

BGF Mag

Août 2017

Une publication de Ludiris Asbl

N°2

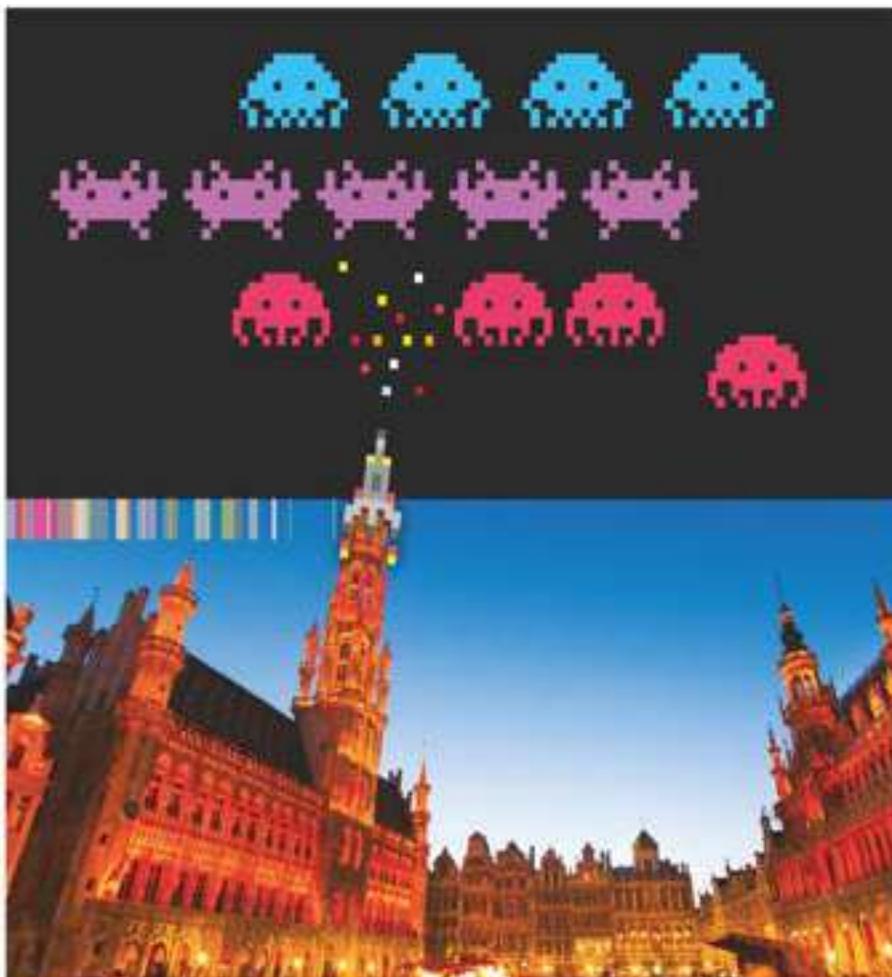
DOSSIER SPÉCIAL

LA DIVERSITÉ DANS LES JEUX



+ GUIDE
DES SORTIES
LUDIQUES À
BRUXELLES

2€



for the latest geek
& pop culture stuff in brussels :
www.visit.brussels/geek

visit.brussels

SOMMAIRE



#1 AU FIL DE L'HISTOIRE

- 7 Les écoles du jeu : cultures et influences
- 12 Les petits chevaux ou l'histoire d'un vol culturel
- 16 Cartes à jouer d'Issy et d'ailleurs, d'hier et d'aujourd'hui

#2 TRAVAUX EN COURS

- 23 Pow-Wow : un jeu qui rassemble et confronte nos visions de l'espace public
- 26 Vers une expression vidéoludique citoyenne
- 31 Avoir le jeu à portée de main
- 32 Cinq jours pour déconstruire nos préjugés

#3 DES JEUX À TOUT ÂGE

- 37 Le jeu intergénérationnel : un outil de lutte contre la fracture numérique
- 40 Un âge, un jeu ? Un enfant, un jeu !
- 44 Jouer, ça ne sert à rien ? Une fausse idée

#4 QUESTIONS DE GENRE

- 49 Dis-moi à quoi tu joues et je te dirai qui tu es !
- 51 Le football se donne-t-il un genre ?
- 56 Les femmes à l'avant-plan du jeu de rôle
- 60 Le jeu vidéo et la dévalorisation des productions culturelles pour les filles

#5 DES OUTILS ET DES JEUX

- 65 Pas Touch!
- 68 Kroiroupa, le jeu qui vous dit tout (ou presque) sur les religions et la laïcité
- 71 Le jeu du migrant



#6 LE GUIDE DES SORTIES LUDIQUES À BRUXELLES

- 77 Ludothèques
- 82 Boutiques spécialisées
- 84 Clubs et associations ludiques
- 86 Animations et soirées jeux
- 88 Escape games
- 88 Outils pédagogiques



Coordination :

Tanju Goban, Laetitia Severino

Ont contribué à ce numéro :

Pascaline Adamantidis, Leticia Andlauer, Asmae asbl, Jean-Emmanuel Barbier, Centre d'Education à la Citoyenneté (CCLJ), Dealk, Capucine Delwart, Arnaud Dubuc, Bika, Gemis van Enckevor, Guillaume Gileux, Astrid Goubin, Pierre-Yves Hurel, Fanny Huygue, Bonaventure Kagné, Olivier Monseur, Alicia Novis, Laetitia Severino, Arnaud Van Hecke, Maxime Verbesselt, Michel Van Langendonckt, Audrey Windszauer.

Conception graphique : Vincent Joassin

Illustrations originales : Florence Bolsée

Traductions : Cindy Doria Tilleux, Jo Lefebvre, Jessica Prins, Sabrina Prins, Jurgen Roman, Steven Vanhoren.

Selectures et corrections : Pascaline Adamantidis, Anne Brunelle, Charlotte Van Driessche.

Merci à Gregory de Backer, Sabine De Bakker, Eric Coët (Wanna Play), Julie Goeseels, Hamel Puissant, Virginie Tacq.

Le Pôle Culture du Brussels Games Festival est une initiative de Ludiris asbl, en partenariat avec le Centre Bruxellois d'Action Interculturelle, le collectif Ludilab, Action et Recherche Culturelles asbl, Ludo asbl et Boitecast TV.

Le Brussels Games Festival est soutenu par la Fédération Wallonie-Bruxelles, la Région de Bruxelles-Capitale, la Commission communautaire française, la Ville de Bruxelles, Bruxelles Environnement et visit.brussels.

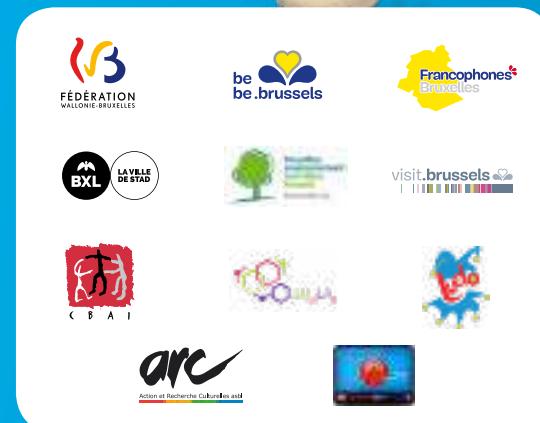


Editeur responsable : Tanju Goban

Ludiris asbl

Avenue de Stalingrad 24
1000 Bruxelles
+32 (0)2 289 70 63
info@brusselsgamesfestival.be
www.brusselsgamesfestival.be

© Tous droits réservés



EDITO

Cette année, Bruxelles célèbre sa diversité avec le programme Mixity, piloté par visit.brussels et le Centre Bruxellois d'Action Interculturelle. Avec ses 183 nationalités, Bruxelles est la deuxième ville la plus cosmopolite au monde et la première en Europe selon le *World Migration Report 2015*. Outre les 2 langues officielles (le français et le néerlandais), une centaine d'autres langues y sont parlées, un Bruxellois sur trois possède une nationalité étrangère, plus de la moitié de la population qui y vit peut revendiquer des origines dont les ramifications s'étendent au-delà des frontières du royaume. C'est la capitale d'un pays aux identités multiples, « zinneke » dans l'âme, impossible à cataloguer, et où bat chaque jour le cœur de l'Europe. Ce mélange unique a façonné, petit à petit, la marque de fabrique de Bruxelles. Par son histoire et sa position géographique, Bruxelles est devenue un carrefour du monde qui fait d'elle un point de rencontre où se concentre un échantillon de toute l'humanité.

Bruxelles ne sera vivante et rayonnante que dans la mise en valeur de ses richesses humaines les plus larges. La multiculturalité de notre ville, prévisible mais non prévue, présente pourtant aujourd'hui davantage le visage d'une dualisation de celle-ci que de la mixité défendue et encouragée par les pouvoirs publics. La Ville-Monde, terre d'échanges et de confrontations des différences, ne peut masquer les inégalités socio-économiques, les discriminations, les stigmatisations vécues par certaines catégories de la population. Le projet d'une société pleinement interculturelle présente la saveur des utopies de demain. Il nous invite à créer des passerelles, plutôt que des murailles, des zones d'intérêts communs et d'identités partagées, plutôt que la mise en exergue des conflits de civilisation.

Au BGF Mag, nous portons cette conviction : le jeu, comme créateurs de liens, doit aussi prendre part aux enjeux de société. Vecteur de sociabilité, le jeu est un formidable outil de cheminement vers l'autre. Le jeu est une valeur universellement partagée, il rassemble, il est convivial, populaire, il se transporte aisément et contrairement à d'autres loisirs, il est peu onéreux. Le jeu permet aux jeunes de se construire en sortant du cadre purement scolaire, il stimule les rencontres intergénérationnelles et interculturelles par une activité de loisirs partagés.

Dans ce numéro spécial sur les (en)jeux de la diversité, nous avons élargi notre champ de vision au-delà des questions de nationalité, de culture ou de religion. La diversité, c'est aussi l'accessibilité pour les personnes en situation de handicap, c'est l'égalité des genres, c'est la place des jeunes et des personnes âgées. Ces questions sont traitées de manière transversale dans les 5 chapitres qui composent le dossier. On y parle de jeux de société bien sûr, de jeux de rôle, mais on s'aventure aussi sur d'autres terrains d'expérimentation ludique, comme le jeu vidéo. Et, pour pousser encore plus loin les limites, nous avons décidé de battre en brèche cette citadelle de la virilité triomphante : le football.

Enfin, dans la sixième et dernière partie de ce volume, vous trouverez le *Guide des sorties ludiques*, avec des dizaines d'adresses et d'informations pratiques qui traduisent tout le dynamisme du secteur du jeu à Bruxelles.

Bonne lecture.



BGF Mag

#1

AU FIL
DE L'HISTOIRE



Chapitre I

LES ÉCOLES DU JEU : CULTURES ET INFLUENCES

L'être humain a cette manie de vouloir classer les choses, qu'il s'agisse d'espèces ou de styles musicaux. Le jeu de société n'échappe pas à cette règle, et c'est tout naturellement qu'on regroupe les jeux en catégories, ce qui nous permet des raccourcis utiles (*« Je n'aime pas tel type de jeux »*, *« Si vous avez aimé ceci, alors vous aimerez ça »*), mais réducteurs. L'origine socio-culturelle (et donc liée à l'histoire et la géographie) des jeux peut servir à classer en catégories distinctes différentes philosophies de jeux.

Mais pourquoi diable classerait-on les jeux par origine géographique ? Il y a des critères sans doute plus éclairants, et plus objectifs, comme le nombre de joueurs, la durée, l'âge minimum, ou même le matériel (on parle volontiers de jeux de cartes ou de jeux de figurines). Ce sont là des éléments importants pour le public, mais secondaires, comparés aux sensations ressenties durant la partie. Et pour aller vers ces sensations, l'origine du jeu, ou plutôt son « école », est importante, sinon fondamentale.

Ce serait enfouir des portes ouvertes que de dire qu'Allemands, Français, Asiatiques ou Américains ne partagent pas la même histoire. Cela a forcément une influence sur la manière dont on envisage la création d'un jeu. Si j'ai

choisi ces 4 origines, ce n'est pas par hasard. Elles sont représentatives de quatre grandes « écoles » du jeu. A travers ce panorama, je tenterai d'offrir une vision simplifiée (sans être simpliste, je l'espère) des différences principales entre ces courants.

En Allemagne, le jeu est ancré dans la culture traditionnelle familiale, notamment chez les adultes. Leur histoire nationale a par ailleurs eu un impact majeur sur leur manière d'aborder le jeu. Après la Seconde Guerre mondiale, les Allemands ont éprouvé un profond dégoût du militarisme, et ont accepté une démilitarisation complète de leur société. Le choc a été si grand qu'un jeu comme *Risk* a même failli être interdit, en raison de sa mécanique belliqueuse. Dès lors, dans les jeux, les Allemands



Risk Game of Thrones

USAopoly

- Albert Lamorisse
- 2-7
- 14+
- 120'



Dobble Star Wars

Asmodee

- Denis Blanchot
- 2-8
- 6+
- 15'



ont privilégié à l'agression une concurrence pacifique et indirecte. L'un des plus grands succès de cette école est sans conteste *Les Colons de Catane*, de Klaus Teuber⁽¹⁾.

Les Colons de Catane, ou plus récemment *Agricola* et ses avatars symbolisent très bien la philosophie des jeux dits « à l'allemande » (parfois aussi baptisés eurogames) : gestion de ressources, transformation ou vente de celles-ci, débouchant sur l'acquisition de points de victoire. Les mécaniques à l'œuvre seront souvent la pose d'ouvriers, le placement, ou encore la capitalisation de ressources.

La mécanique dans ce genre de jeu est essentielle, au contraire du thème, rarement prédominant, et le plus souvent, très générique. On gère souvent un village lambda, une exploitation agricole quelconque, ou encore n'importe quelle région médiévale.

Une seconde grande école du jeu, qui nous vient des Etats-Unis est celle dite « amérithash », qui désigne habituellement les jeux à thème fort (zombies, exploration spatiale, mythes lovecraftiens, etc.), dans lequel le hasard est fort présent. On trouvera logiquement sous cette bannière de nombreux jeux à licences tirés d'univers forts : *Le Trône de Fer*, *Star Wars*, etc.

On peut trouver une origine à cette école dans le succès phénoménal du *Monopoly*, qui demande aux joueurs de lancer des dés, déplacer des pions et appliquer l'effet des cartes. Les mauvaises langues diront qu'on a là l'essentiel



Les Colons de Catane

Filosofa

- Klaus Teuber
- Michael Menzel
- 3-4
- 10+
- 75'



de la mécanique d'un « amérithash », mais ce serait exagéré. Malgré tout, on a bien là l'idée que le thème est plus important que la mécanique, et que des règles spécifiques peuvent parfois renforcer l'immersion dans la partie, contrairement aux jeux « à l'allemande ».

Bien plus récente, l'école « française » est tout doucement en train de s'imposer comme reine de sa catégorie, avec une génération d'auteurs de jeux et d'éditeurs reconnus mondialement. Sans remettre en cause les qualités intrinsèques de cette école, nul doute qu'elle a

bénéficié d'un contexte économique favorable grâce à l'influence positive d'Asmodee dans la distribution et le marketing⁽²⁾. Les traits principaux de cette dernière sont plus difficiles à définir. Cependant, la philosophie de l'école française serait axée sur le plaisir. Le plaisir de jouer, mais également de posséder, de montrer, d'acheter. Ainsi, un soin particulier se retrouve dans l'illustration, le matériel, la rédaction des règles, mais aussi l'ambiance de la partie. Souvent, les thèmes forts mais non clivants et les mécaniques variées mais accessibles seront privilégiés.

Enfin, la quatrième école est asiatique. Émergente sur les grands salons depuis quelques années, elle arrive à surprendre et à se populariser par son alchimie originale en Occident.





NOTES

⁽¹⁾ Andrew Curry, « Catane : aux origines du meilleur jeu de société du monde », Ulyces, <http://www.ulyses.co/andrew-curry/les-colons-de-catane-a-un-plan-pour-tuer-le-monopoly/>, consulté le 26/04/17

⁽²⁾ « Le marché des jeux de société », Businesscoot, <http://www.businesscoot.com/le-marche-des-jeux-de-societe-524/>, consulté le 26/04/17.

⁽³⁾ Izobretenik, « Du minimalisme japonais dans les jeux, réponse à Bruno Faidutti », blog Gus&Co, <https://gusandco.net/2013/12/29/du-minimalisme-japonais-reponse-a-bruno-faidutti/>, consulté le 26/04/17.



Deep Sea Adventure

Oink Games

Jun & Goro Sasaki

Jun & Goro Sasaki

2-6

8+

30'

Le point le plus marquant de cette école est souvent son minimalisme. On trouvera ainsi rarement de grandes boîtes, de plateaux ou de figurines gigantesques, ni de quantité extravagante de cubes et pions. Plusieurs raisons expliquent ce choix, qui souvent n'en est pas un. On pourra citer pêle-mêle les petits logements, les habitudes culturelles codifiées qui poussent peu aux réceptions chez soi, et surtout l'absence d'un marché structuré du jeu de société, qui incite les auteurs à s'autoéditer, et donc à réduire au maximum leurs coûts. Loin de limiter l'intérêt du jeu, ce genre de contraintes permet au contraire de le doter d'une richesse intense, du moins quand l'alchimie prend, ce qui n'est pas garanti à tous les coups⁽³⁾.

Ce bref panorama ne doit pas vous faire oublier qu'il existe une grande variété dans le monde des jeux de société. On trouve en effet de nombreux hybrides, que ce soit des jeux, des auteurs ou encore des écoles, sans oublier de vraies spécificités locales. Les grands événements qui permettent à ces horizons différents de se côtoyer ne peuvent que bénéficier à chacun de par la richesse qu'ils peuvent nous apporter.

Arnaud Van Hecke



L'AUTEUR

Arnaud Van Hecke est ludothécaire à la Toupie à Ganshoren, mais aussi animateur et formateur ludique indépendant. Il anime chaque semaine le mercredi entre 18h et 19h sur BXFM une chronique consacrée aux jeux de société, *Mise en boîte*, mais aussi *Les Soirées Terribles* un mercredi par mois à la Table Food & Games à Bruxelles. Il est également impliqué dans le KLET (Kollectif Ludique Extra Tof), une association d'auteurs de jeux belges. Il s'intéresse à la création et la culture, ainsi qu'à leurs aspects théoriques et juridiques.



@VHArnaud sur Twitter



Pachisi indien (XX^e siècle) - collection Jean-Michel Delire

Chapitre 1

LES PETITS CHEVAUX OU L'HISTOIRE D'UN VOL CULTUREL

L'un des apports majeurs de l'anthropologie sociale est le constat qu'aucune culture n'est un vase clos. Toute société échange constamment culturellement avec les groupes qui lui sont extérieurs autant qu'avec ceux qui la composent. Les jeux n'échappent pas à cette règle. Activités culturelles s'il en est, regarder l'histoire ou l'actualité des jeux, c'est aussi regarder l'histoire de ces rencontres entre groupes sociaux.

LES ÉCHECS ET L'EMPRUNT CULTUREL

Beaucoup de petits Européens ont grandi en croisant régulièrement ces boîtes de jeux colorées regroupant des jeux réputés classiques comme les petits chevaux, les échelles et serpents, les jeux de dames, les échecs, etc. Pourtant, chacun de ces jeux possède une histoire, parfois plus récente qu'on ne le suppose.

Les échecs tout d'abord, dont une partie d'entre vous connaît peut-être l'origine extra européenne. Ce jeu, parti d'Inde, a circulé à travers le monde, modifié à chaque étape pour satisfaire au goût d'un groupe ou de l'autre. Au terme d'une longue histoire, le jeu arrive en Europe après l'an mil, lors de la Reconquista en Espagne ou des croisades en Palestine.

Il est sans doute arrivé aux mains européennes sous forme de cadeaux, d'échanges entre nobles ou soldats, ou encore lors de l'établissement de relations commerciales.

