas – adaptations classiques, éditeurs spécialisés ou associations – on peut dire avec certitude que les adaptations vont se développer en utilisant toutes les innovations technologiques qui voient le jour.

L' APPORT DES NOUVELLES TECHNOLOGIES

Les écrans tactiles et leur portabilité accrue

Les smartphones et les tablettes se sont multipliés dans nos pays. Si la majorité des applications créées ne prennent pas en compte

les personnes handicapées⁷, certaines sont cependant accessibles et quelques-unes sont même spécifiquement développées pour un public déficient. Les applications accessibles sans que ce soit leur objectif ne sont pas si rares. Certains handicaps ne demandent pas d'adaptations trop importantes. Par exemple, une application pour enfant peut aussi être utilisée avec certaines personnes ayant une déficience mentale et qui ont besoin de stimulations sensorielles ou au contraire de suivre une construction progressive.⁸

Il arrive également que des applications ne cherchent pas à être accessibles mais que, par leur thématique, le soient par défaut. C'est le cas de Blindfold Racer⁹ où le joueur doit rester sur la route en se guidant uniquement au son. Ce jeu est accessible aux déficients visuels sans qu'une adaptation ne soit nécessaire. Dans le même genre de jeu, on joue « à l'aveugle » à A Blind Legend¹⁰. Ici, le personnage est aveugle et les auteurs ont donc été sensibilisés dès le début à la problématique du handicap. Leur but a donc été que le jeu soit accessible aussi bien aux voyants qu'aux déficients visuels.

Dans les applications ciblant le public handicapé, on trouve aussi des jeux pour personnes autistes (comme Social Handy¹¹), des jeux pour déficients auditifs (Signe avec Rémi¹²) et bien d'autres encore.

Il est à noter que certains jeux parlent du handicap, sans pour autant être forcément accessibles, mais dans le but de sensibiliser les personnes valides au handicap. C'est le cas de The Unstoppables¹³, une application où sont mis en scène les inconvénients de chaque handicap mais aussi les atouts qu'une personne handicapée peut utiliser.

LA FABRICATION NUMÉRIQUE : IMPRIMANTES 3D ET DÉCOUPE LASER

Ces outils, encore complètement étrangers au grand public ces dernières années, ont connu une importante démocratisation¹⁴. La baisse des prix et l'accessibilité accrue ont en effet contribué à leur large diffusion sur nos marchés.

2. Une maman a créé un site pour parler de son expérience : Enfant aveugle, <<http://www.enfant-aveugle.com/>> (consulté le 11 avril 2016).

3. Par exemple, LuAPE, Ludothèque adaptée pour enfants et adultes atteints d'un handicap, <<http://www.luape.org/>> (consulté le 11 avril 2016).

4. Par exemple, les Editions Monica Companys qui proposent des jeux pour enfants malentendants, <<http://www.monica-companys.com/>> (consulté le 11 avril 2016).

5. Accessijeu, <<http://accessijeu.com/>> (consulté le 11 avril 2016).

6. Description dans le « C'est jouette » de ce numéro.

7. Cependant, les applications de jeux de société commencent à intégrer des aides pour les personnes atteintes de daltonisme. Voir l'article : Tacq V. Jeu sur table, jeu sur tablette : des expériences de jeu identiques ?, Focus, Artichouette Juillet 2015.

8. Par exemple, Jeu de son - Les instruments de musique, <<https://itunes.apple.com/fr/app/gratuit-jeu-son-les-instruments/id641641394>> (consulté le 12/04/2016).

9. Blindfold Racer, <<https://itunes.apple.com/us/app/blindfold-racer/id757435916>> (consulté le 12/04/16).

10. A Blind Legend, <<http://www.ablindlegend.com/>> (consulté le 11 avril).

11. Social Handy, <<https://play.google.com/store/>

<[apps/details?id=com.auticiel.socialhandy](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.auticiel.socialhandy)> (consulté le 12 avril 2016).

12. Signe avec Rémi, <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gmail.editions.serendipite.signeavecremi&hl=fr>> (consulté le 12 avril 2016).

13. The Unstoppables, <<http://www.app-enfant.fr/the-unstoppables-superbe-jeu-diversite/>> (consulté le 12 avril 2016).

14. Imprimante 3D : la 4ème révolution industrielle?, <<https://www.yubigeek.com/imprimante-3d-revolution-industrielle/>> (consulté le 11 avril 2016).