Durant le Moyen Âge, ce jeu va connaître de nombreuses variantes, et connaître localement des variations dans le nom des pièces, pour peu à peu s'homogénéiser pendant la Renaissance et ce jusqu'à la fin du 19^e siècle, pour enfin devenir le jeu célèbre d'aujourd'hui.

Ces emprunts impliquent une relation d'égalité, ou tout du moins de réciprocité entre groupes culturels. Parfois, cependant, ces échanges se font dans des contextes bien plus problématiques et unilatéraux.

LES PETITS CHEVAUX ET LE VOL CULTUREL

La période de la colonisation en particulier a vu naître des rapports très inégaux entre groupes culturels. Certaines pratiques, mises en question depuis la décolonisation, ont ainsi été critiquées à l'aide de concepts tels que celui d'appropriation (ou parfois vol) culturelle.

Ce concept décrit une forme d'emprunt particulier où une culture dominante s'approprie des éléments d'une culture minoritaire ou dominée en le dépouillant de tout le sens et de tous les enjeux qu'il représente dans la culture d'origine, en allant à contresens de sa signification initiale ou bien parfois en effaçant complètement l'origine de cet emprunt.

Dans le monde du jeu, un exemple de vol culturel peut être observé dans l'histoire des *petits chevaux*. Car oui, les petits chevaux ont un point commun avec le jeu d'échecs : s'ils représentent pour beaucoup d'entre nous une part de « l'identité culturelle » de notre société, il s'agit à l'origine d'un jeu indien : le *Pachisi*.

L'histoire du jeu des petits chevaux est pourtant plus récente que celle du jeu d'échecs. Nous sommes en 1867 et un Américain, John Hamilton, devant le récent développement des industries du jeu, décide de se lancer dans l'aventure. Il reprend alors les règles du jeu indien qu'il adapte et publie sous le nom de *Parcheesi*. C'est un succès, mais bientôt, les industries européennes du jeu, alors opposées dans des concurrences farouches et nationalistes de brevets sur les jeux, décident à leur tour de s'emparer du concept.



Les petits chevaux

A l'origine, un jeu indien : le *Pachisi*
Collection Michel Boutin

- 2-4 joueurs
- 8+ ans
- 30 minutes



Time's up!

Repos Production

Peter Sarret

4-12

12+

40'

ET AUJOURD'HUI ?

Avec les changements de nos sociétés, nous sommes en apparence moins confrontés à ces formes spectaculaires de vol culturel. Seuls les jeux à tradition orale se voient encore transiter de la sorte, le plus souvent au sein même d'une culture et plus rarement de l'une à l'autre. Ces jeux qui circulent oralement se retrouvent édités et vendus en marque déposée, comme le *Time's Up !*, tiré du jeu du chapeau, ou le *Jungle Speed*, très inspiré de jeux comme le *jeu du bouchon*⁽¹⁾. Les éditeurs font cependant de plus en plus attention à mentionner l'origine de ces jeux.

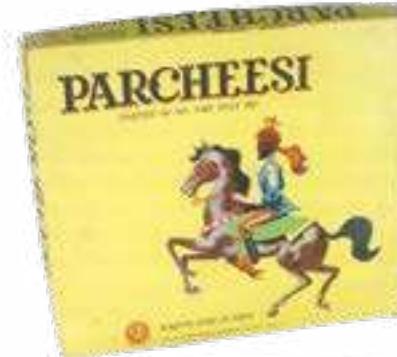
Aujourd'hui, on observe plutôt une appropriation culturelle plus indirecte. Généralement, celle-ci va se retrouver dans la thématisation des jeux, se référant parfois à un folklore mal représenté d'une société dominée dont les pratiques culturelles centrales seront réduites et simplifiées. Par exemple, *Dojo Kun* qui reprend une série de concepts des arts martiaux orientaux (*Ki*, *Dojo*, *Sensei*...) sans véritablement respecter leurs sens d'origine, ou *Tzolk'in* qui

entretient le mélange entre cultures aztèque et maya tant dans son plateau de jeu que dans l'articulation des éléments thématiques et mécaniques.

Cela n'en fait pas de mauvais jeux et l'objectif n'est pas ici de lancer une chasse aux sorcières. Après tout, comme indiqué en introduction, les emprunts culturels sont nécessaires à l'activité humaine et permettent aux sociétés d'évoluer. Mais pointer ces emprunts unilatéraux est surtout l'occasion de réfléchir à ce qu'ils signifient, à renforcer la réciprocité de ces échanges, et surtout à être plus respectueux des autres cultures lorsque l'on y fait référence.

Jean-Emmanuel Barbier

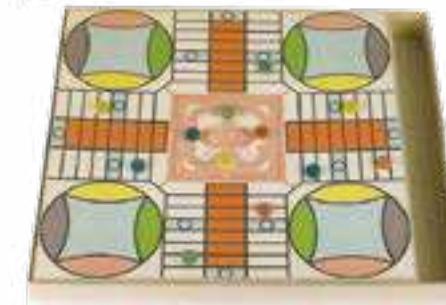
⁽¹⁾ Voir l'article de Michel Van Langendonckt, « Cartes à jouer d'Issy et d'ailleurs, d'hier et d'aujourd'hui », page 16.



Parcheesi

Version américaine des petits chevaux dérivés du *Pachisi* indien.

Junior Edition, Selchow & Righter (1945-50). Collection Michel Boutin.



L'AUTEUR



Jean-Emmanuel Barbier est doctorant en Anthropologie à L'EHESS (Lias-IMM), professeur invité en socio-anthropologie du jeu pour la spécialisation en sciences et techniques du jeu de la Haute Ecole Bruxelles-Brabant (HE²B), membre du Laboratoire Jeux & Mondes Virtuels (Lab-JMV) et de Ludilab.

CAZEAUX J.-L., *Les échecs sous un autre angle : L'odyssée des jeux d'échecs*, éditions PRAXEO, Paris, 2010.

CAPECE A., *Le grand livre de l'histoire des échecs*, Editions de Vecchi, 2001.

BOUTIN M., « Les jeux de pions à la Belle Époque », in *Board Games Studies*, n° 7, 2005.

VAN LANGENDONCKT M. (éd.), *Art et savoir de l'Inde*. Actes du colloque « Jeux indiens et originaires d'Inde » organisés dans le cadre d'Europalia India, 2 vol., Editions HEB, 2015.





© Michel Van Langendonckt

Atelier de fabrication de cartes ganjifas indiennes - Sawantwadi Palace (Maharashtra, 2015)

Chapitre 1

CARTES À JOUER D'ISSY ET D'AILLEURS, D'HIER ET D'AUJOURD'HUI

Michel Van Langendonckt nous propose un périple à travers l'espace et le temps à la découverte des cartes à jouer. De l'Inde au plat pays, en passant par l'Egypte ou encore l'Angleterre, ces objets de jeux réellement interculturels n'auront plus de secret pour vous !

Les cartes à jouer apparaissent en Europe au milieu du XIV^e siècle. Depuis l'Inde ? Pas vraiment ! Reflets de la culture riche et diversifiée du subcontinent indien, les magnifiques anciennes cartes rondes *Ganjifa* peintes à la main seraient d'origine perse et adoptées en Inde seulement à partir du XVI^e siècle, à la cour des rois Moghols. Les séries hindoues *Dashavatara Ganjifa* figurent quant à elles les dix avatars de Vishnou. Elles n'ont été pratiquées qu'en Inde, où elles sont hélas aujourd'hui devenues, comme ailleurs, uniquement de précieux objets de collection pour amateurs éclairés (Beuchet, 2017).

Avant même la Perse, les premières cartes à jouer semblent être apparues au IX^e siècle en Chine (dynastie Tang), peut-être dérivées de dés indiens. Depuis le XI^e siècle (dynastie Song), des jeux de hasard pur, de hasard raisonné et même de réflexion pure sont en tout cas attestés en Chine sous la forme de petites

cartes rappelant des tickets de métro parisiens, puis également sous forme de dominos. Même si Marco Polo n'en dit mot, les cartes à jouer seraient donc parvenues en Europe par la route de la Soie via les Mongols et les Mamelouks d'Egypte qui commerçaient avec la République de Venise. Dans l'Empire du Milieu, en marge du *Mah jong* ou du *Tichu*, se perpétuent beaucoup de jeux de cartes spécifiques joués par un quart de la planète, mais sans grande influence en Europe, en Inde ou au Japon.

Comme le souligne Girolamo Cardano dès 1564 (*Liber Ludo alea*), la véritable caractéristique ludique commune à quasi tous les jeux de cartes est qu'ils délivrent des informations incomplètes aux joueurs. Voici l'ouverture à la probabilité et plus encore au bluff. Davantage que les échecs ou la plupart des *wargames*, de telles informations cachées simulent à merveille les situations de guerre, mais aussi et sur-

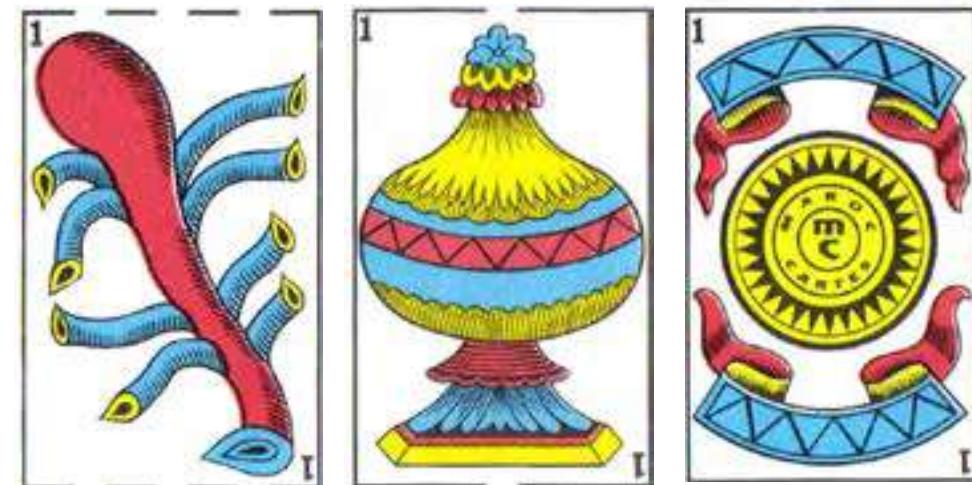
tout les subtilités des rapports et de la psychologie humaine. « Pour connaître une société et ses rapports sociaux, il n'y a rien de mieux que d'analyser ses jeux », disait Pierre Bourdieu. C'est d'autant plus valable pour les jeux de cartes comme l'illustre *L'argent de la vieille*, le chef d'œuvre du cinéaste Luigi Comencini (1972).

Pit, Trivial Pursuit, Taboo, Cluedo, Jungle Speed, Uno, Citadelles, Dobble, Timeline, 7 Wonders, Saboteur, Hanabi, Unlock, etc., les cartes constituent le matériau exclusif ou privilégié d'une majorité des jeux cognitifs contemporains. Dans la plupart des jeux d'édition dits « à l'allemande », les joueurs sont au moins autant tapeurs de cartons que pousseurs de pions. David Parlett, l'auteur du premier *Spiel Des Jahres*⁽¹⁾, *Le Lièvre et la Tortue*⁽²⁾, est d'ailleurs avant tout le grand spécialiste anglophone des jeux de cartes. Bien avant les premiers jeux d'auteurs édités, certains peintres-cartiers signent leurs œuvres tel Rodrigo Borges à Perpignan dès 1380 puis à Barcelone, ou comme en Italie et en Allemagne au XV^e, les tarots de la famille Visconti et les œuvres du *Spielkartenmeister* actif dans la vallée du Rhin entre 1430 et 1450.

UN MATÉRIEL PRATIQUE ET DÉMOCRATIQUE

Mais les cartes à jouer constituent avant tout des jeux traditionnels peu onéreux et peu encombrants, aux mille règles de tradition orale, libres de droits, pratiqués dès lors aux quatre coins du monde par la plupart des gens de tous âges et conditions. La filière commerciale actuelle préfère favoriser les jeux vidéo ou le renouveau lucratif des jeux d'édition en boîte en Occident. Il est d'autant plus important de pérenniser ce patrimoine culturel en jouant aux cartes en famille comme en ludothèque ou à l'école.

La diffusion initiale en Europe a été fulgurante. Elle inclut une forte présence en Belgique et en Allemagne avant 1400. Les ducs de Brabant et de Bourgogne jouent avec de magnifiques cartes peintes à la main dès les années 1390 (Tummers, 1976). D'abord objets de luxe à enluminures, dès la fin du XV^e, le côté pratique l'emporte et les enseignes des cartes se figent selon deux ou trois designs récurrents de quatre séries de 13, 12 ou 10 cartes.



Ronda, un jeu de cartes d'Afrique du Nord (Maroc, Algérie).

“La vie est comme un jeu de cartes. La main que vous recevez est déterminisme, la façon dont vous la jouez est libre-arbitre.”

Jawaharlal Nehru, père de l'Inde moderne.



Tichu
Filosofia
4
10+
60'

Des jeux stambouliotes trouvés au Palais de Topkapi figurent déjà le design des quatre séries latines : bâtons, épées, coupes, deniers. Certaines cartes datent du XII^e ou XIII^e siècle, ce qui désigne les Mamelouks d'Egypte comme ancêtres et passeurs probables des cartes en Italie via Venise puis en Espagne et au Portugal via Barcelone où on jouait déjà à *El Hombre* en 1380. La Vénétie joue toujours avec les portraits latins du XV^e et, au musée Fournier dans la ville basque baptisée Vittoria par Alphonse X le Sage, on peut voir certaines de ces cartes anciennes. Les enseignes latines demeurent omniprésentes en Italie et dans les mondes hispaniques et lusitaniens.

Les 4 séries de 13 cartes à enseignes françaises (trèfle, pique, cœur, carreau) et allemandes (gland, feuille, cœur, grelot) se fixent dès le début du XVI^e. En Suisse alémanique, une intéressante version spécifique (gland, fleur,



blason, grelot) s'est maintenue jusqu'à aujourd'hui. On peut voir le miroir de la société médiévale dans chaque type d'enseigne. A titre d'exemple : Coeur = Clergé, Pique = Noblesse, Carreau = Bourgeoisie, Trèfle = Paysannerie. Ce sont les enseignes françaises au portrait de Rouen qui se sont imposées en Angleterre et dans l'Empire britannique puis un peu partout, excepté en Extrême Orient et en Amérique latine. Outre les cartes chinoises déjà évoquées, mentionnons enfin les 12 séries de 4 cartes florales japonaises *Hanafuda* qui permettent de nombreux jeux populaires au Japon, en Corée, mais aussi à Hawaï, à la faveur de la célèbre société Nintendo, créée en 1889 pour les commercialiser.

Initialement, le dos blanc des cartes européennes servait de bloc-notes puis de support publicitaire avant de devenir abstrait au XX^e siècle. La tendance promotionnelle est en re-crudescence. Les cartes à « double têtes » afin de ne pas dévoiler les figures en les plaçant à l'endroit dans notre main sont une innovation bruxelloise du milieu du XVIII^e siècle. L'arrondi des coins est un procédé français qui date de 1858 (Depaulis, 1997) et les jokers sont une adjonction de la fin du XIX^e siècle.

LEADER MONDIAL DE LA FABRICATION DES CARTES À JOUER... ET DES JEUX DE SOCIÉTÉ !

La fabrication de cartes à jouer est une tradition très ancienne et jamais démentie dans nos régions. Les cartiers sont essentiellement

tournaisiens au XV^e, anversois au XVI^e, namurois au XVII^e, puis ils se développent aux XVIII^e et XIX^e siècles également à Bruxelles, Bruges, Liège et enfin Turnhout où la production de carte à jouer commença en 1826, peu de temps avant la naissance de la Belgique.

Turnhout abrite aujourd'hui à la fois le siège du plus grand producteur mondial, Carta Mundi, et le Musée belge de la Carte à jouer, où l'on peut notamment voir d'intéressantes machines du XIX^e siècle. D'autres musées spécifiques témoignent de l'histoire des cartes à jouer en France (Issy-les-Moulineaux), en Espagne (musée Fournier dans la province basque d'Alava), en Allemagne (à Leifelden, près de Stuttgart), au Grand-Duché (musée Dieudonné à Grevenmacher), en Inde (musée de Sawantwadi Palace au Maharashtra) et au Japon (à Fukuoka sur Kyushu). Souvent magnifiques et situés dans d'anciens foyers cartiers, ce sont des hauts lieux de culture à (re) découvrir.

Fondée en 1970, la société Carta Mundi a décollé dans les années '90, gagnant la production exclusive des cartes à collectionner *Magic*, puis *Pokemon* et *Yu-Gi-Oh*. Sacré manager de l'année 2015 en Belgique, son CEO Chris Van Doorslaer a reçu la visite du couple royal en février 2016. Côte à côté avec les géants des jeux vidéo ou du jouet comme Hasbro, Mattel et Légo, Carta Mundi possède des usines au Japon et en Inde, au Brésil et au Mexique, aux USA, en Pologne et au Royaume-Uni (rachetés notamment à Hasbro). Depuis 2015, elle est leader mondial non seulement des cartes à jouer, mais également des jeux de société avec respectivement 200 millions et 40 millions de jeux produits par an. Quantitativement loin devant de gros éditeurs de jeux comme Asmodee, Carta Mundi produit désormais les *Monopoly*, *Risks* et autres *Cluedo* notamment.

Michel Van Langendonckt



NOTES

⁽¹⁾ NDLR. Attribué depuis 1979, *le Spiel des Jahres* (Jeu de l'année en allemand) est le prix le plus prestigieux pour les jeux de société.

⁽²⁾ Réédité sous le titre *Le tour du monde en 80 jours* en 2016 par Purple Brain Creations.

Gang of Four
Days of Wonder
Lee F. Yih
Cyrille Daujean,
Franck Achard
3-4
10+
30'



L'AUTEUR

Michel Van Langendonckt est président de LUDO asbl (www.ludobel.be), coordinateur pédagogique du diplôme de spécialisation en sciences et techniques du jeu (Haute Ecole de Bruxelles-Brabant), membre du jury de l'As d'or jeu de l'année en France depuis 2009.



6 GRANDES FAMILLES

Spécialiste francophone des cartes à jouer, Thierry Depaulis, dénombre six grandes familles comportant chacune de nombreux jeux au mécanisme général et à l'objectif principal spécifiques.

Dans les **jeux de paris**, il s'agit de parier sur la sortie d'une carte, d'un nombre ou d'une combinaison. Simples jeux de hasard au départ (*Lansquenet, Bassette ou Pharaon*) puis incluant du bluff (*Flux, Prime*), ils ont la cote aux XV^e et XVI^e siècle. Ils déclinent ensuite, avant leur grand retour au siècle dernier sous la forme de jeux de casino aujourd'hui mondialisés tels le *BlackJack*, le *Baccara* et plus encore aujourd'hui le *Poker*. Ce sont en général des jeux d'argent. La *Bataille* et autres duels d'atouts thématisés en sont des dérivés rudimentaires.

Parfois très élaborés, les **jeux de levées (plis)** sont également anciens. Ils sont de plus en plus pratiqués partout en Europe à partir du XVII^e siècle. A de rares exceptions près (*Piquet* en France, *Tressette* en Italie), ce sont aussi des jeux d'atout. L'atout naît en Italie dès le début du XV^e siècle avec le *Tarot* ou *jeu des Triomphes* (notons que les tarots divinatoires n'apparaissent qu'au XVIII^e siècle). Citons la *Manille*, le *Skat*, le *Klaverjas*, le *Jass* et le *Tute*, respectivement populaires en France, en Allemagne, aux Pays-Bas, en Suisse et en Espagne. Les *jeux d'encheres* demeurent les plus prisés. Le *Tarot* mais aussi la *Belote* « contrée » qui ont détrôné la *Manille* en France depuis l'entre-deux guerres demeurent les plus populaires, même

s'ils semblent avoir de plus en plus de mal à rivaliser avec le *Bridge* au festival des jeux de Cannes. Le *Bridge* se démocratise quelque peu notamment aux Pays-Bas, mais dans les pubs anglais et les bistrots belges, on joue toujours davantage au *Whist* et au *Napoléon* (ou au *Chasse-cœur*), proche de la *Belote*. En Espagne et plus encore en Amérique du Sud, le monde hispanique joue à *El Truco*, et en Vendée et Gironde, à des variantes nommées *Vache* ou *Alouette*. Dans ces jeux de levées, on distille des signes verbaux et non verbaux pour renseigner ses partenaires, ce que Roger Caillois (1958) assimile à de la triche institutionnalisée. En Russie, on joue au *Durak* (proche du *Président*, encore appelé *Troudouc* ou *Grand Dalmati*). Le jeu vietnamien *Tieng Len* également pratiqué aux Etats-Unis ou le *Tichu* chinois qui a inspiré le jeu d'édition *Gang of Four* sont du même acabit.

Les **jeux de capture** sont méditerranéens ; on les joue en Turquie, en Afrique du Nord, en Espagne et plus encore en Italie. Leur objectif est de se débarrasser le plus vite possible de ses cartes de même valeur ou images par rapport à ce qui est visible. La *Scopa* italienne que joue Bette Davis dans *L'argent de la vieille* est le jeu le plus emblématique de cette famille. Le jeu japonais *Karuta* des « cent poèmes » est en quelque sorte un jeu de capture basé sur la mémoire, la rapidité et l'observation visuelle.

Les **jeux d'élimination** tels *Le Nain jaune* ou le *Pochspiel* joué en Allemagne depuis le XV^e siècle, proposent de se débarrasser de toutes

ses cartes cette fois sur un tas commun. Le jeu *Uno* en est la version commerciale la plus connue aujourd'hui.

Très joués en Scandinavie, les **jeux d'échanges** où celui qui se retrouve avec une carte défavorable (*Le Valet de pique, le Pouilleux*, etc.) a perdu, ont beaucoup de succès auprès des enfants. *Le Coucou* est joué avec des cartes spéciales depuis le XVIII^e siècle en Italie puis en Autriche, en Bavière, au Danemark, en Suède et en Norvège sous divers noms et variantes.

Les **jeux de combinaisons** sont relativement récents en ce compris le *Mah Jong* chinois ou les jeux des familles, qui se développent sous noms d'auteurs à partir du XIX^e siècle en Angleterre (*Dr Busby*) puis aux USA (*Happy Families* puis *Pit*) et sous forme traditionnelle en France (*7 familles*). Le *jeu du bouchon* dont s'inspirent notamment *Jungle speed*, *Halli Galli* et même *Dobble* appartient à cette famille. Jeu de combinaison mondialement connu (à partir de 1920), le *Rami* consiste à reclasser toutes ses cartes après échanges avec ses voisins ou avec la pile. Le jeu turc *Okey* ou israélien *Rummikub* en sont dérivés. A la *Canasta* uruguayenne, seules les valeurs numérales comptent, ce qui inspira, au milieu du XX^e siècle, de nombreuses déclinaisons thématiques d'auteurs dont le célèbre *Mille Bornes* du français Edmond Dujardin. Plus récemment, ce dernier inspira à son tour l'américain Richard Garfield pour *Magic*, puis le belge Frédéric Moyersoen pour *Saboteur*.

A ces familles, on pourrait ajouter les réussites et les jeux de cartes à collectionner déjà évoqués, surtout pratiqués dans les pays industrialisés. Au-delà des spécialités continentales observées, chaque pays, chaque région a ses jeux favoris. Quant aux règles, elles varient souvent de village à village. La diversité culturelle se reflète pleinement dans ces jeux traditionnels du monde entier et leurs avatars commerciaux, mais les études locales pointues font défaut. L'éthno-ludisme a bien du pain sur la planche.

BEUCHET Gwénael, *L'Inde et les Ganjifas. Les cartes à jouer indiennes miroirs d'une civilisation*. Catalogue de l'exposition au Musée Francais de la Carte à Jouer, Issy-Les-Moulineaux, 25/1-23/4/2017.

BEUCHET Gwénael, « Rudolph Leiden et les Ganjifa » in VAN LANGENDONCKT (s.d.) *Art et savoir de l'Inde. Actes du Colloque « Jeux indiens et originaires de l'Inde », vol. 2*, Editions HEB, Bruxelles, 2015.

BRIGARNIER Patrick, *Jouer aux cartes. L'univers fascinant des jeux du monde entier*, Fabbri, revue hebdomadaire (une quinzaine de numéros parus), 1999.

CAILLOIS Roger, *Des jeux et des hommes. Les masques et le vertige*, 1958.

DEPAULIS Thierry, *Histoire du bridge*, Bornemann, 1997.

DEPAULIS Thierry, « Jeux de cartes », in *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 12 mars 2017. <http://www.universalis.fr/encyclopedie/jeux-de-cartes/>.

GERVER Frans, *Le guide marabout de tous les jeux de cartes*, Verviers, 1976.

HJALMAR, *Cartes à jouer, des objets qui racontent l'Histoire*, EMCC, Lyon, 2007.

LHOTE Jean-Marie, « Cartes à jouer », in *Dictionnaire des jeux de société*, Flammarion, 1994, pp. 99-102.

PARLETT David Oxford, *A-Z of Card Games*, Oxford University Press, 2004.

TUMMERS Louis et VAN AUTENBOER Eugeen, « Historique de la carte à jouer belge (1379 à 1826) et l'industrie des cartes à jouer de Turnhout (1826 à 1976) », in *Chroniques belges N°309*, Ministère des Affaires étrangères et de la Coopération au développement, 1976.



TRAVAUX
EN COURS



Chapitre 2

POW-WOW : UN JEU QUI RASSEMBLE ET CONFRONTE NOS VISIONS DE L'ESPACE PUBLIC

L'espace public est en perpétuelle mutation, nous dit-on : consultation, planification, développement, requalification, sécurisation, etc. Le jeu, qu'il soit mutin et intrusif, ou synthétique et didactique, semble pouvoir offrir des clefs de lecture de cet espace urbain de plus en plus arcanique. C'est le chantier qu'a engagé l'association Dcalk, avec la compagnie d'art de rue grecque *Motus Terrae*, pour créer le jeu de cartes *Pow-Wow*, en tentant de répondre à la question : comment utiliser le jeu comme un langage commun pour engager la discussion sur nos définitions des lieux publics ?

LE JEU EN ATELIER : UN LANGAGE COMMUN DANS DES CONTEXTES BIGARRÉS

Si l'association Dcalk a démarré son activité autour de la création de jeux conceptualisés par ses membres et micro-édités au sein de la structure, très vite, l'envie et les possibilités d'ouvrir l'espace de création à d'autres contextes et publics se sont présentées.

Des premiers « ateliers de co-création de jeux » voient le jour avec des collègues en région parisienne sur le « devenir utopique de la ville » (création d'un parcours ludico-narratif dans l'espace public) et dans l'agglomération nantaise, sur le thème de la sécurité routière (jeu

de plateau). L'association anime également des « ateliers de découverte » : des formats d'une ou deux séances de trois heures, pour s'initier au *game design* qui aboutissent à des prototypes de papier.

L'atelier de co-création de jeux, dans un autre pays, en langue étrangère (l'anglais comme langue intermédiaire avec des participants grecs et intervenants français), avec un public mixte (ados et adultes) est une expérience nouvelle à laquelle nous nous sommes frottés avec EleusisBox, projet de recherche et création par le jeu sur le thème de l'espace public, mené en 2016 et 2017 entre Dcalk (Tours, France) et Motus Terrae (Elefsina, Grèce).

ESPACE PUBLIC, GAME DESIGN & INTERCULTURALITÉ

Liées par des interrogations communes sur des notions de mobilisation et débat d'idées, nos deux structures se sont donné pour objectif de co-créer un jeu de cartes facilitateur d'expressions, de narrations et de projections autour de l'espace public.

C'est dans la ville post-industrielle d'Elefsina à 20 kilomètres d'Athènes que le projet démarre en avril 2016, avec une soirée jeux en guise de *teaser* du workshop. Dans le hangar de Motus Terrae transformé pour l'occasion en bar à jeux, plusieurs tables attendent le public pour découvrir... une collection de jeux au format *Print'n Play* et sous licence *Creative Commons* (jeux de cartes, jeux de plateau 3D, jeux urbains, jeux d'ambiance) issus de la ludothèque numérique de Dcalk, la Ludobox. Cette première approche, dans la convivialité, permet de familiariser le public à des créations indépendantes ou *Do It Yourself* (DIY), souvent diffusées sur Internet, en marge du circuit traditionnel et commercial. Et de donner le ton ! Nous visons la création d'un jeu en *Print'n Play*⁽¹⁾ et diffusé sous une licence libre, pour en faciliter la circulation, le remix, la discussion.

De cette soirée, découle l'atelier, préparé en anglais avec une facilitatrice grecque à nos côtés. Le contexte interculturel nous pousse évidemment à adapter nos méthodes, voire en proposer de nouvelles. Nous travaillons notamment à partir de jeux de cartes au format kits. Nous introduisons par exemple *Failles de la Smart City*, qui permet de brainstormer sur la ville de demain ou encore les *Mécanicartes*, une boîte à outils ludique qui permet d'identifier les mécaniques à l'œuvre dans la conception d'un jeu. Les participants ont ainsi été amenés à analyser les différents « ingrédients » d'un jeu pour inventer de nouvelles recettes/règles et créer le leur de A à Z, avec pour contrainte créative le thème de l'espace public.

SORTIE D'ATELIERS ET PROTOTYPAGE

Trois propositions émergent de l'atelier : de brillantes idées, mais aussi des fragilités de mécaniques apparaissent, sans parler du travail de traduction trilingue qui nous attend (anglais, français, grec)... Quelle valeur ou quel équivalent pour chaque témoignage ? Quel mot-clé pour résumer ou regrouper ? En quête de re-définitions, compréhension et interprétations, tous ces « allers-retours sémantiques » entre nos deux structures finiront par guider le *gameplay* de *Pow-Wow* pour en devenir l'essence : l'interprétation empathique pour créer une discussion entre les joueurs.

Ces fructueux échanges ont lieu du printemps à l'automne et nous permettent d'envisager en décembre un ultime remodelage de la mécanique avec deux complices de la sphère ludique : Virginie Tacq (Ludilab) et Aurélien Lefrançois (Prismatik). De cette session, nous rendons cohérent le jeu sur une base linguistique anglophone afin de bordurer le matériel final, le travail d'édition et d'illustration.

En janvier 2017, Dcalk est attendu à Elefsina pour une restitution auprès des habitants, des partenaires du projet (MitOst - Tandem Europe) et d'une trentaine de collègues européens lauréats du programme Tandem. C'est l'occasion de présenter notre recherche (ressources accessibles via une bibliothèque de contenus « EleusisBox ») et faire tester le jeu *Pow Wow* dans un contexte propice à l'interculturalité. Nous recueillons de précieux *feedbacks* (sur l'écriture des règles, idée de version éducative pour enfants, etc.) et le projet fait même naître des envies de traduction chez une structure slovène.

Nos prochains chantiers ? L'édition d'un fichier trilingue en *Print'n Play* mis à disposition sur un site web dédié, une micro-édition sérigraphiée de *Pow Wow* et la création d'une typographie ré-exploitable pour modifier les fichiers à sa guise et les traduire... en finnois pourquoi pas !

L'équipe de Dcalk



⁽¹⁾ NDLR. *Print'n Play* : jeux mis librement à disposition sur Internet par leurs auteurs, généralement sous forme de fichiers PDF à télécharger.

L'ASSOCIATION



Dcalk est née du projet collectif d'édition Les Chiens de l'Enfer. Réunie en 2011 autour de la création et de l'édition du jeu *Borgia*, ayant pour thème les relations de pouvoir au sein du Vatican médiéval, l'association s'inscrit dans une tradition de réflexion critique et esthétique sur le rôle du jeu de société.

Débats, ateliers de création, installations dans l'espace public, médiation numérique et édition de jeu en série limitée participent à l'animation d'un réseau international d'auteurs, artistes, collectifs, partenaires culturels et institutions autour de l'association.

www.dcalk.org

EN SAVOIR +

LA LUDOBX

La Ludobox est une bibliothèque de fichiers numériques hébergés dans un routeur. Accessible en wifi, elle propose une sélection de jeux de société - en *Print'n Play* - à imprimer (du jeu de cartes au jeu de plateau), des publications, des plans pour fabriquer soi-même ses jouets, boîtes de rangement ou aires de jeu dans l'espace public. Porté par Dcalk, ce projet se construit avec l'appui de partenaires du secteur ludique, numérique et éducatif. Il viendra s'enrichir à la rentrée 2017 d'un site ouvert à la collaboration pour archiver des jeux et matériaux open source.

<http://ludobox.net/>



Chapitre 2

VERS UNE EXPRESSION VIDÉOLUDIQUE CITOYENNE

En 1996, Samuel Huntington publie son essai d'analyse politique *Le choc des civilisations*, qui essentialise les différences culturelles et les considère comme déterminantes pour expliquer les conflits entre les nations. Vingt ans plus tard, une quinzaine de néophytes en programmation de différents horizons se rassemble pour déconstruire ce mythe. Ils créent ensemble des jeux qui proposent un point de vue radicalement différent sur les relations entre les cultures, en privilégiant une approche basée sur le dialogue, l'échange et la solidarité. Une initiative d'Arts&Publics asbl.

Ce projet s'inscrit dans la continuité de la thématique « Rives d'Europe » et s'appuie sur un travail de fond déjà bien avancé : Arts&Publics (association de médiation culturelle) et l'écrivain Roland De Bodt ont déjà travaillé cette question du choc des civilisations - ce qui a entre autres débouché sur la publication d'un livre en 2009, co-édité avec l'association Culture et Démocratie⁽¹⁾. Désirant expérimenter d'autres formes médiatiques, ils décident d'utiliser un média qu'ils connaissent peu : le jeu vidéo. Un partenariat a été conclu avec Action Média Jeunes et, ensemble, nous avons mené ce projet expérimental à la croisée de la médiation culturelle et de l'éducation aux médias.

A la fin de l'été 2016, des hommes et des femmes se réunissent pour exprimer leur point de vue sur l'interculturalité. Ils ont entre 15 et 55 ans, sont des joueurs aguerris ou simplement curieux, actifs dans la société civile ou intéressés de loin par la thématique en débat. Ils ont d'abord discuté et débattu des notions de présupposés, d'échanges, de conflits, d'identités et de représentations médiatiques dans les jeux vidéo. En seulement cinq mois, ils ont transformé ces réflexions en petits prototypes vidéoludiques artisanaux.

L'expérience s'est déroulée sur un total d'environ 120 heures, et a demandé un investissement important de la part des participants. Quatre phases se sont succédées.

1 La première phase a consisté à introduire la thématique, à la discuter et à analyser ses applications vidéoludiques. Basés sur des interventions de Roland De Bodt et des analyses de jeux vidéo populaires (*Civilization*, *Call of Duty*, etc.) ou indépendants (*Dys4ia*, *This War of Mine*, *Papers Please*, etc.), les débats s'articulaient autour de différentes questions : Comment dépasser la vision « cliché » du jeu vidéo (supposément une occupation puérile, addictive et violente) ? Comment le jeu vidéo porte-t-il un discours ? En observant les mécaniques et le contenu de différents jeux connus, nous avons cherché à débusquer les présupposés qui les structurent et qui véhiculent symboliquement certaines visions socioculturelles. Cela passe notamment par l'analyse collective des nombreux facteurs qui entrent en compte : des raisons économiques (le marché vidéoludique est apparu après le début de la mondialisation, ses acteurs sont parmi les industries culturelles les plus concentrées), des raisons culturelles (les éditeurs anticipent les attentes de leur public comme devant correspondre à une représentation consensuelle du monde) et des raisons ludiques (un jeu, vidéo ou pas, met souvent en scène des conflits⁽²⁾). Dès ces premiers ateliers, nous avons invité les participants à adopter une posture créative : comment changerions-nous tel jeu pour que son message soit différent ? Comment exprimer une vision du monde à travers un jeu ?

2 Pour la deuxième phase, nous sommes ensuite passés à une initiation à l'utilisation du logiciel *Construct 2*, qui permet de faciliter la création de jeux vidéo, notamment en se passant de l'apprentissage d'un langage informatique de programmation. Au cours d'une dizaine de séances de 4 heures, les participants ont d'abord suivi quelques tutoriels pour acquérir au plus vite les bases, avant d'être invités à créer et penser de petits projets personnels. En peu de temps, nous avons pu ainsi aborder les aspects élémentaires de la conception de jeu : créer des éléments, les animer et les programmer pour qu'ils réagissent aux interactions du joueur. On commence par avoir un point qui peut aller à gauche ou à droite, puis qui peut sauter, agir sur son environnement en ramassant ou en détruisant d'autres objets. Nous avons pu ainsi balayer rapidement quelques styles fondamentaux du jeu vidéo (plateforme, aventure, etc.). Notre objectif était de viser une certaine autonomie dans le chef des participants en leur transmettant des connaissances et des usages les aidant dans ce processus d'expression vidéoludique.

3 La troisième étape était celle de la réalisation, et s'est déroulée sous forme de game jam⁽³⁾ dans une version « familiale » (quatre journées de 10h d'atelier). Nous avions appelé à nous rejoindre quatre graphistes (Xan Hanotin, Cédric Lambot, Jessica Michel, Nadia Bouissehak) et un sound designer (Marma Developer) pour accompagner les participants dans la dernière ligne droite. Cet atelier expérimental a abouti à la création de sept prototypes de jeux vidéo disponibles sur rivesdeurope.org. Ces prototypes abordent la question du dialogue des cultures par des approches très variées, chaque jeu étant l'expression personnelle d'un ou deux participants. Comment ne pas y voir la confirmation de l'hypothèse de départ : la diversité culturelle est une richesse, y compris dans sa dimension vidéoludique.

4 Enfin, la quatrième et dernière étape était la présentation des jeux au public, qui s'est tenue autour d'une réunion publique au Point Culture de Bruxelles le

9 décembre 2016. Chaque participant a alors pu présenter son jeu devant la centaine de curieux ayant fait le déplacement, curieux qui ont également pu tester ces jeux.

Quelles perspectives pour l'avenir ? Pour la suite, nous projetons d'utiliser les prototypes créés (comme support pédagogique mais aussi plus simplement comme œuvre) et de continuer leur développement. Mais notre ambition est plus large et se porte sur l'ensemble de la société civile. Avec cette première expérimentation de création collective en amateur, nous espérons surtout avoir fait la démonstration que la création de jeux vidéo est à portée de main de la société civile. Le jeu vidéo commercial a plus de quarante ans mais n'apparaît que trop peu dans les institutions de légitimations culturelles (les écoles, centres culturels, musées, associations culturelles, etc.). Le jeu vidéo est un média et une

pratique culturelle, de plus en plus abordable depuis la popularisation d'outils de création à la prise en main accessible (*Construct 2*, *Scratch*, etc). S'emparer du jeu vidéo, dès lors que cela est possible, devient pour les acteurs culturels une responsabilité de l'ordre de la démocratie culturelle : l'ignorer, c'est nier sa légitimité et discriminer ses pratiquants.

Pierre-Yves Hurel et Maxime Verbesselt



⁽¹⁾ Roland de Bodt, *Neufs essentiels pour déconstruire le choc des civilisations*, Rives d'Europe/Culture et Démocratie, Bruxelles, 2009.

⁽²⁾ Voir l'article d'Arnaud Van Hecke, « Les écoles du jeu : cultures et influences », p. 7.

⁽³⁾ Une game jam est un rassemblement de développeurs qui se réunissent dans un temps limité (souvent de 24h à 48h d'affilée) pour créer en équipes des jeux à partir d'un thème.