15. Thingiverse, <<http://www.thingiverse.com/>> (consulté le 11 avril 2016).



The Unstoppables

On peut maintenant profiter d'une imprimante 3D ou d'une découpeuse laser dans un laboratoire de fabrication numérique (FabLab), voire chez soi. Ce faisant, la possibilité d'avoir facilement accès à un outil de production numérique a grandement augmenté les opportunités d'innovations et d'adaptations. En effet, ces outils bénéficient d'un important dynamisme notamment grâce aux grandes communautés internet qui se sont développées autour d'eux. On peut notamment y trouver de nombreux modèles d'objets libres de droits¹⁵, demander de l'aide ou partager son expérience.

Refaire des cartes via l'impression 3D en créant des différences d'épaisseur sur ces dernières pour faciliter leur reconnaissance ou découper un plateau tout en gravant tous les textes en caractères plus grands, tout cela devient faisable très rapidement et à moindres frais.

Pour reprendre un exemple évoqué plus haut avec le verger et ses 200h de travail :

Une solution efficace serait de partager les frais d'un spécialiste de la modélisation, entre ludothèques, afin de créer un modèle numérique du plateau et des pièces. Il suffirait ensuite à chaque ludothèque de faire produire le matériel de jeu (via des fablabs locaux par exemple) afin de disposer chacune de leur exemplaire à coût réduit et de se constituer un stock de pièces de rechange.

16. Détecteur d'étiquettes, <http://www.integral-belgium.be/nos_produits/hulpmiddelen-dagelijks-leven/detecteur-dtiquette> (consulté le 11 avril 2016).

17. Les Éditions benjamins media, <<http://www.benjamins-media.org/>> (consulté le 11 avril 2016).

Le numérique, un outil quasiment inépuisable

Limiter les apports du numérique aux écrans tactiles ou à la fabrication numérique serait dommage. On peut envisager de multiples applications en mêlant le physique et le virtuel.

La réalité augmentée est très utile pour adapter des jeux en tout ou en partie. Par exemple, il est possible d'utiliser une « étiquette » ou un « marqueur »¹⁶ sur du matériel de jeu comme des cartes, jetons, livre de règles, etc. qui, une fois lu par un appareil tel que smartphone ou lecteur dédié, peut afficher une vidéo doublée en langue des signes ou la décrire auditivement pour un déficient visuel.

La réalité virtuelle devient de plus en plus

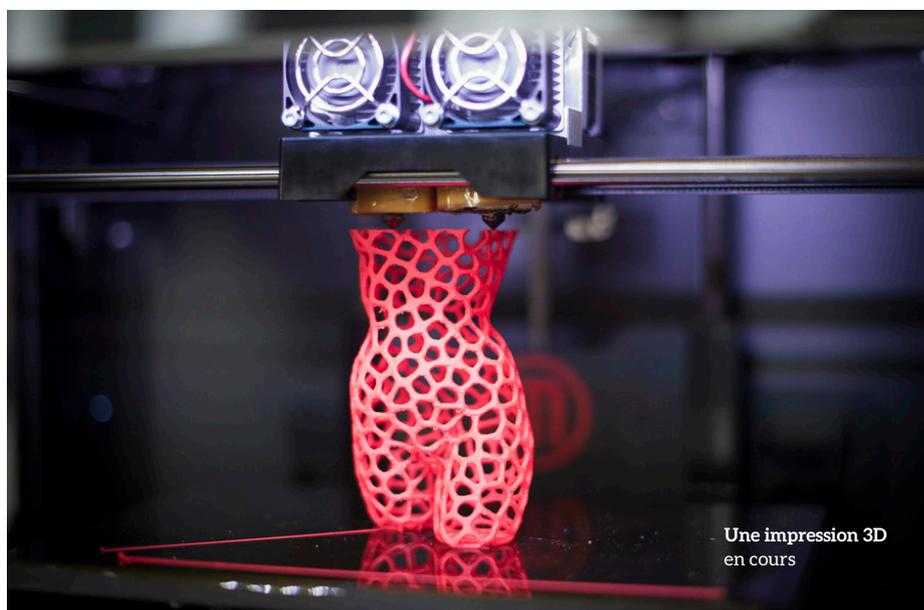
présente avec la sortie imminente des casques comme l'Oculus Rift de Facebook ou le Vive de HTC, qui vous immergent totalement dans le jeu. La technologie n'en est qu'à ses balbutiements dans le paysage ludique mais est remplie de promesses niveau adaptation : quelqu'un souffrant de troubles moteurs pourrait retrouver des sensations d'immersion et de liberté difficilement accessibles autrement.