LES AUTEURS



Pierre-Yves Hurel est chef de projets et animateur d'ateliers de création de jeux vidéo pour l'asbl Arts & Publics. Par ailleurs, il est assistant au Département des Arts et Sciences de la Communication de l'Université de Liège. Il consacre ses recherches doctorales à l'étude du jeu vidéo en amateur.

Maxime Verbesselt est chargé de projets numériques et multimédia chez Action Médias Jeunes ASBL, organisation de jeunesse qui a pour mission de susciter une attitude réflexive et critique des jeunes face aux médias.

RIVES D'EUROPE

7 VIDÉOS POUR
DÉCONSTRUIRE LE CHOC
DES CIVILISATIONS

Les jeux créés représentent des expressions personnelles des participants, ce sont donc - à leur image - des œuvres qui portent plus des questions que des réponses définitives.



Miaoum (David Collignon) est un jeu sur la cuisine qui met à l'honneur le besoin de brassage culturel dans l'art culinaire.



The Bargeman (Loïc Truchot) vous met dans la peau d'un pêcheur en Méditerranée qui va être amené à devenir un passeur de migrants.



Solidarity 1.0 (Najat Bouzalmad) vous propose d'incarner « Boulou » un mignon petit personnage qui n'a comme seule ressource qu'un arbre fruitier et qui doit décider s'il souhaite le partager ou non.



Zinneke (Eve Hanson) est une balade métaphorique dans Bruxelles où l'on se rend compte que plusieurs symboles « typiquement belges » doivent beaucoup aux échanges culturels.



Le Pong des Civilisations (Jean-Michel Pasteels) est une revisite de Pong, le jeu de tennis des premiers temps, dans laquelle il ne s'agit plus de s'affronter mais de maximiser le dialogue entre les peuples - tout en évitant les fascistes ou populistes au centre de l'écran qui voudraient détourner vos messages.



Le Lâche Mur de l'Humanité (Vinciane Briers) est un jeu de gestion métaphorique qui vous suggère de défendre votre planète des dangers extérieurs... à moins que cela ne soit pas si simple ?



Exit est l'œuvre d'adolescents de maisons de jeunes (*La Cabane de Ganshoren*, avec l'aide du Club Jeunesse de Bruxelles), et nous embarque avec une personne contrainte de quitter un pays imaginaire en proie à une guerre civile. Cette expérience vise à nous faire vivre le parcours d'un réfugié pour nous sensibiliser aux difficultés qu'il pourra rencontrer, tout en nous invitant à ne pas réduire une personne à son statut d'immigré.

Vous voulez les essayer ?
Tous les jeux sont disponibles sur le site :
<http://rivesdeurope.org/>





L'ASSOCIATION



Envie de créer des jeux vidéo ?

Suivez-nous ! L'asbl Arts&Publics met régulièrement en place des ateliers de création de jeux vidéo dans le secteur (inter)culturel avec différents partenaires (musées, centre culturels, associations). Si vous désirez prendre part à un de nos futurs projets, n'hésitez pas à nous suivre sur les réseaux sociaux et à vous inscrire à notre newsletter sur notre site internet : nous y publions les appels à candidats.

Prochain rendez-vous : un atelier de quatre jours au festival Murmurez Frénétique, du 5 au 8 octobre 2017 !

Arts & Publics

Rue de L'Ermitage 84 - 1050 Bruxelles

Contact : Jacques Remacle

info@artsetpublics.be

www.artsetpublics.be

Twitter : @Arts_et_Publics

Facebook : dans les musées la gratuité c'est maintenant - arts&publics

ATELIERS DE DÉCODAGE : LE JEU VIDÉO EN DÉBAT

Vous êtes convaincu-e que les jeux vidéo ne sont pas que futiles ? Qu'ils ne sont pas neutres ? Vous cherchez à les critiquer sans pour autant les dénigrer ? Vous désirez partager vos expériences, observations et questionnements de joueur-euse ?

Une démarche critique pour les gamers

Média Animation anime régulièrement des ateliers qui explorent le jeu vidéo à travers différentes problématiques pour aiguiser l'esprit critique des gamers. La démarche consiste à questionner les pratiques des joueurs, les rapports avec la culture, les stratégies de l'industrie du jeu vidéo, les démarches des auteurs, etc. Ces ateliers sont aussi l'occasion de réfléchir aux enjeux de la simulation vidéoludique et d'explorer des titres aussi bien issus de l'industrie mainstream que des éditeurs indépendants.

Les ateliers s'inscrivent dans une démarche d'éducation permanente : le public est invité à prendre part aux discussions mais aussi à alimenter les ateliers avec ses témoignages et exemples. Ainsi chaque participant peut venir aux ateliers avec ses exemples (sur une clé USB, un lien Internet, une démonstration de jeu, etc.) pour partager ses réflexions avec les autres participants.

Ces ateliers sont proposés à l'initiative de Média Animation en collaboration avec Point-Culture, avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles, service de l'Education Permanente.

Contact et Information :

d.bonvoisin@media-animation.be

www.media-animation.be



AVOIR LE JEU À PORTÉE DE MAIN

Lorsque vous voulez jouer à un jeu de société, quoi de plus normal que de lire les règles, ou qu'elles vous soient expliquées dans votre langue ? Si nombre de maisons d'édition proposent des versions multilingues de leurs règles, il n'en va pas de même concernant la langue des signes.

L'association « Le Jeu pour Tous » est à l'initiative du projet LUDEOSIGNES dont l'objectif est de produire des vidéos d'explication des règles de jeux en Langue des Signes Française (LSF). Ces vidéos seront gratuites et disponibles pour tous, sur le net. Grâce à une voix off et des sous-titres, chacun pourra profiter de ces vidéos, tout en découvrant la culture ludique et la langue des sourds.

C'est Isabelle Voizeux, actrice et présentatrice de "L'œil et la main", unique émission documentaire historique en LSF sur une chaîne nationale, France 5, qui signera⁽¹⁾ les vidéos. Fany Huyghe, ludothécaire, et Ludovic Guyonneau, réalisateur, se sont entourés d'une interprète Français – LSF, Florine Archambeaud, fan de jeux, mais aussi d'un monteur chargé des sous-titrages, Jérémie Sahuc, et d'un décorateur, Arno, pour les plateaux de tournage.

L'association « Le Jeu pour Tous » crée des événements autour du jeu depuis 2008 et propose des soirées jeux avec traduction en LSF des règles de jeux depuis 2013. Ces moments de

jeux (et de fous rires) favorisent les liens entre sourds et entendants et permettent aussi la découverte de la langue des signes et du patrimoine ludique. Son équipe (Audrey, Cécile et Fany), est située à Cergy dans le Val d'Oise et sillonne le territoire d'Ile de France pour faire jouer tous les publics (tout-petits, enfants, ados, adultes, seniors, personnes en situation de handicap). L'action de l'association repose sur la conviction que chacun, quel que soit son âge et sa condition, puisse bénéficier, en dehors des exigences et contraintes de nos sociétés, de temps de jeux.

Un panel de 34 jeux a été sélectionné, douze ont été tournés et trois seront disponibles sur la plateforme YouTube à partir d'octobre 2017 : *Super Rhino* (Haba), *Quarto* (Gigamic) et *Pandémie* (Filosofia).

Guillaume Gibleux - Tric Trac
Fany Huyghe - Le Jeu pour Tous

⁽¹⁾ Signer : s'exprimer en langue des signes.



CINQ JOURS POUR DÉCONSTRUIRE NOS PRÉJUGÉS

Le CBAI est une association fondée en 1981 à partir de l'expérience des migrations et des exils et d'une «passion civique» pour une Ville-Région, Bruxelles, devenue multiculturelle. La mondialisation provoque inégalités socio-économiques et replis identitaires. Il est urgent de combattre toutes les formes de discriminations et de promouvoir les initiatives qui permettent aux individus et aux groupes de construire des projets de vie et d'action communs. Focus sur deux formations en ce sens, basées sur le jeu.

Nous avons tous de multiples identités et cultures. Comment gérer cette diversité en soi et avec les autres ? Faut-il s'assimiler, s'intégrer ou s'inclure, ou rester soi-même en risquant d'être mis de côté ? En quoi nos stéréotypes et préjugés nous empêchent d'aller à la rencontre des autres ? La question de l'identité est fondamentale dans le contexte actuel et de nombreux professionnels nous ont exprimé le besoin d'une formation « clé sur porte » pour oser aborder avec leurs publics les questions de l'identité et des préjugés. Deux formations sont désormais ouvertes aux professionnels amenés à animer des groupes multiculturels : animateurs de jeunes, formateurs d'adultes en éducation

permanente, etc. Concrètement, il s'agit de deux modules (« Identité » et « Préjugés ») de 5 journées chacun destinés à :

- ▶ Transmettre à des professionnels la posture et les concepts-clé de l'approche interculturelle que nous promouvons, en l'illustrant par différents outils.
- ▶ Pour ensuite co-construire avec eux une démarche et des outils adaptés à leurs besoins, et susceptibles d'être transférés sur le terrain avec leur public, pour leur permettre de continuer à développer cela de manière autonome.

La formation proposée permet donc à des professionnels de travailler sans crainte avec des publics multiculturels sur la question des identités multiples et fait en sorte que ces publics puissent transformer de nombreuses identités négatives en revendications positives. Elle fait prendre conscience à ces publics de leurs propres stéréotypes et préjugés, pour empêcher que ceux-ci se transforment en comportement discriminatoire voire en haine ou en racisme (antisémitisme, négrophobie, islamophobie et romanophobie).

ET SI ON JOUAIT ?

La méthode utilise essentiellement la mise en situation des participants par le biais de jeux de rôle, de jeux de sociétés, de travaux en sous-groupes, et toute une série d'outils pédagogiques très variés prévus pour des profils de personnes très différents. Des jeux, des exercices, des vidéos et des travaux en sous-groupes permettent donc de ne plus avoir peur d'aborder ces questions avec les publics. Dans un premier temps, les jeux font réfléchir le participant à son propre cadre de référence

sur les questions évoquées (identité, culture, racisme, discrimination, préjugés, etc.), pour l'amener ensuite à l'analyse sous un angle pluridisciplinaire (psychologie sociale, politique, anthropologique et juridique) et se construire un cadre conceptuel clair et solide. Un deuxième temps de débriefing pédagogique est prévu qui renvoie le participant à sa posture de professionnel : si j'utilise cet outil, comment vais-je le faire, pour quel public, avec quelle précaution ? Dans un troisième temps, les participants peuvent déjà échanger sur leurs bonnes pratiques et comparer leurs difficultés et succès.

Sensible à ces questions ? Inscrivez-vous !
Les modules débuteront au second semestre 2017.

Renseignements et inscriptions :
Hamel Puissant
+32 (0)2 289 70 62
hamel.puissant@cbai.be





L'ASSOCIATION



Le Centre Bruxellois d'Action Interculturelle est une association sans but lucratif, créée en 1981. Elle agit dans les champs de l'éducation permanente, de l'insertion socio-professionnelle et de la cohésion sociale. Elle a pour objectif principal la promotion active des relations interculturelles à Bruxelles en particulier, et dans la société belge en général. Le CBAI mène son action à travers 5 domaines et offres de services :

- ▶ Les **formations** des professionnels et des futurs professionnels en contact avec un public multiculturel.
- ▶ L'**information** sur les migrations, l'interculturalité et le vivre ensemble à travers un Centre de documentation (plus de 60.000 références), un site internet, une newsletter, une revue bimestrielle : *L'Agenda Interculturel* approfondit des sujets liés à l'immigration et à l'interculturel. Analyses, interviews, expériences, récits de vie rythment les dossiers thématiques. Depuis 2014, le CBAI, le CIRE et le CNCD sont partenaires dans la publication de *MICmag*, bimensuel inséré dans le journal *L'Avenir* qui croise l'actualité des Migrations, de l'Interculturalité

et de la Coopération au développement

- ▶ La **diffusion culturelle** : organisation d'événements culturels, de séminaires et colloques. Comme le Festival du Cinéma Méditerranéen à Bruxelles (prochaine édition du 1^{er} au 8 décembre 2017),
- ▶ Service de soutien et d'accompagnement des projets associatifs en Région bruxelloise.
- ▶ Enfin, le CBAI a une mission de **Centre régional d'appui à la cohésion sociale** (CRAcs) dans le cadre du décret cohésion sociale de la Cocof et une nouvelle mission d'appui, de recherche et d'évaluation (ARE) liée au nouveau décret instituant le parcours d'accueil pour primo-arrivants en Région de Bruxelles-Capitale.

Centre Bruxellois d'Action Interculturelle

Avenue de Stalingrad 24
1000 Bruxelles

Contact : Christine Kulakowski
+32 (0)2 289 70 50
info@cbai.be
www.cbai.be





Chapitre 3

LE JEU VIDÉO INTERGÉNÉRATIONNEL : UN OUTIL DE LUTTE CONTRE LA FRACTURE NUMÉRIQUE

Dans une société où les technologies de l'information et de la communication (les TIC) sont de plus en plus importantes, les personnes non initiées à leur utilisation peuvent subir une forte discrimination. Pour désigner ces risques d'exclusion liés aux technologies numériques, on parle de fracture numérique. Initialement, la distinction se faisait entre ceux et celles qui ont accès ou non aux TIC et à internet et se situait au niveau essentiellement matériel. L'avènement des ordinateurs bon marché et des forfaits Internet et 4G à bas prix a rendu cette classification caduque, et la question clé n'est plus l'accès aux outils mais la manière dont ils sont utilisés.

Armée de Raspberry Pi⁽¹⁾ configurés pour l'occasion en station de rétrogaming⁽²⁾, l'ARC - Action et Recherche Culturelles asbl a été expérimenter le pouvoir du jeu dans un objectif de réinsertion numérique sur l'un des publics les plus fragilisés par cette problématique : nos ainé-es. À cette occasion, nous avons travaillé avec la ludothèque intergénérationnelle Spéculoos dans une activité vidéoludique.

QUELLES COMPÉTENCES ?

On distingue trois niveaux de compétences numériques : les compétences instrumentales (qui ont trait à la manipulation du matériel),

les compétences structurelles (la capacité à naviguer) et les compétences stratégiques (qui concernent l'aptitude à utiliser l'information de manière proactive et critique).

Lors d'une activité vidéoludique, nous allons agir essentiellement sur le premier point. Les activités telles qu'elles ont été conçues vont en effet agir sur les compétences liées à la manipulation du matériel. Dans un premier temps, le tour de présentation du matériel utilisé va désacraliser l'objet et rendre compte de sa relative simplicité, et faire le tour des périphériques d'entrée et/ou de sortie.

Ensuite, un premier tour d'horizon du système d'exploitation et de l'environnement graphique très simple d'une station de jeu permet d'initier une première interaction entre l'utilisateur et la machine. Des actions très faciles (brancher et allumer l'ordinateur, repérer les différents ports, sélectionner la console, le jeu) nécessitent en effet de se familiariser avec une interface graphique, de repérer le curseur à l'écran et peuvent aller jusqu'à acquérir et utiliser des compétences structurelles.

L'APPORT DE L'INTERGÉNÉRATIONNEL

La première étape consiste à créer une activité dans laquelle aucun des publics n'est lésé. En créant une activité intergénérationnelle, l'interaction va se créer entre ceux qui savent et ceux qui apprennent. Les plus jeunes vont donc initier les aînés à un milieu dans lequel ils sont familiarisés. Naturellement, les jeunes vont prendre en main les claviers, manettes et interfaces et c'est par eux que va venir la transmission et l'apprentissage. Mais qu'ont-ils, eux, à tirer d'une telle activité ? La mission de l'animateur est de vérifier qu'un échange ait bien lieu, et c'est là que l'utilisation des raspberry et autres stations de rétrogaming ont un apport immense. Ainsi, même si on a tendance à considérer la fracture du premier degré résolue, nous ne devons pas la minimiser pour autant. Présenter des alternatives informatiques et valoriser le rétrogaming, peu coûteux, aux jeunes publics permet de continuer le travail et de faciliter l'accès au numérique à tous.



QUELS JEUX ?

Les premières limites d'une telle activité arrivent étrangement lorsque les premiers jeux sont lancés. L'utilisation d'un matériel bas de gamme et abordable comme le sont les

Raspberry Pi impliquent une limite technique assez importante dans les jeux que nous pouvons utiliser. Ainsi, si cet outil est très efficace pour augmenter les compétences matérielles, il l'est moins pour les aptitudes stratégiques. La configuration, le téléchargement et la sélection des jeux sont le premier souci car l'utilisation d'émulateurs et le téléchargement des roms nécessitent des compétences en amont. Mais surtout, la période 80 à 90 est une époque où le « casual gaming » était moins présent et des problèmes techniques tels que la faible définition, la vitesse de rafraîchissement, le scintillement de l'écran posent un problème aux utilisateurs pour se repérer et apprécier le jeu. En somme, tout va trop vite, il est trop compliqué de se repérer dans l'espace et la manette est trop complexe pour être utilisée correctement après un temps limité de prise en main pour notre public de seniors.

Nous nous retrouvons donc dans un cas de figure où le jeu devient un prétexte pour initier une pédagogie des TIC mais demeure lui-même trop complexe dans son ergonomie pour être apprécié en tant qu'objet d'apprentissage ou de loisir.

C'est dans la dernière phase de notre activité que le problème a étrangement disparu. En effet, dans une volonté d'offrir un voyage du passé jusqu'à nos jours, nous avons terminé notre animation par une initiation de 3h à la réalité virtuelle (VR). Cette fois, nous avons éclipsé l'aspect purement instrumental - le matériel à utiliser étant bien trop complexe - pour nous concentrer essentiellement sur une démonstration des capacités du matériel de nouvelle génération. Dans un premier temps, les jeux proposés par les stations VR sont très simples : jeux de tir, d'exploration, party-games... mais surtout à la première personne, ce qui permet une expérience directement immersive. Là où les jeux « classiques » nécessitent que le joueur se repère dans l'environnement ou prenne en mains les commandes, l'utilisation de manettes sans fil avec une ergonomie reproduisant au maximum les

mouvements naturels (attraper et déplacer un objet avec la main, porter la main au visage, au front, dans le dos, se déplacer de quelques pas...) permet au joueur de profiter d'une immersion immédiate dans l'univers du jeu. Mieux encore, on a remarqué que des compétences structurelles telles que la navigation dans l'interface de l'ordinateur, la sélection d'un jeu et les éléments de configuration sont bien plus faciles à appréhender. Les raisons sont assez évidentes : la réalité virtuelle propose une modélisation allégorique de l'univers numérique, inutile de chercher pendant des heures « où » cliquer, l'objet avec lequel l'interaction est possible est évident et le geste qui se substitue au clic est un simple pointage, du bout du doigt.

Cependant, avoir accès aux TIC ne suffit pas à résorber le déficit en termes d'inégalités. Leur usage effectif n'est pas conditionné, et encore moins leur usage autonome et efficace. Offrir aux seniors une initiation au numérique est un plus indéniable, mais certainement pas suffisant. On remarque qu'au terme d'une activité de ce type, les bénéficiaires ont moins peur quand ils se retrouvent face à un ordinateur et se sentent prêts à s'inscrire à des cours d'informatique, car ils ressentent la capacité et un intérêt, une utilité à les utiliser pour en tirer un bénéfice social. Par contre pour les plus jeunes, l'effet est immédiat : en leur présentant un outil de rétrogaming et en les faisant entrer de manière ludique dans le bricolage informatique, on leur permet d'avoir accès à du matériel peu coûteux et, avant tout, on leur permet de se préparer à être plus autonomes face aux objets qui constitueront leur quotidien.

Arnaud Dubuc



L'AUTEUR

Arnaud Dubuc est Chargé de Communication pour Action et Recherche Culturelles asbl.

⁽¹⁾ Un Raspberry Pi est un ordinateur de petite taille (pas plus grand qu'une carte de crédit), vendu à prix très abordable et configurable à volonté. Il a permis à l'ARC asbl de créer un Espace Public Numérique mobile.

⁽²⁾ Par rétrogaming, on entend les jeux vidéo console de 1980 au début des années 2000.



L'ASSOCIATION



Action et Recherche Culturelles asbl

L'ARC - Action et Recherches Culturelles est une association d'éducation permanente qui veille à créer une société plus humaine et solidaire. Impliquée depuis trois ans à la constitution d'un pôle culturel au sein du BGF, l'association a d'abord abordé le jeu comme outil de dialogue et d'expression, avant de l'envisager depuis cette année comme outil de lutte contre la fracture numérique.

Action et Recherche Culturelles asbl

Rue de l'Association 20
1000 Bruxelles

Contact : Arnaud Dubuc
arnaud.dubuc@arc-culture.be
www.arc-culture.be



Chapitre 3

UN ÂGE, UN JEU ? UN ENFANT, UN JEU !

L'âge indicatif des boîtes de jeux de société est-il pertinent ? Faut-il s'y fier ? Correspond-il aux capacités réelles des enfants ? Comment choisir et quels sont les critères à prendre en compte pour qu'il soit en accord avec le niveau cognitif des bambins ?

“Tout âge porte ses fruits, il faut savoir les cueillir.”

Raymond Radiguet, *Le Bal du Comte d'Orgel*



s'est fixé dans sa démarche : apporter de l'amusement, créer du lien ou parfois faire travailler des compétences.

Nous serons d'accord que pour jouer ensemble et partager, chacun doit y trouver du plaisir et de la stimulation, ce qui peut paraître difficile en regard des âges parfois différents des joueurs.

Heureusement, chaque éditeur répond à cette problématique par une mention d'âge sur la boîte. On peut constater que l'indication des âges sur les boîtes de jeu influence certains parents désireux de stimuler le développement de leur enfant, et leur choix va alors se poser sur un jeu d'âge plus élevé. Cependant, se pose la question de la pertinence de cette information et de la manière dont les éditeurs ont évalué cette valeur.

Certains d'entre eux se basent sur l'expérience et l'estimation des auteurs. D'autres procèdent eux-mêmes à des tests d'évaluation du jeu avec des enfants d'âges différents, à petite ou plus grande échelle, selon le temps imparti et les moyens mis en œuvre.

Ces essais ont lieu soit dans un cadre plus « familial », entre amis, soit avec un échantillon élargi, en organisant des séances de jeux dans des bibliothèques, des foires ou même au sein de la maison d'édition. Ce spectre peut paraître limité, voire trop spécifique, étant données les caractéristiques - la localisation, la langue - du public qui l'a testé.

Lors de l'évaluation de l'âge, les éditeurs ou auteurs tiennent pourtant compte du développement psychomoteur standard connu de l'enfant. A chaque âge correspond un standard de développement cognitif et moteur. Quand un enfant marche-t-il ? Enfile une perle ? Coordonne pensée et geste associé ? Mais aussi quand mémorise-t-il, parle-t-il, écrit-il, lit-il, compte-t-il ? Bref, tant de compétences accrochées à l'échelle du temps de l'enfant.

Communément, « à partir de 8 ans » veut souvent dire public familial. À partir de 10 ans, les jeunes vont se trouver devant un mécanisme plus élaboré. L'âge « adulte » n'existant pas, on retrouve plutôt la mention + 10 ans ou + 14 ans. Pour celui-ci, y aurait-il moins de pression sur ses apprentissages, l'adulte jouant principalement pour son plaisir ?



Quand les éditeurs précisent un âge, ce n'est bien sûr qu'une information succincte et qui peut se révéler être une sous ou une sur-évaluation. En effet, derrière ces indications, se cache parfois un intérêt économique : sous-évaluer pour augmenter les ventes et surévaluer afin d'éviter l'interdiction à l'export. Si fixer l'abord d'un jeu selon le développement cognitif et social standard de l'enfant au travers du spectre des âges peut paraître la solution la plus objective, bien que très généraliste, on peut vite se heurter aux différences propres à l'individu, en matière de jeux de société et de jouets.

CES DIFFÉRENCES PEUVENT ÊTRE DE PLUSIEURS ORDRES :

- ▶ si l'enfant a des requêtes spécifiques ou des envies particulières ;
- ▶ si le cadre dans lequel le ou les enfants vont jouer entraîne des contraintes, par exemple l'enfant est-il alité ;
- ▶ si l'enfant est plus physique ou plus mental.

L'important est, en fin de compte, d'aider l'enfant autant à développer ses atouts, qu'à surmonter ses difficultés.

De plus, chaque enfant, de par son histoire propre, apprêtera le jeu différemment. Quel est son environnement social ? A-t-il déjà une culture ludique ? Laquelle ? Quels sont ses centres d'intérêts ? Aime-t-il être en compétition ? Autant de questions utiles à se poser pour adapter son choix.

De son côté, le jeu apporte sa part de contraintes. Certains jeux demandent une lecture aisée, d'autres une motricité fine... Quelles sont les compétences requises pour y jouer, mais surtout pour que l'enfant puisse y prendre plaisir ? Ce n'est que par une bonne connaissance des principes de jeux que l'on peut y répondre.

EN FIN DE COMPTE, LE JEU CHOISI CORRESPOND-T-IL À L'ENFANT ?

Le but de ces quelques lignes n'est pas de diminuer la valeur et le bien-fondé d'une pré-évaluation des âges par l'éditeur, mais de mettre l'accent sur l'importance de l'écoute et du conseil qui doivent être apportés pour bien s'orienter.

Les petites boutiques spécialisées dans le jeu et les ludothèques sont finalement plus à même d'apporter une réponse en adéquation avec la demande du parent et les spécificités de l'enfant. A travers une connaissance élargie des jeux et de leurs spécificités, par l'écoute, elles

pourront conseiller et aiguiller un parent en questionnement et ainsi éviter les boîtes fermées qui prennent la poussière sur l'étagère.

Au-delà de l'âge indiqué, pouvoir s'épanouir dans le jeu et être à l'aise dans les mécanismes proposés, va donner à l'enfant une estime de soi précieuse dans sa construction. Jouer, c'est avant tout partager et s'amuser.

Bika Gemis van Enckevort
Astrid Goubin

LES AUTRICES

Historienne de l'art de formation, **Bika Gemis van Enckevort** a développé son sens créatif, par son travail de graphiste, l'organisation dans l'événementiel muséal et la communication au sein d'une équipe marketing.

Astrid Goubin est juriste de formation et spécialisée en violences intra-familiales.

Soucieuses de la pédagogie et passionnées de jeu, Astrid et Bika ont repris le magasin de jeux et jouets Casse-Noisettes, sur les traces de Pascal Deru.



A LIRE

BEE Helen, *Les âges de la vie. Psychologie du développement*. éd. De Boeck, Bruxelles, 2011.

DERU Pascal, *Merci le Jeu*, éd. L'Instant Présent, Breuillet, 2016.





© Cyrus Pâques

Chapitre 3

JOUER, ÇA NE SERT À RIEN ? UNE FAUSSE IDÉE

Audrey Windszauer est une logopède indépendante dans un cabinet médical à Molenbeek. Elle travaille actuellement avec une dizaine d'enfants. Elle nous explique son utilisation du jeu au quotidien et ce qu'il apporte.

AVEC QUEL PUBLIC TRAVAILLES-TU ?

Les enfants ont de 7 à 13 ans. Selon l'âge des enfants, on est face à des problèmes différents et on utilise des types de jeu adaptés pour travailler les fonctions liées à ces problèmes.

Pour les petits, entre 5 et 10 ans, on travaille le langage oral : le vocabulaire, la syntaxe, l'articulation, la phonologie. A partir de 9-10 ans, on passe sur les mathématiques (la dyscalculie, la logique...) et le langage écrit (la lecture, l'orthographe...).

EST-CE LE SEUL PUBLIC QUI PEUT AVOIR BESOIN DE LOGOPÉDIE ?

Non. On peut commencer la logopédie dès la maternité. On travaille alors sur les troubles de l'oralité dus à une malformation ou à un problème de déglutition. Un logopède peut être utile aussi dans la force de l'âge pour aider des personnes ayant besoin d'une rééducation vocale (instituteurs, acteurs, présentateurs, personnes changeant de genre, etc.).

De la même façon, on peut accompagner les personnes âgées en fin de vie, par exemple pour s'assurer que le régime alimentaire convienne aux problèmes de déglutition qui peuvent survenir ou pour aider en cas de maladie de Parkinson, d'Alzheimer, d'AVC et autres aphasies. Ce type de travail est alors complémentaire de celui fait par les ergothérapeutes.

Pour les enfants, on parle de stimulation et, chez les adultes, on parle de préservation des acquis.

MAIS CONCRÈTEMENT, QUELS TYPES DE JEUX SONT LE PLUS UTILISÉS ?

Pour les petits, ça commence par les peluches et la pâte à modeler pour les amener à parler. Les jeux du commerce sont en général utilisables directement. Par exemple les jeux Haba

qui ont souvent l'avantage d'être coopératifs et qui permettent de verbaliser ce qui se passe dans le jeu et de mettre en avant le côté pragmatique du jeu, à savoir le fait de s'adapter aux autres joueurs pendant la partie, d'utiliser le langage (verbal ou physique) socialement. C'est bien sûr suivi d'un moment de transfert après le jeu pour être sûr que la compétence soit bien acquise. De plus, ce sont souvent des jeux qui comportent une récompense (gain de jetons par exemple) et qui sont très colorés et stimulants.

Pour donner quelques exemples précis de jeux, on peut citer :

- ▶ le *Qui est-ce ?*⁽¹⁾ qui permet de travailler l'expression et la compréhension syntaxiques, dont la négation,
- ▶ *Camelot Junior*⁽²⁾ et les casse-tête en général

qui permettent de se pencher sur la planification,

- ▶ *Sardines*⁽³⁾ qui peut être très utile pour entraîner la mémorisation,
- ▶ *Opération Amon-Rê*⁽⁴⁾ pour les opérations mathématiques,
- ▶ *Salade de Cafard*⁽⁵⁾ qui exerce l'inhibition.

Y A-T-IL DES JEUX À ÉVITER ?

Tout jeu peut permettre de travailler en logopédie. L'important est surtout l'utilisation qu'on en fait. Et bien sûr, l'appréciation du logopède entre en compte. Tous les logopèdes n'ont pas les mêmes ludothèques parce qu'il faut que les jeux leur parlent pour qu'ils puissent les présenter au mieux.

TIENS-TU COMPTE DE L'ÂGE INDUIT SUR LA BOÎTE ?

En général, l'âge indiqué n'a pas d'importance. Tout dépend de ce qu'on veut travailler. Souvent, vu que l'on travaille avec des enfants en difficulté, on prend un jeu qui a un âge un peu en-dessous mais il ne faut surtout pas qu'il y ait infantilisation. Des images trop simplistes peuvent rebuter un enfant plus grand et l'empêcher de se plonger dans le jeu.

Si les illustrations sont relativement peu connotées point de vue âge, il faut surtout choisir le jeu pour les compétences qui qu'il peut apporter.

ET LE JEU NUMÉRIQUE SUR TABLETTE OU ORDINATEUR ?

Certains enfants refusent de jouer à ce genre de jeu. Ca peut être parce qu'ils y jouent déjà

chez eux et qu'ils veulent autre chose pendant les séances. Par manque de temps, les parents ne partagent pas toujours beaucoup de moments de jeu avec leurs enfants et les séances de logopédie s'avèrent le moment idéal pour un apprentissage ludique.

Au final, les jeux numériques n'apportent pas forcément quelque chose de plus. Au contraire, pour les mathématiques par exemple, les manipulations physiques peuvent être très utiles pour assimiler certains concepts.

UNE CONCLUSION ?

Le jeu est un superbe outil mais il faut bien l'accompagner.

Propos recueillis par Laetitia Severino



⁽¹⁾ Qui est-ce ? de Theo COSTER et Ora COSTER, Hasbro, 2 joueurs, 6 ans + (la édition : MB, 1979).

⁽²⁾ Camelot Junior de Raf PEETERS, SmartGames, 1 joueur, à partir de 4 ans.

⁽³⁾ Sardines, Djeco, 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans.

⁽⁴⁾ Opération Amon-Rê de Jürgen GRUNAU, Haba, 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans.

⁽⁵⁾ Salade de cafards de Jacques ZEIMET, Gigamic, 2 à 6 joueurs, à partir de 6 ans.



QUESTIONS DE GENRE

BGF Mag
#4



Chapitre 4

DIS-MOI À QUOI TU JOUES ET JE TE DIRAI QUI TU ES !

De nombreux domaines sont propices à une analyse de genre mais le domaine ludique participe depuis le plus jeune âge à la construction des identités masculines et féminines et concourt à l'apprentissage des normes et valeurs de la société. Le monde du jeu, très vaste et diversifié, compte néanmoins un dénominateur commun : les stéréotypes véhiculés au sein de celui-ci. Et c'est notamment dans le monde des enfants que ceux-ci sont les plus prégnants.

STÉRÉOTYPES SEXISTES

Les stéréotypes liés au genre sont des représentations définies culturellement par la société. Ainsi, les femmes seraient toujours associées par nature au domaine de la sensibilité, de l'affection et du maternage alors que les hommes se situent davantage dans une sphère active et agressive où la loi du plus fort prime. Ce que l'on entend par la notion de « genre » révèle d'un processus de différenciation entre les sexes, issu d'une volonté et d'une construction sociale. Chaque société développe dès lors sa définition du genre. Un système de genre est « un ensemble de pratiques, de symboles, de représentations, de normes et de valeurs sociales que les sociétés élaborent à partir de la différence sexuelle – anatomique et physiologique – et qui donne un sens général aux

relations entre personnes sexuées » (T. De Barbiéri). Relève donc du sexismes tout mode d'expression et toute représentation qui empêche les changements et l'évolution des rôles masculins et féminins en vue de garder une inégalité entre eux.

LE MONDE DE LA PETITE ENFANCE

Conventionnellement en Europe, en rose pour les filles, en bleu pour les garçons, les jouets assignent des rôles aux enfants depuis leur tout jeune âge et véhiculent les valeurs du monde dans lequel ils sont vendus. Les jouets sont un premier outil de reproduction sociale stéréotypée. Les filles cantonnées à la



douceur, cultivent leur sensibilité. Les garçons s'illustrent dans le registre du sport, de l'explosivité et de la force. Ils sont de parfaits « guerriers - super héros » !

Il suffit de pousser la porte des magasins pour constater la différenciation fille/garçon. Le rayon destiné aux filles est en grande majorité composé de rose. Celui des garçons, quant à lui, est parsemé de bleu, de rouge ou de noir... Cette segmentation purement marketing n'existant pas autant il y a 25 ans de cela. Dans les années 90', les enfants avaient le loisir de choisir de petites figurines à la coupe au bol qui ont fait le succès d'une marque bien connue en fonction de leurs intérêts et bien moins par rapport au packaging rose ou bleu qui fait fureur actuellement dans les magasins. Au fur et à mesure que les enfants grandissent, il est de plus en plus difficile pour eux de s'aventurer pour explorer des jouets qui ne correspondent pas à leur genre. Cette difficulté est plus grande pour les garçons. Il semble, en effet, plus inacceptable pour les parents de voir un petit garçon déguisé en princesse qu'une petite fille en cowboy⁽¹⁾.

« Filles et garçons : mêmes jouets ! », c'est le nom d'une campagne menée par Vie Féminine. Pour l'association, malgré les discours officiels

égalitaires, le marketing ludique différencie les jeux attribués aux filles et aux garçons. Dès ses premiers pas dans la vie, l'enfant, guidé vers les valeurs dominantes de son genre, intègre les stéréotypes masculins et féminins. La petite fille va être invitée à prendre soin d'elle et des autres. Le petit garçon ne pourra pas s'amuser avec une poupée. C'est ce qui s'appelle la socialisation différenciée. Les jouets sont donc des objets politiques parce qu'ils sont des instruments de socialisation des enfants ; ils constituent un marché économique porteur et orientent les enfants vers leurs rôles d'adultes. Il est donc important de promouvoir des alternatives : délaisser les jeux violents et offrir des jouets non-sexistes, des jeux coopératifs, des albums sans clichés sexistes...

Selon W. Wagner, « *parmi les représentations qui structurent la vie des enfants, le genre est central, à la fois parce qu'il est l'une des premières catégorisations sociales que les enfants acquièrent et qu'ils utilisent pour ancrer une grande partie de leur connaissance du monde social* ». Il convient donc, plus que jamais, d'accompagner les enfants, de les former à adopter un esprit critique vis-à-vis de ce qui les touche, de leur apprendre à reconnaître les situations de discrimination. Ainsi pourraient-ils soutenir les prémisses de changements positifs. Tel que le souligne Hoebeke, « *il n'y a pas de valeurs féminines ou de valeurs masculines, il n'y a que des valeurs humaines et si ces valeurs humaines sont contraires à l'humanité, elles sont à condamner, quel que soit le sexe de la personne concernée* ».

Alicia Novis

⁽¹⁾ Voir l'article de Leticia Andlauer, « Le jeu vidéo et la dévalorisation des productions culturelles pour les filles », p. 60.



*Sensibilisation à la question du genre du Sud au Nord. Outil didactique à l'usage des formatrices-eurs [en ligne], consulté le 27 mai 2017.
http://www.hiproweb.org/fileadmin/cdroms/CD_Genre/documentssources/outilssud.pdf*

L'AUTRICE



Alicia Novis est chargée de communication au Monde selon les femmes. Diplômée d'un Master à l'UCL en Média, Culture et Education avec une spécialisation en études de genre, experte en stéréotypes, médias, NTIC et hypersexualisation, elle est formatrice et conceptrice d'outils pédagogiques. Elle a reçu le 3e prix de l'Université des Femmes en 2010 pour son mémoire de fin d'études sur les stéréotypes dans les dessins animés.



Pour un monde où les relations sont construites sur l'égalité, la diversité et la solidarité.



Le Monde selon les Femmes
 Rue de la Sablonnière 18
 1000 Bruxelles
Contact : Alicia Novis
 + 32 (0)2 223 05 12
alicia@mondefemmes.be
www.mondefemmes.be



Chapitre 4

LE FOOTBALL SE DONNE-T-IL UN GENRE ?

C'est peu dire que la Belgique a vibré et vécu au rythme des Diables Rouges et de la dernière coupe du monde de football. En est-t-il de même pour les « Belgian Red Flames » et la coupe du monde de football féminin ? Pas vraiment, même si les choses commencent à s'améliorer.

Adepte du football et enthousiasmée par ce sport, je me suis souvent étonnée de la faible participation des femmes à celui-ci. Y-a-t-il eu un jour une confusion entre le genre du mot et le genre des personnes qui sont autorisées à le pratiquer ? Le rugby, le football, le motocross étant des sports plutôt masculins ; la gymnastique et la danse étant des sports plutôt féminins. Et pour ce qui est de l'équitation, le « l » apostrophe laisse planer le doute à ceux qui n'utilisent pas souvent le dictionnaire.

Cette réponse serait trop simple et tous ne seraient pas d'accord de porter autant de crédit au genre. La vertu serait féminine tandis que le vice masculin !

De l'étonnement créé par ma situation de fille joueuse naît mon propre étonnement : « Pourquoi est-il si inhabituel pour une femme

d'exercer un sport qui se résume pour certains à envoyer un ballon à l'aide de son pied ou de sa tête dans un goal ? » Ce sport allie entre autres choses : agilité, effort, coopération et compétition. Lequel de ces quatre mots ne s'accorde pas à mon statut de femme ?

REVENONS EN ARRIÈRE...