L'INCLUSION, AVENIR DU JEU ?

Malgré de nombreuses évolutions, tant techniques que sociétales, la prise de conscience et l'inclusion systématique des différents handicaps sont loin d'être une réalité. Pourtant, certains éditeurs littéraires sont déjà bien avancés dans une démarche inclusive, sans que cela soit très coûteux.

C'est le cas des Éditions Benjamin Média¹⁷. Ils proposent notamment des livres audiodécrits et accompagnés d'une vidéo en langue des signes. Des actions similaires pourraient être entreprises dans le monde ludique pour étendre ce type de démarches et ainsi faciliter l'accès au jeu pour une partie non-négligeable de la population.

Nous espérons par cet article avoir contribué à une première prise de conscience.



Une impression 3D en cours

C'EST JOUETTE!

VIRGINIE GILSON |
ASSISTANTE EN
PSYCHOLOGIE
SOCIALE, DU
TRAVAIL ET DES
ORGANISATIONS,
CHEF DE PROJET
CHEZ IELLO
ET MEMBRE
DU COMITÉ DE
RÉDACTION DE
LUDO ASBL.

DANS CETTE RUBRIQUE, J'AIMERAIS VOUS FAIRE DÉCOUVRIR (OU REDÉCOUVRIR) MAÎTRE RENARD, ÉDITÉ PAR SUPERLUDE. IL S'AGIT D'UN JEU DE RECONNAISSANCE TACTILE, DE DEXTÉRITÉ ET DE RAPIDITÉ IMAGINÉ PAR FRÉDÉRIC VUAGNAT QUI, UN AN APRÈS SA SORTIE EN FÉVRIER 2015, A ÉTÉ RÉCOMPENSÉ DE L' « AS D'OR - JEU DE L'ANNÉE, CATÉGORIE ENFANT » EN 2016. MAIS QU'EST-CE QUI FAIT LA PARTICULARITÉ DE MAÎTRE RENARD ?



Un jeu de Frédéric Vuagnat
Édité par Superludé
Distribué par Iello
Illustré par Catell-Ruz
Dès 7 ans | 2 à 4 joueurs
15-20 minutes
Prix conseillé de 26€

MAÎTRE RENARD

PETITE HISTOIRE

Maître Renard est un jeu destiné aux personnes aveugles, mais pas que ! En effet, Frédéric Vuagnat a voulu créer un jeu qui puisse être joué avec des personnes aveugles tout en étant accessible et amusant pour tout le monde. Maître Renard nous permet alors de partager des moments de rires et de joie tous ensemble (personnes voyantes et mal ou non-voyantes, petits et grands) où nous troquerons tous le sens de la vue pour le plaisir du contact des mains le temps d'une partie.

Un jeu de reconnaissance tactile, dextérité et rapidité Maître Renard, le célèbre goupil, souhaite prendre quelques vacances loin de son domaine de Grisbois. Mais avant de partir il va choisir un remplaçant parmi les plus intrépides chapardeurs de la forêt. Afin de lui prouver votre valeur vous allez devoir accomplir les missions que vous confiera l'illustre roublard et ramener le plus gros butin possible de la ferme voisine. Serez-vous à la hauteur ?

Qui deviendra le nouveau « Maître Renard » ?¹

Dans ce jeu, vous incarnez un de ces petits renardeaux et partez en mission lors d'expéditions nocturnes pour devenir le nouveau Maître Renard. Ces missions sont représentées par un ensemble de trois cartes disposées, au début de chaque manche, à proximité de la boîte de jeu dans laquelle se trouvent des animaux en bois. Elles indiquent les trois butins que vous devez chaparder dans la ferme voisine parmi le cochon, la poule, l'oie, le poisson, le cheval, le mouton et... le fromage (c'est presque un animal, non ?).

Avant chaque mission, enfiler votre masque de renard, secouez la boîte fermée pour mélanger les butins et ouvrez-la. Lorsque tout le monde est prêt, plongez tous en même temps votre main



de chasse dans la boîte de jeu pour attraper les butins demandés par Maître Renard. Soyez attentifs aux butins que vous prenez en main car vous perdrez des points si vous vous trompez. Sans compter qu'il vous faudra aussi être le plus rapide des renardeaux car, dès qu'un joueur détient trois butins dans son sac (représenté par son autre main), il crie « Stop » et met fin à la manche.

À la fin de la manche, chaque renardeau procède au décompte des points et récupère autant d'œufs que de points. Le premier joueur qui obtient dix œufs gagne la partie.

CE QUI PLAÎT DANS MAÎTRE RENARD

Maître Renard est un jeu pour toute la famille qui utilise un sens encore peu développé dans les jeux de société actuels : le toucher. Grâce à cela, il offre une expérience de jeu particulière et permet à chacun de redécouvrir le plaisir du contact des mains. Les formes des butins ont toutes des ressemblances qui demandent d'affiner notre toucher si nous voulons attraper les bonnes pièces de jeu.

Ce jeu tend la main aux personnes mal voyantes ou non-voyantes et en offrant la possibilité aux autres joueurs de se mettre en situation de handicap en portant les masques de renard, obstruant la vue, pour un moment de plaisir partagé. Frédéric Vuagnat m'a même confié lors d'une rencontre qu'il était surpris de voir la facilité avec laquelle les personnes aveugles jouent à Maître Renard et mettent une petite raclée aux joueurs passionnés. Il

leur demande d'ailleurs parfois de mettre des gants pour laisser une chance aux autres joueurs de réussir une mission.

De plus, les petits s'amusez autant que les adultes à chercher les butins dans la boîte dans le but de réussir la mission de Maître Renard le plus vite possible. Ce jeu donne une chance de réussite équivalente à tous les joueurs, ce qui offre aux adultes un véritable challenge face aux enfants qui seront sans pitié. Si vous êtes bien entraînés, vous pouvez augmenter la difficulté du jeu en ajoutant d'autres éléments en bois dans la boîte de jeu comme le renard qui vous donne des points bonus si vous le ramassez dans votre sac, ou le serpent qui vous permet de voler un butin dans le sac d'un adversaire.

Pour finir, Maître Renard est très joliment illustré par Catell-Ruz, ce qui ne manque pas d'attirer l'attention des joueurs et de les inviter à découvrir le jeu. La boîte est décorée aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur pour vous immerger dans le domaine de Grisbois et de ses fermes voisines sous les lumières de la nuit. Enfin, chacune des cartes mission représente un renardeau qui tente d'attraper son butin pour impressionner Maître Renard. En voici quelques exemples :

AS D'OR - JEU DE L'ANNÉE, CATÉGORIE ENFANT - CANNES 2016

Parmi les prix reçus par Maître Renard, l'As d'Or - Jeu de l'Année, catégorie Enfant est peut-être le plus gratifiant lorsque l'on sait que les membres du jury ont testé pas loin de 1000 jeux édités en langue française avant de décerner ce prix à Maître Renard. Je ne pourrais d'ailleurs pas mieux conclure cet

article qu'en reprenant leurs propres mots :

« Maître Renard est un jeu aux mécanismes simples, accessibles aux plus jeunes, qui propose de n'utiliser que le seul sens du toucher pour identifier des formes en se masquant les yeux avec un joli masque de renard. Remarquablement édité, le jeu "rebat les cartes" en faisant appel à un sens peu utilisé dans le jeu de société ce qui rend le jeu accessible à tous les âges : il n'est pas dit qu'un adulte gagnera contre un enfant! »²