Les questions sans réponse sont souvent la résultante d'une tradition, d'une histoire lointaine dont le sens s'est perdu, mais dont les faits demeurent. En réalisant des recherches, je me suis rendu compte qu'une autre femme était arrivée au même constat : Laurence Prudhomme-Poncet. Elle est l'auteur de l'ouvrage *Histoire du football féminin au XX^e siècle* paru aux éditions L'Harmattan en 2003. Elle est par ailleurs professeur d'éducation physique. Elle

répond à cette question dans une interview menée par Gaëlle Rolin parue dans *Le Figaro Madame* le 28 septembre 2007 : « le football n'intéresse-t-il réellement pas les femmes ou est-ce un tabou culturel ? »

« Le football féminin a toujours été marqué par des préjugés, et ce, depuis sa création, dans les années 20. Selon les hommes, il était accusé d'entraver la maternité. Dans le contexte de relance des naissances d'après-guerre, cela revêtait une importance toute particulière. Et puis, toujours aux yeux des hommes, la pratique du football donnait aux femmes une allure garçonnière.

Des préjugés qui n'ont pas beaucoup évolué, près d'un siècle plus tard, et qui se retrouvent dans beaucoup de sports. Par exemple, si le Tour de France masculin est très suivi, on parle très peu du Tour de France féminin, où les Françaises ont pourtant de bons résultats. Ce sont des domaines qui restent réservés aux hommes. »⁽¹⁾

Il faut donc remonter aux premières heures de ce sport joué par les femmes pour mieux comprendre le passé qui nous hante. Le football féminin existe depuis la fin du XIX^e siècle en Angleterre et en Ecosse ⁽²⁾. Si l'on prend connaissance des recherches effectuées par Laurence Prudhomme-Poncet, on tombe sur certains écrits qui montrent la vision du football dans les années 1920. Henri Desgranges, du quotidien sportif français *L'Auto* affirme en 1925 : « Que les jeunes filles fassent du sport entre elles, dans un terrain rigoureusement clos, inaccessible au public : oui d'accord. Mais qu'elles se donnent en spectacle, à certains jours de fêtes, où sera convié le public, qu'elles osent même courir après un ballon dans une prairie qui n'est pas entourée de murs épais, voilà qui est intolérable ». Le football

a donc été très tôt considéré comme un sport pour les hommes. Et ces commentaires ne reflètent pas tant la peur de l'infertilité que la discordance entre le football et l'image de la femme que se fait ce cher Monsieur. Le football féminin vivote donc à ses débuts, ce n'est qu'à la seconde moitié des années 1960, affirme Laurence Prudhomme, qu'on assiste

à un renouveau du football féminin. En 1969-1970, les fédérations anglaise, française et allemande reconnaissent le football féminin.

Même si « non officielle », une première coupe d'Europe est organisée en 1969 entre l'Angleterre, le Danemark, la France et l'Italie ⁽⁴⁾.

Ce n'est qu'en 1984 que l'UEFA (Union européenne de Football Association) et en 1991 la FIFA (Fédération internationale de Football Association) conviennent de mettre en place des compétitions « officielles » ⁽⁵⁾.



ET ENCORE PLUS EN ARRIÈRE...

Si l'on en croit ces écrits, déjà à la naissance du football, ce sport était tourné vers les hommes. Ceci nous pousse à remonter plus encore dans l'histoire du football. Ce qui nous amène à découvrir son ancêtre : la « soule ». A l'origine, la soule était une boule, soit en bois, soit en cuir, remplie de foin ou même gonflée d'air ⁽⁶⁾. « On s'emparait du ballon à grands coups de poing ou de pied, parfois à coups de bâtons recourbés... Les rencontres étaient extrêmement violentes, et l'on conservait des lettres de rémission du XIV^e siècle accordant le pardon à des maladroits qui avaient fendu la tête d'un adversaire au lieu de frapper le ballon. »⁽⁷⁾



Le Larousse du football nous informe du genre des joueurs qui pratiquaient la soule en Bretagne et en Picardie (jusqu'au XIX^e siècle) : « la soule mettait aux prises les jeunes de deux villages, ou bien les mariés et les célibataires quand la partie était disputée dans le village »⁽⁸⁾. Il s'agit de la seule trace sur le genre que nous ayons trouvée puisque les écrits faisaient plutôt état des classes sociales auxquelles appartenait les joueurs. Mais cette recherche nous montre que ce sport était fort violent, ce qui explique peut-être ce sentiment pour certain que c'était un sport pratiqué par les hommes.

CONCERNANT LA BELGIQUE ?

Dans les années 1920 et 1930, un championnat de football féminin existait déjà mais était interdit par la Fédération. Ce n'est qu'en 1973 que fut créé le championnat de Belgique de football féminin⁽⁹⁾.

Une équipe de Belgique de football féminin présente la Belgique sur la scène internationale. Elle est sous l'égide de la Fédération de Belgique de football. Cette équipe ne s'est



jamais qualifiée pour aucune compétition internationale, que ce soit pour le Championnat d'Europe (1984-2013), pour la Coupe du Monde (1991-2011) ou aux Jeux Olympiques (1996-2012)⁽¹⁰⁾.

LE CAS DES ETATS-UNIS

Un autre constat est intéressant à prendre en considération : même si en Belgique, le football féminin n'est pas fort développé, pourquoi n'en est-il pas de même aux Etats-Unis ? Laurence Prudhomme-Poncet explique l'intérêt porté au football (soccer) aux Etats-Unis dans l'interview précédemment citée :

« (...) Le soccer n'est pas du tout un sport de masse, contrairement au base-ball ou au football américain. Il est toujours considéré comme un sport d'immigrant. Et c'est justement parce que le soccer masculin ne marche pas que les femmes ont pu y faire leur place. Parce qu'il n'était justement pas étiqueté « masculin ». La pratique de ce sport s'est développée et a été encouragée par la U.S. Soccer Federation, qui a donné des moyens aux filles, parce que c'était une façon de briller dans ce sport à un haut niveau, là où les équipes masculines échouaient. »⁽¹¹⁾

SITUATION D'UNE FOOTBALLEUSE AMATRICE BELGE

Je joue dans deux équipes : une équipe qui joue hors compétition et une en compétition. La première a été formée il y a deux ans par des mères et des sœurs de footballeurs. Elle commence à affronter amicalement d'autres équipes féminines de la région. La deuxième est une équipe irlandaise qui évolue dans une league appelée KBLVB (Koninklijke Belgische Liefhebbersvoetbalbond), celle-ci me permet de pratiquer mon sport préféré et la langue anglaise. De nombreuses amies jouent, quant à elles, également dans des équipes de mini-foot dans une certaine Hébè league. Les matchs se jouent à six par équipes. Ces équipes doivent être formées de cinq hommes et au moins d'une femme. Les règles sont fort similaires à celles du mini-foot mise à part la suivante : « si la femme marque, l'équipe score deux points au lieu d'un. »

Vous l'auriez deviné, dans notre pays, le football ne se donne aucun genre, mais d'aucuns continuent trop souvent à lui en attribuer un, pour mieux snober ses représentantes féminines ! Dopage, corruption⁽¹²⁾, surenchère financière, cela a au moins le mérite de mieux les préserver des dérives du sport-spectacle professionnel.

Capucine Delwart

L'AUTRICE



Capucine Delwart est joueuse de football et logopède spécialiste en « Sciences et techniques du jeu ».



⁽¹⁾ Gaëlle Rolin, « Les Femmes sur la touche », *Le Figaro Madame*, 28/09/2007.

⁽²⁾ <http://fr.wikipedia.org/wiki/Football>, consulté le 3 juin 2014.

⁽³⁾ *Ibidem*.

⁽⁴⁾ *Ibid.*

⁽⁵⁾ *Encyclopaedia Universalis*, Corpus I7,1985, p. 113.

⁽⁶⁾ *Idem*.

⁽⁷⁾ *Larousse du Football*, Larousse, 2000, p. 38.

⁽⁸⁾ http://fr.wikipedia.org/wiki/Championnat_de_Belgique_de_football_f%C3%A9minin_D1, consulté le 3 juin 2014.

⁽⁹⁾ *Idem*.

⁽¹⁰⁾ Gaëlle Rolin, *op. cit.*

⁽¹¹⁾ Voir les constats alarmants du *Rapport anticorruption de l'Union européenne*, février 2014.



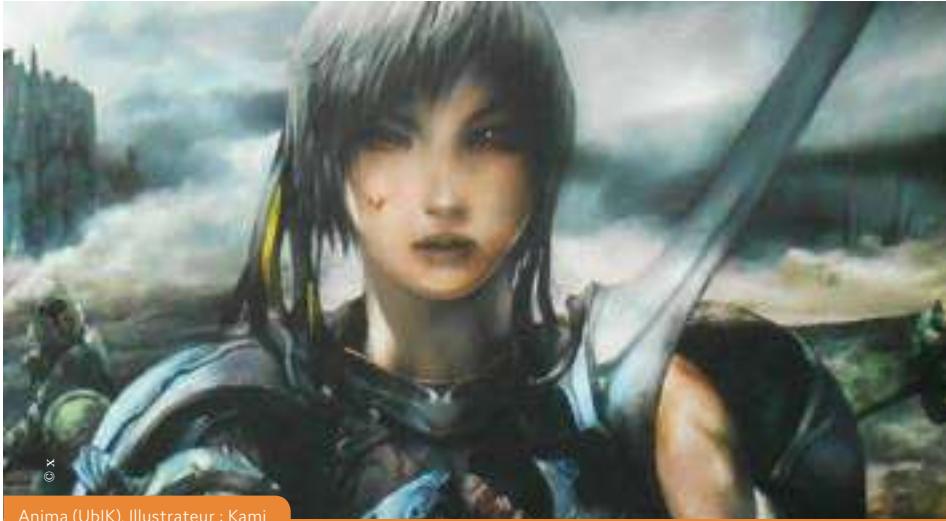
Le foot, une histoire d'hommes ?



Ligretto Football

Schmidt Spiele

- Michael Feldkötter
- Michael Menzel
- 2-6
- 8+
- 15'



Anima (UbIK). Illustrateur : Kami

Chapitre 4

LES FEMMES À L'AVANT-PLAN DU JEU DE RÔLE

L'image des genres que véhiculent les jeux de rôles souffre des mêmes travers que le cinéma ou la publicité. Des personnages au corps hypersexué, présentant des physiques avantageux, souvent beaux, dont la virilité, la sensualité ou les attributs sexuels seront mis en valeur. Réflexion et analyse d'un rôle, Olivier Monseur, statistiques à l'appui.

“Courtisanes (prostituées de luxe), danseuses et acrobates aux pratiques érotiques, mais aussi d’authentiques artistes, danseuses, acrobates, chanteuses, musiciennes... Ce genre de femmes est, vous l’aurez compris, celui que vont incarner les joueuses.”

Oikouméné, p. 78

L'heure est grave. Je crée un personnage pour *Barbarians of Lemuria* et j'hésite entre un homme – entendez un tas de muscles décérébré en peau de bête, à moins qu'il ne s'agisse d'un sorcier fourbe et rachitique – ou une femme – une pin-up en bikini de mailles... ou une vierge masochiste adoratrice d'un dieu machiste. Les rôlistes connaissent cette hésitation. Sauf... les puristes n'incarnant que leur propre genre... et les obsédés du genre opposé. Mais dans quel intérêt préférons-nous créer un avatar de l'un ou l'autre genre ? Est-ce pour le dépaysement, le challenge de l'interprétation, la facilité du stéréotype, une fascination pour le sexe fort ou faible, ou encore la certitude qu'un des deux sera plus performant ou cohérent ? J'ai tenté d'obtenir un élément de réponse.

A priori, l'image des genres que véhiculent les jeux de rôle souffre des mêmes travers que le cinéma ou la publicité, pour ne citer que ces exemples. Les illustrations de la majorité des jeux de rôle présentent des individus aux physiques avantageux, souvent beaux, dont la virilité, la sensualité ou les attributs sexuels sont mis en valeur. Tandis que la médiocrité ou la banalité n'existent presque pas. Une étude publiée sur le blog *L'Échelle Ripley*⁽¹⁾ a analysé 6803 illustrations de 62 jeux de rôle. Il en ressort que les poitrines et les ventres sont souvent visibles nus pour les deux sexes, par contre, les sexes et les fessiers le sont bien davantage pour les femmes. On comprend que la démarche vise à rendre le produit plus attractif ; c'est encore plus vrai pour les couvertures.

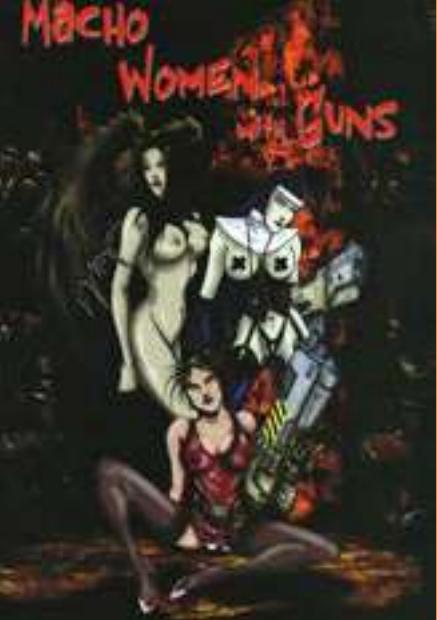
Je me suis livré à un exercice similaire sans prétention. J'ai passé au crible 12 gammes de jeux de rôle (48 livres) pour en analyser exclusivement les illustrations mettant en scène plusieurs personnages. Soit un total de 688 illustrations. J'y ai observé 2540 sujets, dont 634 femmes (25%) et 1906 hommes (75%) mis en scène dans les situations suivantes : en combat (210), en train de prendre la pose (196), au quotidien (177), en train de coopérer hors combat (66), en train de discuter (39).

Outre la faible proportion de femmes (25% en moyenne), j'ai été frappé par la façon dont celles-ci sont mises en scène aux côtés des hommes : seules 16,4 % sont placées en avant-plan lorsque des hommes figurent sur l'image. Sur ces 104 femmes en avant-plan (16,4% de 634), 5 exécutent une prouesse physique, mais 24 adoptent une position suggestive ou dévoilent leur poitrine ou leurs fesses, 21 sont de dos, tournées aux 3/4 ou tronquées, 17 ont une attitude soumise et 4 sont inanimées. Les 33 autres présentent une attitude « normale » ou « neutre ». En d'autres termes, près de 2/3 des femmes en avant-plan sont (vis-à-vis des hommes) érotisées, moins visibles, infériorisées ou réifiées.

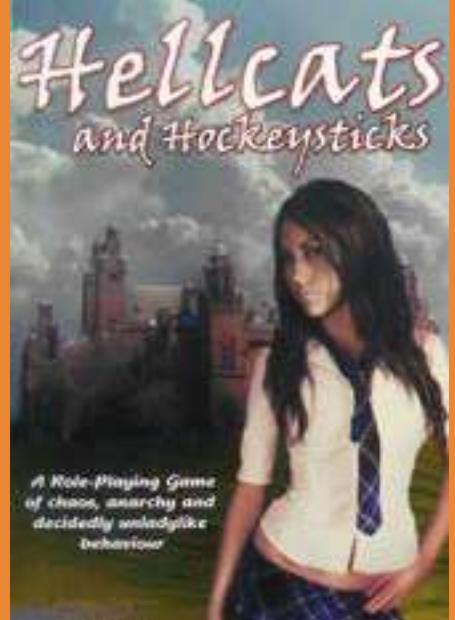


Barbarians of Lemuria. © Emmanuel Roudier (Ludospherik)

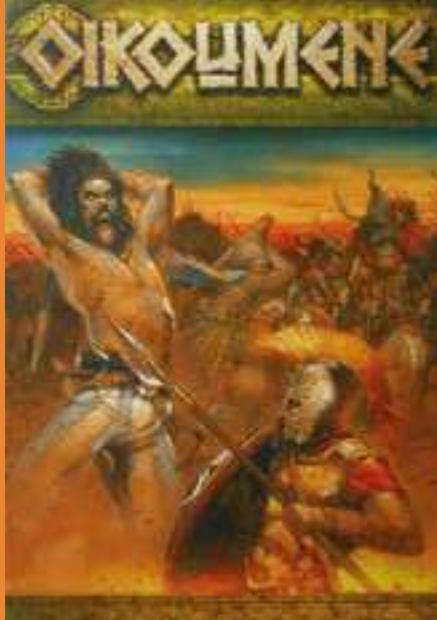
Sur le graphique (voir page 58), les étoiles désignent les jeux de rôle où ce constat est le plus systématique. Ceci n'exclut pas qu'elles puissent être mises en valeur autrement : par des prouesses guerrières, par exemple, qui sont plus fréquentes lorsqu'elles sont entre femmes ou figurent en arrière-plan d'hommes. Il y a aussi quantité d'illustrations où les femmes sont représentées dans des postures et des situations autres, similaires aux hommes, mais elles sont alors seules ou en arrière-plan.



© David Bauwens/7 Cercle



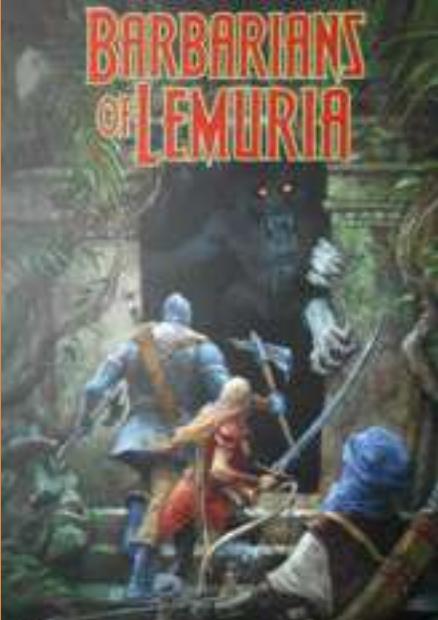
© Rebecca Weaver/Cubicle 7



© Vincent Dutrait/Ludopathes



© Thierry Masson/Halloween Concept



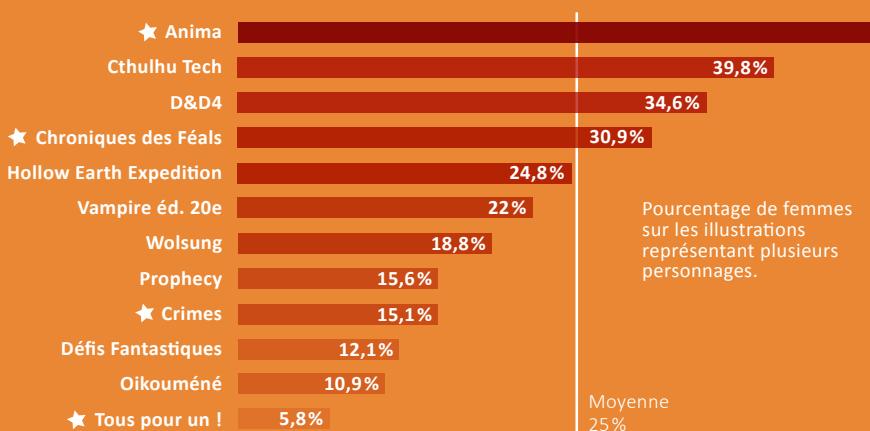
© Emmanuel Roudier/Ludospherik

Fort de ce constat, je trouverai moins surprenant de voir des femmes incarner des hommes par sécurité, et des hommes incarner des femmes en exploitant la féministe rebelle ou sa rivale, la nymphomane. Le contenu des illustrations (reflet de la société) influence grandement la relation du joueur au jeu.

Et que dire du maître de jeu ? Ce dernier a l'avantage d'accorder plus d'importance au texte, lequel peut nuancer l'impression laissée par le visuel. Prenez *Prophecy* : quasiment toutes les femmes illustrées exhibent au moins

un sein nu et le pourcentage féminin n'est que de 15,6%. Pourtant, la société décrite se veut égalitaire, le sexe n'ayant aucune importance pour exercer un métier, se battre ou accéder au pouvoir. Ce qui n'empêche pas les illustrateurs d'avoir surreprésenté les hommes et dénudé les femmes.

A contrario, il existe des jeux de rôle où le choix du sexe est en principe imposé. Dans *Tous pour un !*, on incarne un mousquetaire sous Louis XIII, donc un homme ; même si « une femme pourrait se travestir pour entrer dans la garde du roi ».