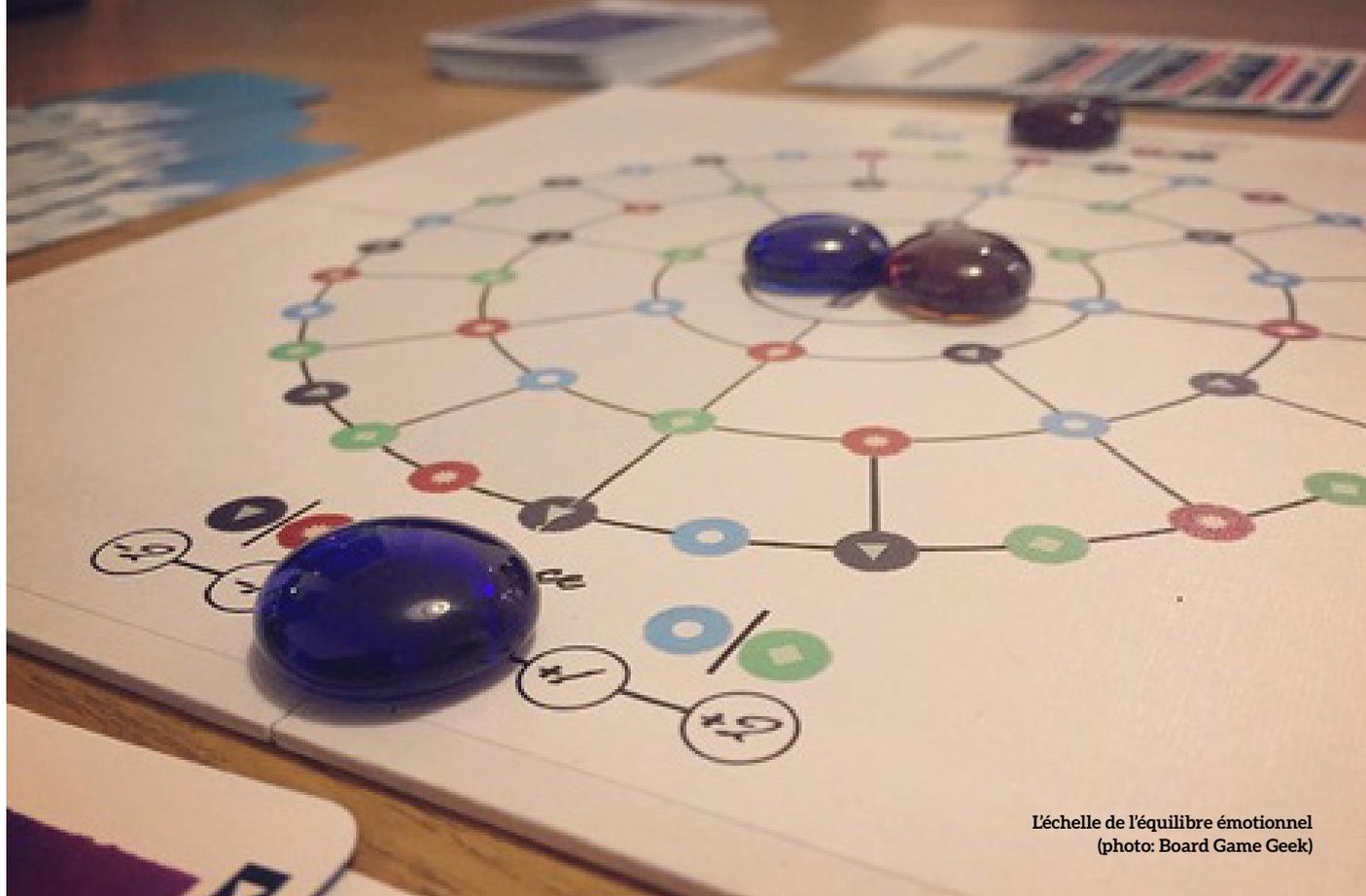
Références supplémentaires

- Tric-Trac: <http://bit.ly/2b8cMez>
- Iello: <http://bit.ly/2b8ckNo>
- Youtube: <http://bit.ly/2b6dEPG>
- Ludovox: <http://bit.ly/2biNwyE>
- Règles: <http://bit.ly/2bf57s5>
- Talentéo: <http://bit.ly/2b6dYhC>



1. <http://www.superludé.fr/maitre-renard/>

2. http://www.festivaldesjeux-cannes.com/Documents/As%20dOr%20_le%20palmares%202016.pdf



L'échelle de l'équilibre émotionnel
(photo: Board Game Geek)

COUP DE ♥ ...AND THEN WE HELD HANDS

SI LE JEU DE SOCIÉTÉ EST SOUVENT MIS EN AVANT COMME CATALYSEUR D'EXPRESSION VERBALE, « ...AND THEN WE HELD HANDS » PROPOSE DE JOUER EN SILENCE, POUR SE CONCENTRER SUR UNE OUVERTURE À L'AUTRE BASÉE SUR L'EMPATHIE. MAIS CE N'EST PAS SA SEULE PARTICULARITÉ.

| VIRGINIE TACQ
SPÉCIALISTE EN SCIENCES ET TECHNIQUE
DU JEU ET COFONDATRICE DE LUDILAB



«...And Then We Held Hands » est un jeu coopératif pour deux joueurs. Si le thème tourne autour des émotions, le jeu en lui-même est au final assez abstrait : Il s'agit ensemble d'atteindre les objectifs qui se présentent l'un après l'autre (24 en tout) sous forme de cartes révélées tout au long de la partie.

Ces objectifs sont en fait des points de couleur à rallier sur le plateau : Les points verts et bleus représentent respectivement le bonheur et le calme tandis que les points rouges et noirs représentent la colère et la tristesse. Pour ce faire, il faudra dépenser une carte « émotion » de sa main, de la couleur que l'on traverse ou sur laquelle on s'arrête.

Mais attention ! Les états d'esprit sont changeants... Si le pion d'un joueur se retrouve sur la partie droite du plateau, il ne pourra avoir accès qu'aux couleurs représentées sur la droite des cartes. Les autres lui seront cachées. A l'inverse, s'il se trouve à la fin de son tour sur la partie gauche du plateau, il ne pourra plus utiliser que les couleurs situées sur le côté gauche de ses cartes ou de celles de son partenaire. Il faudra donc prendre cela en compte dans ses déplacements.

En outre, chaque passage sur une couleur bouleverse l'équilibre émotionnel du joueur

actif : Il faudra veiller à ne pas être trop en colère ou triste, ni trop calme ou heureux, sous peine de ne plus pouvoir se déplacer et donc de perdre !

Au fur et à mesure de leurs réussites, les joueurs vont évoluer sur le cercle extérieur puis vont se rapprocher du centre, l'objectif final étant d'entrer dans celui-ci, l'un après l'autre, avec chacun une balance émotionnelle équilibrée... pour pouvoir « se tenir les mains ». J'ai beaucoup aimé la combinaison des diverses mécaniques qui en font un jeu original et tactique, nécessitant de l'anticipation et de la réflexion, sans pour autant être très complexe. La composante « silence » est également intéressante bien que difficile à tenir, du moins lors de nos propres parties ! Cette astuce permet de gommer l'effet leader¹ souvent présent dans les jeux coopératifs et de favoriser une grande attention pendant toutes les phases du jeu.

Les délicates illustrations de Marie Cardouat² contribuent à une ambiance de jeu immersive. Cependant, le graphisme du plateau, assez austère, et l'intégration des illustrations n'ont pas été vraiment soignés. De plus, il est dommage de constater que les éditeurs proposent de base un plateau et des cartes adaptées aux personnes souffrant de

daltonisme sans souffrir de myopie, tant les symboles sont petits !

Les pions sont quant à eux d'une dimension trop importante par rapport à la place disponible sur le plateau. L'idéal sera sans doute de remplacer les gemmes de base par des pions basiques, plus adaptés. Le développement du matériel est donc le point faible de ce jeu.

Pour la petite histoire, « ...and then we held hands » a été créé lors de la Global Game Jam 2014³. Cette première version est d'ailleurs disponible en print and play⁴. L'édition du jeu a été rendue possible par financement participatif⁵ en 2015.

« ...and then we held hands »
Un jeu de David Chircop et Yannick Massa
Illustré par Marie Cardouat
Edité par Ludicréation⁶

Les cartes émotions (photo: Indietabletop.net)



1. Effet qui pousse un joueur à prendre la direction des opérations et de diriger les actions de tous les joueurs, dans un souci d'efficacité, au détriment de la liberté d'action de chacun de ces joueurs.