Hellcats and hockeysticks propose de jouer des collègues bagarreuses et déjantées. *Macho Women with Guns* « part du principe que les femmes sont les parents pauvres du jeu de rôle et qu'il est temps que ça change ». Dans les trois cas, le sexe fait partie du concept et ces jeux tournent les stéréotypes en dérision. Ce n'est pas le cas d'*Oikouméné*, qui impose aux rôles féminins moins de points de compétences, le maniement exclusif de la dague, des métiers artistiques et/ou érotiques... Quitte à rendre la vie des femmes difficile, je préfère le point de vue assumé de *Tous pour un !*, plutôt que cet aménagement sexiste.

À quand une prise de conscience des acteurs du jeu de rôle pour une représentation réaliste et nuancée des relations hommes-femmes ? Ne pourrait-on pas sortir des carcans et réfléchir à la richesse des genres plutôt qu'à leurs différences présumées, et ainsi saboter l'usine sociale du clivage ? Ne serait-ce que par une approche plus saine des relations sentimentales et sexuelles. Cette question s'adresse à toute la sphère rôleuse, y compris aux joueurs et joueuses...

Olivier Monseur



⁽¹⁾ Blog L'Échelle Ripley : « Sexisme et représentation des hommes et des femmes dans les illustrations de JdR ». <http://echelle-ripley.fr/sexeisme-et-representation-des-hommes-et-des-femmes-dans-les-illustrations-de-jdr-v2/>



L'AUTEUR

Olivier Monseur est rôle depuis 20 ans, auteur de jeux de rôle et président du Fumble Asylum asbl (Liège). Il organise des tables rondes et des formations sur le jeu de rôle comme outil d'animation culturelle et socioculturelle, notamment auprès des bibliothécaires et ludothèques. Suivez ses projets sur son blog : <http://jules-cybele.skynetblogs.be>



Contact : mmolivier@gmail.com



Chapitre 4

LE JEU VIDÉO ET LA DÉVALORISATION DES PRODUCTIONS CULTURELLES POUR LES FILLES

Dans l'industrie des loisirs, le féminin, ses objets, productions et valeurs associées souffrent d'une dévalorisation constante. À partir d'un retour sur les procédés du marketing genré appuyant cette dévalorisation, il s'agira d'éclairer le cas du jeu vidéo. Certains projets de l'industrie, dans leur volonté de cibler un public féminin, étaient au départ ambitieux, mais le discours ambiant aura eu raison d'eux, avec des effets collatéraux sur les pratiques actuelles des jeunes filles.

Les loisirs féminins de façon générale font l'objet d'une dévalorisation culturelle dans nos sociétés occidentales. Lire des romans à l'eau de rose, regarder des séries romantiques, ou encore jouer à des jeux de mode sont des activités qui, si elles ne sont pas moquées lorsque quelqu'un ose les afficher, ne sont pas prises au sérieux. Elles se justifient comme quelque chose que l'on fait pour « ne pas réfléchir », « rigoler », ou encore « passer le temps », etc.

JEUX ET MARKETING GENRÉ

Les jouets ont toujours été associés au genre, même si on observe ce phénomène de façon plus marquée depuis les années 1980. Le prin-

cipe du marketing genré est de créer un même produit en deux versions, un pour le public féminin et un autre pour le public masculin. L'exemple du vélo est souvent utilisé pour illustrer cette stratégie : si vous achetez un vélo rose à votre fille, une fois qu'elle sera trop grande pour l'utiliser, celui-ci ne pourra pas être passé à son petit frère, et vous serez dans l'obligation d'acheter un second vélo. Plutôt que d'acheter un produit qui peut se transmettre ou se partager entre sœur et frère, il devient nécessaire d'acheter deux produits.

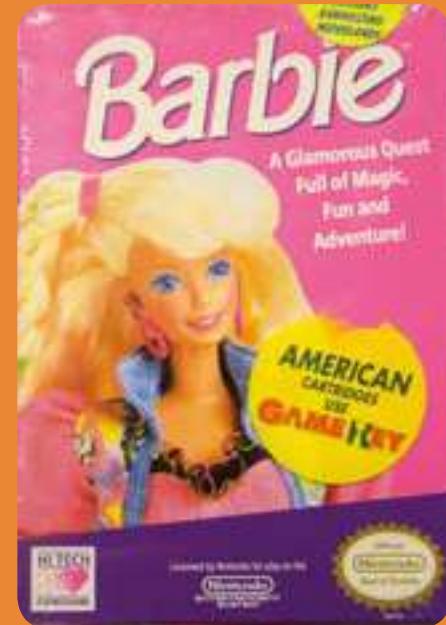
Il existe donc dans l'industrie des loisirs, des jeux pour filles et des jeux pour garçons. Le problème de ce procédé est d'opposer les genres, créant une hiérarchie au profit du

masculin. Un exemple simple de dévalorisation des produits associés au féminin : il semblera normal qu'une petite fille possède une poupée et joue avec elle. Si cette poupée est la propriété et l'objet d'attention d'un petit garçon, celui-ci aura de grandes chances de se voir réprimander par un discours tel que « tu ne peux pas jouer avec ça, c'est pour les filles ! Est-ce que tu es une fille ? », insinuant que la condition féminine n'est pas quelque chose d'enviable. Mais si la petite fille emprunte les jouets de son frère, il y a des chances pour que personne n'y trouve à redire, ou même pour que ce comportement soit encouragé.

LA VAGUE GIRLS' GAMES

Dans le cas des jeux vidéo, ce loisir a longtemps été associé aux garçons, bien que la tendance change, et que l'industrie ait depuis longtemps cherché à cibler le marché féminin. Dans les années 1990, des studios de production ont eu l'ambition d'utiliser le jeu vidéo pour donner aux jeunes filles un accès au domaine des nouvelles technologies et de l'informatique, alors en plein essor. Deux tendances s'affrontent : d'un côté les productions vidéoludiques de grosses sociétés bien installées dans l'industrie du jouet, qui avaient déjà fait du marketing genré leur fer de lance. Mattel fut l'une d'elles, propulsant son icône Barbie en star des jeux vidéo, avec des thèmes orientés autour de la mode, du shopping, etc.

De l'autre côté, des studios indépendants avaient, eux, pour ambition de sortir de la logique du marketing genré, en proposant des jeux aux graphismes dits neutres, tout en gardant des thématiques susceptibles de plaire aux joueuses comme la vie au lycée, et développant des thèmes autour des énigmes, avec des *gameplay* basés sur les choix, la simulation ou la gestion.



Malgré leurs ambitions, ces jeux n'ont malheureusement pas rencontré le succès qu'ils attendaient, se retrouvant accusés de mettre trop en valeur justement des thèmes donnant une image superficielle des jeunes filles, autour de la mode, des amis, des amours, des sorties, etc. Une fois encore, même si on constate une volonté d'ouvrir des champs d'exploration aux jeunes filles, utiliser des thèmes correspondant aux loisirs associés aux activités de ces mêmes jeunes filles est mal perçu.





Chapitre 4

SUR LA DIVERSITÉ DES PRATIQUES

Plusieurs enquêtes sur les loisirs des adolescents montrent que l'accès des jeunes filles aux jeux vidéo peine à atteindre celui des garçons. L'enquête sur les loisirs des 6-14 ans (Octobre, 2004) montre que 61 % des filles interrogées sont équipées en jeux vidéo contre 83,5 % des garçons. De même, ce sont les pères (plus de la moitié) qui jouent avec l'enfant, davantage que les mères (un tiers).

Plus récemment, l'enquête LUDESPACE (2014) montre que certains types de jeux sont réservés à un genre, et que les adolescentes ont une pratique très diversifiée, explorant une grande diversité de jeux que des joueurs plus âgés (Coavoux, Rufat et Ter Minassian, 2014). Les adolescentes n'ont pas de problème à s'intéresser aux objets de leurs camarades masculins, contrairement à ces derniers. C'est bien l'effet pervers de la dévalorisation des loisirs féminins et par extension des jeux dits « pour filles ». C'est la création d'un monde ludique inaccessible aux jeunes garçons, qui n'ont pas les mêmes libertés que les jeunes filles pour ouvrir leurs horizons ludiques.

“Plusieurs enquêtes sur les loisirs des adolescents montrent que l'accès des jeunes filles aux jeux vidéo peine à atteindre celui des garçons.”

Aujourd'hui, l'industrie du jeu vidéo évolue du côté de la féminisation des pratiques, notamment par les plateformes mobiles attirant de nouveaux marchés de niche ciblant un public féminin. Toutefois, ces genres restent dévalorisés, du fait des thèmes abordés, de leur support jugé moins noble que la console de salon. Le problème ne vient finalement pas des jeux produits pour un public féminin, mais du regard que l'industrie et sa communauté portent sur eux. L'industrie reste marquée par le sexism ambiant, conséquence de cette dévalorisation culturelle. Son évolution sera difficile tant que les joueurs n'auront pas un accès légitime à ces objets, et que les joueuses n'en seront plus détournées.

Leticia Andlauer



NOTES

^① LUDESPACE est un projet de recherche porté par le laboratoire CITERES et l'Université de Tours. Il a pour objectif de révéler et de cartographier la pluralité des pratiques vidéoludiques en France. Le projet s'appuie sur une vaste enquête quantitative réalisée pendant l'été 2012 auprès d'un échantillon de 2500 personnes représentatives de la population française.



A LIRE

CASSELL J. et JENKINS H., *From Barbie to Mortal Kombat : gender and computer games*, MIT press, 2000.

PASQUIER D., *La culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Editions de la Maison des Sciences de l'Homme, Paris, 1999.

OCTOBRE S., « Les loisirs culturels des 6-14 ans. » *Questions de culture*. La Documentation française, Paris, 2004.

COAVOUX S., RUFAT S., TER MINASSIAN H., « Situating Play Cultures. A Survey of Video-game Players and Practices in France », in STOBART D., EVANS M. (dir.), *Engaging with Videogames : Play, Theory and Practice*, Inter-Disciplinary Press, Oxford, 2014.



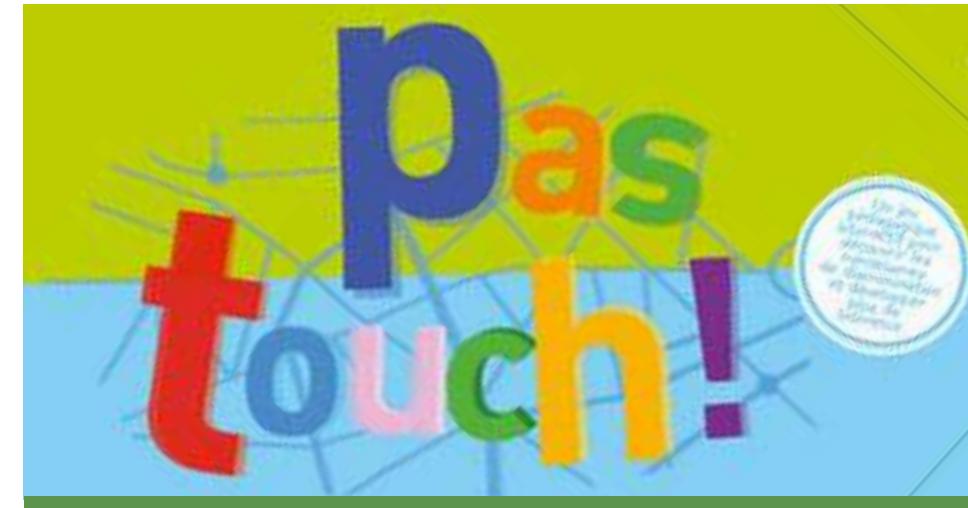
L'AUTRICE

Leticia Andlauer est actuellement doctorante en Sciences de l'Information et de la Communication, au sein du laboratoire GERICO à l'Université de Lille où elle est chargée de cours. Son travail de thèse s'intéresse aux pratiques vidéoludiques des jeunes filles liées aux *dating-games*, un marché de niche émergeant en Occident. Ses enseignements portent sur les industries culturelles et pratiques de fans. Elle participe également au projet de recherche ISERNUM, relatif à l'insertion des femmes dans les métiers du numérique, sur un volet concernant les jeux vidéo.



BGFMag
#5

DES OUTILS ET DES JEUX



Chapitre 5

PAS TOUCH !

Pas Touch ! est un jeu pédagogique interactif pour comprendre les mécanismes de discrimination et promouvoir les valeurs de tolérance. Emmenez vos jeunes parcourir leur quartier ou leur école, y vivre des situations de discriminations et tenter de les résoudre en répondant à des quiz en équipe, en relevant des défis collectifs, en se confrontant aux autres! Ils seront amenés à interroger leurs préjugés et à reconnaître les discriminations de la vie quotidienne.

“Les gens ont quelque chose en commun : ils sont tous différents.”

Robert Zend



CONTEXTE DE CRÉATION

Le projet est né d'une initiative de deux stagiaires de l'asbl Asmae. S'y sont attelés tour à tour plusieurs permanents puis différents jeunes. Plusieurs associations expertes dans les différents domaines de discriminations abordés y ont également contribué : Pax Christi⁽¹⁾, les CHEFF asbl⁽²⁾, le CEF⁽³⁾, l'asbl Gratte⁽⁴⁾, le CBAI⁽⁵⁾, l'ANLH⁽⁶⁾, l'IEFH⁽⁷⁾, et d'autres.

Constatant que de nombreuses personnes étaient victimes de propos racistes, xénophobes ou encore antisémites, les jeunes volontaires d'Asmae ont souhaité développer un outil pour conscientiser aux mécanismes de discrimination, l'objectif général poursuivi étant de favoriser la tolérance, le respect et l'ouverture.

L'outil rend les participants acteurs de la démarche pédagogique : à travers l'expérimentation et les mises en situation, ils sont amenés soit à être victimes de discriminations couramment rencontrées en Belgique, soit à discriminer les autres. Au cours du jeu, dix discriminations sont envisagées (autour du handicap physique, mental, de l'identité sexuelle, de la question du genre, etc.). L'accent est mis sur les mécanismes de discriminations et non sur les dispositifs légaux.

Les jeunes joueurs sont donc amenés à ressentir différentes émotions telles que la surprise, le malaise, la culpabilité, l'enthousiasme, la joie, le sentiment de responsabilité. chaque étape du jeu évoque une discrimination à travers l'histoire d'un jeune, ce qui favorise l'identification et l'empathie des participants aux personnages. Cette méthode, accompagnée d'un débriefing, devrait permettre une prise de conscience des modes opératoires discriminants et stimuler – par l'empathie – un changement de comportement. Par ailleurs, les conclusions apportées à la fin de chaque mise en situation ont pour objectif de proposer des alternatives et véhiculent une vision positive du pouvoir d'action de chacun.

Pour une meilleure cohérence avec le vécu quotidien des jeunes, le jeu a été décliné en deux versions : *Pas Touch ! à mon école* pour les 10-14 ans et *Pas Touch ! à mon quartier* pour les 15-18 et plus.

Par ailleurs, le jeu s'accompagne d'un guide explicatif et informatif. L'animateur y trouve les règles du jeu, son déroulement, des conseils

pour mener son animation à bien ainsi que du contenu pour alimenter l'indispensable débriefing et nourrir la réflexion des jeunes.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Pas Touch ! vous fera parcourir votre quartier ou votre école. Vous tenterez de l'étendre en répondant à des quiz en équipe, en relevant des défis collectifs et en vous confrontant aux autres ! Chaque conquête vous fera vivre de nouvelles situations. Mais... allez-vous discriminer à votre tour ou saurez-vous déjouer les pièges ?

Vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer : *Pas Touch !* est un jeu de plateau dynamique qui s'accompagne d'un support interactif Prezi permettant à tous les participants de suivre le jeu sur écran et de varier les entrées didactiques.

A travers les discriminations vécues, *Pas Touch !* vise surtout à faire émerger une prise de conscience avant un désamorçage en profon-



deur lors du débriefing. Au cours de celui-ci, le ressenti des jeunes sera abordé, une des discriminations qui les aurait touchés sera approfondie et des pistes d'action seront proposées pour dépasser le stade du constat.

In fine, Pas Touch ! offre aux jeunes l'opportunité de rééditer leurs propres principes du vivre ensemble.



Pas touch

Asmae



Asmae et ses volontaires
Q. Serruys, M. de Lacheisserie,
M. Gueli, F. Gillet



25



10-18



150'



NOTES

^[1] Pax Christi est un mouvement catholique international qui œuvre à la promotion de la paix, du respect des droits de la personne, de la justice et de la réconciliation dans des zones déchirées par des conflits.

^[2] Les CHEFF : organisation de jeunesse reconnue par la Fédération Wallonie-Bruxelles depuis 2014, elle remplit plusieurs missions réalisées par des jeunes et pour les jeunes sur les thématiques LGBTQI.

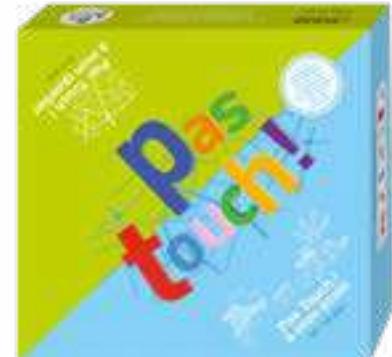
^[3] Comité des Elèves Francophones.

^[4] L'asbl Gratte propose de vivre des rencontres avec des jeunes handicapés mentaux à travers différentes activités.

^[5] Le Centre Bruxellois d'Action Interculturelle est une association d'éducation permanente et d'insertion socio-professionnelle qui œuvre à la promotion active des relations interculturelles à Bruxelles.

^[6] Association Nationale pour le Logement des Handicapés.

^[7] L'Institut pour l'Egalité des Femmes et des Hommes.



L'ASSOCIATION



Asmae est une association de solidarité internationale qui existe depuis 1981. Elle développe les capacités des jeunes à être des citoyens responsables, actifs, critiques, et solidaires, notamment, à travers leur participation à l'organisation d'événements socioculturels (comme le Festival Couleur Café ou le Tournoi de tennis Charles de Lorraine). Via leur investissement, Asmae soutient financièrement les projets de développement de ses partenaires du Sud. Enfin, Asmae réalise des animations d'éducation à la citoyenneté mondiale et solidaire pour les jeunes à partir de 10 ans.

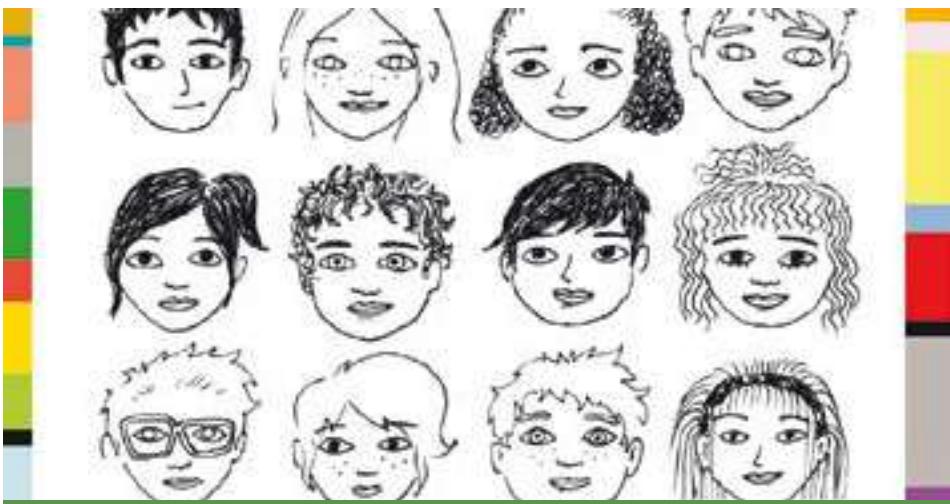


Asmae

Place des Carabiniers 5,
1030 Schaerbeek

Contact : Martin Kasiigha

+32 (0)2 742 03 01
info@asmae.org
www.asmae.org



KROIROUPA, LE JEU QUI VOUS DIT TOUT (OU PRESQUE) SUR LES RELIGIONS ET LA LAÏCITÉ

Kroiroupa est un jeu coopératif destiné aux animations dans les écoles autour des religions et de la laïcité. Il a été créé par le Centre d'Education à la Citoyenneté du Centre Communautaire Laïc Juif David Susskind (CCLJ).