2. L'illustratrice originale du jeu Dixit

3. Global game jam : <http://globalgamejam.org/2014/games/and-then-we-held-hands> (consulté le 10/04/16)

4. Le jeu à imprimer soi-même : <http://bit.ly/2aWJWct> (Consulté le 10/04/2016)

5. <https://www.kickstarter.com/projects/ludicreations/and-then-we-held-hands?lang=fr> (consulté le 10 avril 2016)

6. Le jeu est disponible en anglais. Les règles en français peuvent être trouvées ici : <http://bit.ly/2bh7DBC> (Consulté le 10/04/2016)



LA PAGE DE LUDO ASBL

LE SITE LUDOBEL, LE LABEL LUDO, L'ANNÉE DE SPÉCIALISATION EN SCIENCES ET TECHNIQUES DU JEU, LE LUDOWEEKEND, LE SECTEUR DES LUDOTHÈQUES, LES FORMATIONS CONTINUES, LE BRUSSELS GAMES FESTIVAL, LA CONVENTION « JEU T'AIME », LA LUDOTHÈQUE LU DIVINE, LE CENTRE DE DOCUMENTATION LUCIFER,..., NOS ACTIVITÉS ET L'AVENIR DE LUDO ASBL VOUS INTÉRESSENT ? MERCI DE VOUS FAIRE MEMBRE ET/OU DE NOUS REJOINDRE CE 18 JUIN 2016 !

Alors que LUDO asbl fête cette année ses 30 ans de reconnaissance puis de conventions en éducation permanente, le soutien du ministère de la culture de la Fédération Wallonie-Bruxelles (80 % de nos ressources financières) ne sera très probablement pas renouvelé.

L'artichouette et les cahiers de LUDO ne seront désormais envoyés qu'aux membres qui bénéficieront en outre de gratuités (prêts Ludivine et LuCIFER) ou de réductions substantielles (Ludoweekend, formations,...).

Merci de verser avant le 1er septembre 25 € sur le compte **BE65 0682 0114 6196** de LUDO asbl avec votre nom et/ou celui de votre association et la mention « cotisation LUDO 2016/2017 ».

Si vous souhaitez un reçu, merci de communiquer votre adresse courrier et/ou courriel à Sophie Hanzot (info@ludobel.be).

POUR LE BUREAU ET LE CA DE LUDO ASBL,
| MICHEL VAN LANGENDONCKT
PRÉSIDENT



LABEL LUDO 2016

JEU FAMILIAL DE L'ANNÉE: LES 5 FINALISTES!

APRÈS PLUSIEURS MOIS DE RÉFLEXION, UNE PRÉSÉLECTION DE 35 JEUX, DES TESTS LORS DE SOIRÉES JEUX ET DURANT LE LUDOWEEKEND, UN JURY S'EST RÉUNI POUR DÉSIGNER LES 5 JEUX FINALISTES DU LABEL LUDO 2016:



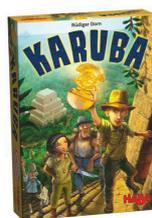
CELESTIA
AARON
WEISSBLUM



DR EUREKA
ROBERTO
FRAGA



**MAUDITE
MOMIE**
CHRISTIAN
LEMAY



KARUBA
RÜDIGER
DORN



**LE BOIS DES
COUADSOUS**
BLAISE
MÜLLER

Durant 3 mois, c'est le public, enfants et adultes, qui vote à l'aide d'un bulletin type pour élire le meilleur jeu familial de l'année. Le Label Ludo incite donc tous les publics à la découverte de jeux de qualité et a, de ce fait, une réelle légitimité populaire.

Vous pouvez vous rendre dans

la ludothèque la plus proche, ou vous rendre sur l'un des événements suivants :

27 et 28 août : Brussels Games Festival

18 septembre : Festival Fol'en'jeux à Verviers

12 et 13 novembre : Festival En Jeux à Court-Saint-Etienne

27 novembre : Rencontres « Jeu t'Aime »

Après dépouillement des votes, le jeu vainqueur sera proclamé en clôture des rencontres Jeu t'aime, le 27 novembre aux Halles Saint Géry à Bruxelles, juste avant les fêtes de fin d'année.

L'artichouette

LA FEUILLE DE CHOU DE LUDO ASBL



PÉRIODIQUE TRIMESTRIEL N°33 | ÉTÉ 2016

ÉDITEUR RESPONSABLE: MICHEL VAN LANGENDONCKT
LUDO ASBL, AV. DE FRÉ 62, 1180 BRUXELLES

ASSOCIATION DES LUDOTHÈQUES ET DE PROMOTION CULTURELLE DU JEU,
CONVENTIONNÉE EN ÉDUCATION PERMANENTE PAR LA FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES

WWW.LUDOBEL.BE

ÉDITÉ AVEC
LE SOUTIEN DE



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



COMMISSION COMMUNAUTAIRE FRANÇAISE
SECTEUR LUDOTHÈQUES