ORIGINE DE L'OUTIL

Le Centre d'Education à la Citoyenneté (CEC) du CCLJ mène depuis près de quinze ans, dans toutes les écoles de la Fédération Wallonie-Bruxelles, tous réseaux confondus, un programme d'éducation à la citoyenneté intitulé « *La haine, je dis NON !* ». Dans le cadre de notre travail dans l'enseignement primaire autour de la thématique du « vivre ensemble », nous tentons d'amener les élèves à mieux se connaître pour que, valorisés dans leur(s) identité(s), ils aillent plus facilement à la rencontre de l'autre.

Dans cette optique, nous avons proposé une animation autour des croyances et des convictions. Chaque fois, nous avons constaté une méconnaissance du sujet mais également un grand enthousiasme des élèves à parler de



leurs croyances et à découvrir celles de leurs camarades. A l'école, les élèves abordent peu la question de la croyance ou de la non-croyance au sein de leur classe. Celle-ci reste cantonnée aux cours dits philosophiques.

Il nous semblait judicieux d'amener la question du religieux dans la classe.

De ces constats est né *Kroiroupa*, un outil ludique qui permet à chacun de se retrouver dans la découverte des religions et de la laïcité. Un jeu qui rassemble au lieu de diviser et qui invite au dialogue.

Nous avons choisi d'aborder les religions les plus représentées en Belgique : le christia-

nisme, l'islam et le judaïsme, mais aussi le bouddhisme, l'hindouisme et le sikhisme ainsi que des notions comme l'athéisme et l'agnosticisme. Des questions plus ouvertes permettent d'aborder le principe de la laïcité, et également de susciter une réflexion plus philosophique chez les participants.

PRINCIPE DU JEU

Le jeu est basé sur un *memory* doublé d'un *quiz*, avec des questions-réponses associées à chaque paire de cartes. Les questions de *Kroiroupa* explorent certaines étapes de la vie de l'être humain (la naissance, l'adolescence, le mariage et la mort), mais aussi des repères comme le calendrier, les livres, les interdits, les fondateurs, les lieux de culte ou les fêtes. Deux paires de cartes sortent du lot : l'une propose des exemples de questions philosophiques, l'autre questionne les liens existant entre les religions monothéistes. Avant la partie, les participants choisissent l'un des deux modules proposés : les religions monothéistes et la laïcité ou les religions d'origine indienne et la laïcité. Il s'agit d'un jeu coopératif dans lequel le groupe joue contre le corbeau *Kroiroupa* et le total de 16 bonnes réponses mène à la victoire.

Le jeu rencontre un réel succès auprès des élèves de 5^e et 6^e primaire avec lesquels nous travaillons, parce qu'il autorise à parler de façon ludique d'une partie de l'identité de chacun. Un enthousiasme qui est partagé par les enseignants. A notre grande surprise, lorsque nous l'avons présenté au Salon de l'Education de Charleroi, de nombreux professeurs de l'enseignement secondaire nous ont confirmé avoir besoin de ce nouvel outil dans leurs classes. Nous l'avons dès lors testé auprès d'un public d'adolescents et d'adultes. Les parties de jeu furent tout aussi passionnantes qu'avec les plus jeunes. C'est pourquoi nous avons décidé de cibler un public très large, voire familial, de 10 à 120 ans !



« Kroiroupa » tente d'œuvrer au dialogue interculturel car nous savons, pour le vivre au quotidien, que seuls le dialogue et l'écoute peuvent amener un peu d'apaisement dans notre société bousculée par le phénomène religieux.

Comme le dit *Kol Haolam Kulo*, un chant traditionnel juif : « *Le monde est un pont étroit, l'essentiel est de ne pas avoir peur de le traverser* ». *Kroiroupa* est un premier pas dans cette direction.

L'outil *Kroiroupa* a pu être réalisé grâce à la collaboration et l'expertise des équipes du Centre Interdisciplinaire d'Étude des Religions et de la Laïcité (CIELR - ULB), de l'Observatoire des Religions et de la Laïcité (ORELA - ULB) et du CEJI (Contribution Juive pour une Europe Inclusive). Grâce au soutien de la Commission Communautaire Française (Cocof), de la Fondation du Judaïsme de Belgique et de la Fédération Wallonie-Bruxelles, le jeu sera prochainement offert à toutes les écoles primaires et ludothèques bruxelloises.

L'équipe du Centre d'Education à la Citoyenneté du CCLJ

Kroiroupa

Centre d'Education à la Citoyenneté (CCLJ)

Audrey Elbaum

12-15

10+

90'



CENTRE D'EDUCATION À LA CITOYENNETÉ

Le Centre d'Education à la Citoyenneté organise des formations au CCLJ, destinées à toute personne qui désire animer le jeu. L'équipe du CEC propose également des animations à la demande, que ce soit en classe ou dans un autre contexte.



Centre Communautaire Laïque Juif

Rue de l'Hôtel des Monnaies 52
1060 Saint-Gilles
www.cclj.be

Contacts :

Pour *Kroiroupa* (informations, modalités d'achat, formations, animations) :

Zora Vardaj

+32 (0) 543 02 79
zora@cclj.be

Pour toute information sur les activités du Centre d'Education à la Citoyenneté et sur le programme « *La haine, je dis NON!* » :

Ina Van Looy

+32 (0) 543 02 97
ina@cclj.be
www.lahainejedisnon.be



L'ASSOCIATION



Photo : Jacques Duchateau

Chapitre 5

LE JEU DU MIGRANT®

Le *Jeu du migrant*® est un jeu de rôle pour comprendre l'autre et promouvoir un mieux vivre ensemble. Conçu par Bonaventure Kagné et le Centre d'Etudes et de Mémoires des Migrations Subsahariennes (Cémis), le jeu permet de questionner le regard que nous portons sur les migrations contemporaines et notre rapport singulier à l'altérité. L'objectif est d'inviter tout un chacun, et surtout les jeunes, à se mettre dans la peau d'un migrant et à se rendre compte des réalités auxquelles sont confrontées les personnes qui, à un moment donné, sont amenées à quitter leur pays pour diverses raisons.

Pour quelles raisons certains d'entre nous quittent le pays qui les a vus naître pour aller vivre ailleurs ? Est-ce que ces personnes fuient nécessairement la pauvreté, la misère ou la guerre ? Toutes les personnes venues d'ailleurs ont-elles en commun le même parcours, la même histoire ?

La migration occupe une place ambiguë dans nos sociétés depuis la nuit des temps. Les préjugés nous empêchent souvent d'aller à la rencontre de l'autre. La peur de ce dernier ou de l'inconnu peut bloquer notre ouverture au monde et rendre quasi inexistantes nos relations avec l'autre. Coexister avec des

personnes qui n'ont pas le même mode de vie, la même culture, les mêmes traditions, les mêmes convictions, la même religion peut être difficile. Bref, vivre ensemble est le nouvel enjeu de notre société.

Vivre ensemble harmonieusement n'est pas chose aisée, ainsi que les actualités le rappellent chaque jour ou que certaines conversations anodines ou en apparence, le laissent entendre⁽¹⁾. Nos relations sociales sont de plus en plus marquées du sceau de l'incompréhension. Les gens se connaissent pour ainsi dire peu, voire mal. Les différences, ou ce qui paraît comme telles, font peur. A mesure que les

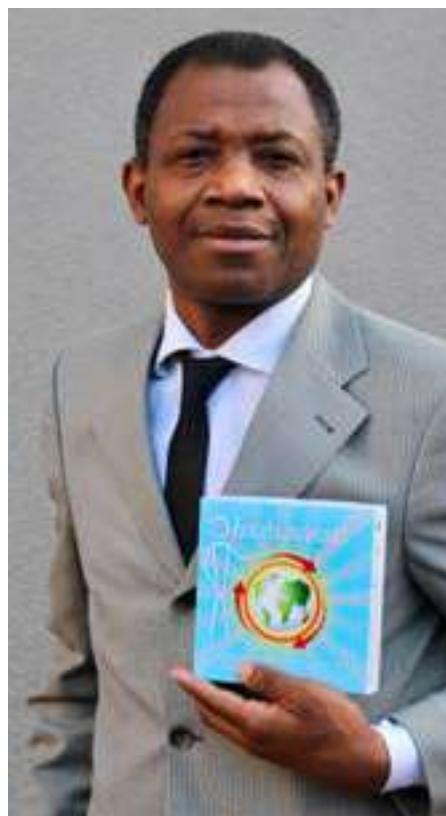
frontières des états s'estompent, la mobilité humaine ne cesse de se développer, avec des conséquences parfois dramatiques comme à Lampedusa ou à Calais. L'inconnu qui vivait au loin hier devient le voisin aujourd'hui.

Cette situation invite chacun de nous à penser autrement nos interactions sociales et à adapter notre gestion de la différence. Malgré le fait d'avoir en partage le même espace de vie, et d'être soumis aux mêmes normes sociétales, la question de la migration et celle du regard porté sur le migrant et par le migrant sur la population locale donne lieu à de nombreux malentendus entre les habitants⁽²⁾.

LE JEU DU MIGRANT®, UNE RESSOURCE PÉDAGOGIQUE

Les réalités de la mobilité humaine ne sont pas perçues de la même manière par tous. Loin s'en faut ! Elles font l'objet de représentations différentes. Le *Jeu du migrant®* est une ressource au contenu éducatif qui propose différentes manières de se représenter, de découvrir et de comprendre les migrations humaines aujourd'hui. Le mieux vivre avec les autres est abordé à travers différentes portes : la porte de la connaissance, de la diversité, de l'identité, de l'intérieurité, de l'écoute et du dialogue, de la filiation et de la solidarité, de la citoyenneté et la porte vers l'universel. Chaque témoignage rapporté dans le jeu, bien qu'expression d'un trajet de vie particulier, tend à une valeur d'exemplarité universelle.

Les exemples de parcours migratoires sont conçus dans le jeu comme des situations d'apprentissage variées qui peuvent être complétées par divers documents et cartes tirés de l'actualité. Il s'agit, au demeurant, de permettre aux joueurs de mener l'enquête et de découvrir la vie de migrant, du moins des fragments de celle-ci.



CO-CONSTRUIRE UN SENTIMENT D'APPARTENANCE COMMUN

Le *Jeu du migrant®* permet de questionner le regard que nous portons sur les migrants et notre rapport singulier avec l'altérité. Les stéréotypes et les préjugés liés aux migrations sont mis à l'épreuve des faits. Quel type de relation l'individu ou la société mène avec l'autre, en particulier, celui qui a quitté son pays, pour diverses raisons, pour aller vivre sur un autre territoire ?

Le jeu offre une réflexion sur les conditions qui permettent de mieux appréhender :

- ▶ les différentes causes qui jettent des milliers de personnes de tous âges sur les routes de l'exil. Car quitter son pays pour une destination, inconnue souvent, est rarement un acte facile ;
- ▶ le grand nombre de situations difficiles ou dangereuses que les personnes sont amenées à vivre. Car partir implique toujours une forme de renoncement et de déracinement, plus ou moins bien vécue ;

► la complexité des interactions entre les lieux de départ et d'installation des migrants. Car partir c'est aussi se projeter en un autre lieu pour tenter de construire tout en s'efforçant de se reconstruire. Certains y arrivent plus ou moins bien, d'autres jamais, et cela indépendamment de l'attitude des populations et des éventuelles politiques locales.

Il permet aussi de construire et de développer, sans prise de tête, des espaces de rencontre et de partage, de découverte et d'enrichissement. En effet, ce jeu offre l'occasion de découvrir des informations utiles pour mieux apprendre sur soi d'abord, ensuite connaître l'autre, mieux interagir avec ce dernier et co-construire un mieux vivre ensemble. La connaissance de l'autre et le type de relation que l'on entretient avec lui apparaissent dès lors comme une clé pour déverrouiller la porte d'or du mieux vivre ensemble.

Au demeurant, le Jeu du migrant® invite à la découverte de soi et de l'autre, sans jugement de valeur et de hiérarchie, à réfléchir sur la migration contemporaine, à quitter le ciment et le béton de nos certitudes liées aux migrations et à investir le terrain du doute et du questionnement. C'est un jeu narratif qui se base sur le partage des expériences de vie concrètes. Il encourage enfin la prise de conscience de l'humanisme qui lie les individus les uns aux autres.

Bonaventure Kagné

Enseignant et chercheur au Cémis.



Jérôme est né au Cameroun. Depuis longtemps, son objectif est de venir en Europe. La situation au Cameroun est en effet très difficile pour les jeunes : très peu de perspectives d'avenir, peu d'emploi, pas de droit au chômage, etc. Il est convaincu qu'en Europe la situation est différente. Grâce à son cousin, établi à Paris depuis des années, il a pu obtenir un visa touristique de trois mois qui lui a permis enfin de concrétiser son rêve. A la fin de la validité de son visa, il décide de ne pas retourner au Cameroun et fait tout ce qu'il peut pour gagner sa vie le mieux possible. Aujourd'hui, il se débat comme il peut à Bruxelles.

Vasu a étudié l'informatique en Inde. Après quelques années de travail à Bombay, il profite de l'opportunité offerte par un grand groupe international pour venir travailler à Bruxelles. Aujourd'hui, il habite à Evere et sa fiancée est venue le rejoindre après une année de travail. Son épouse, après avoir suivi plusieurs formations, a pu trouver une occupation au sein d'une petite société. Vasu et son épouse sont très satisfaits de leur vie en Belgique et comptent de nombreux amis aussi bien d'origine indienne que belge.



^① L. Kihl, « La population étrangère a presque doublé en 20 ans », *Le Soir*, 10/01/2017, p. 8

^② B. Kagné (s.d.), *Pratiques d'intégration des réfugiés et des demandeurs d'asile en Région wallonne*, Academia Press, Gent, 2008.

Sofia et sa famille sont originaires de Syrie. Après avoir subi la dureté quotidienne de la guerre pendant plusieurs années, ils décident finalement de quitter leur maison et tout ce qu'ils avaient construit pour pouvoir vivre en paix et en sécurité. Après un périple de plusieurs mois au péril de leurs vies (traversée de la Méditerranée sur des bateaux de fortune notamment, rencontre de passeurs qui n'en voulaient qu'à leur argent...), ils atteignent enfin Bruxelles en mai 2014. Quelques jours après leur arrivée, ils introduisent une demande d'asile auprès du CGRA (Commissariat général aux Réfugiés et Apatrides). Aujourd'hui, Sofia et ses deux frères sont scolarisés et toute la famille a obtenu la reconnaissance du statut de réfugié. Ils peuvent enfin envisager de se reconstruire.

Extraits d'interviews réalisées par Bonaventure Kagné dans le cadre de l'Exposition *Homo Migratus: comprendre les migrations humaines*, Musée de la Vie wallonne, Liège, 2016.



Jeu du migrant®

Bk, Cémis, Editions Vintchore

• Bonaventure Kagné

3-6

10+

45'



L'AUTEUR



Bonaventure Kagné est chercheur, enseignant, agrégé en Sciences politiques et sociales et consultant en sociologie des migrations. Il a été conseiller scientifique à l'exposition *Homo Migratus*. Il est l'auteur de nombreux articles sur les politiques migratoires et a contribué à plusieurs ouvrages portant, entre autres, sur les questions relatives à la mobilisation des immigrés, à l'interculturalité et à la lutte contre les discriminations.



L'ASSOCIATION



Le Cémis est un organisme à finalités pédagogique et scientifique et à vocation socioculturelle. Ses activités sont regroupées autour de deux axes principaux : les actions d'études et de formation d'une part, et les actions de valorisation d'autre part. Son champ d'intervention porte sur les flux migratoires entre l'Afrique subsaharienne et l'Europe à partir d'une démarche pluridisciplinaire et résolument interculturelle. Le Cémis mène également un travail de suivi, d'aide et d'accompagnement des associations subsahariennes. Le cheminement suivi par ces associations a donné lieu à des productions concrètes : brochures, albums, travaux, photographies, enquêtes, productions vidéos, etc., pouvant être utiles pour des animations et débats. Parmi le matériel de base ainsi constitué figure notamment une exposition de portraits de femmes africaines.

Centre d'Etudes et de Mémoire des Migrations Subsahariennes

Rue des Peupliers, 9 - 4000 Liège

Contact : Bonaventure Kagné

+ 32 (0)4 265 09 00

info@cemis.org

www.cemis.org



BGF Mag

#6

JOUER À BXL LE GUIDE DES SORTIES LUDIQUES



LUDOTHÈQUES

Ludothèques de quartier, « classiques » ou dites « spécialisées » se retrouvent autour d'un même objectif : partager des espaces et des temps de jeu de qualité avec tous les publics... Quoique initialement destinées aux enfants et à leurs parents, les ludothèques sont aujourd'hui des lieux de rencontre, de partage, d'éducation au jeu et par le jeu pour tous. La plupart d'entre elles disposent d'une salle afin d'essayer les jeux, d'y passer un bon moment en famille ou entre amis et de faire son choix en vue d'un emprunt éventuel, le tout pour une cotisation modique. Les ludothécaires se font un plaisir de vous accueillir, de vous conseiller et de vous expliquer les jeux.

ANDERLECHT

LUDOTHÈQUE DE LA MAISON DES ENFANTS D'ANDERLECHT

Rue Van Lint 18 - 1070 Anderlecht

Laury INGHELBRECHT

+32 (0)2 522 26 06

ludo@mde1070.be - info@mde1070.be
lundi et mardi 17h-18h30

mercredi 15h-18h

jeudi et vendredi 17h-18h30

Animation selon programmation

LUDOTHÈQUE WALALOU

Rue Otlet 28 - 1070 Anderlecht

Hanane AGEZAL

+32 (0)2 527 52 41

hanane@walalou.be

www.walalou.be

mercredi 14h-17h30

samedi 10h-13h

Animation sur rendez-vous

LUDOTHÈQUE DE L'ESPACE MAURICE CARÈME

Rue du Chapelain 1-7 - 1070 Anderlecht

Damien BEUN

+32 (0)2 526 83 30 - 40

emca@anderlechtirisnet.be

www.emca.be

mercredi 10h-18h

1er samedi du mois 10h-16h

Animation sur rendez-vous

ALPA-LUDISMES

Rue du Greffe 20 - 1070 Anderlecht

Pascal THIRIOT

alpa.ludismes@scarlet.be

www.alpaludismes.net

dimanche 14h30-23h

LES SAIGNEURS DU CHAOS

Club de jeux de rôle, jeux de plateau
et jeux de figurines
Rue du Greffe, 20 - 1070 Anderlecht

Patrick PLETINCKS

+32 (0)495 55 12 27

contact@saigneursduchaos.be

www.saigneurs.forumactif.org

Tous les soirs de 20h à 24h

(sur inscription via le forum)

AUDERGHEM

LUDOTHÈQUES COMMUNALE D'AUDERGHEM

Rue Idiers 37-39 - 1160 Auderghem

Julie PIRET

+32 (0)2 676 49 60

ludotheque@auderghemirisnet.be

mercredi 14h-18h

BERCHEM-SAINTE-AGATHE

LUDOBER - LUDOTHÈQUE COMMUNALE

*Maison du temps libre
Rue Dr. Ch. Leemans 8 - 1082 Berchem-Ste-Agathe*

*Nicole SNOEYS
+32 (0)2 465 87 90 - +32 (0)494 12 37 90
ludober@biblioberchem.be
mercredi 13h30 - 18h
vendredi 16h - 18h
4^e samedi du mois 10h - 12h*

GRICCA

*Ludothèque spécialisée pour personnes déficientes visuelles
Institut A. Herlin
Rue de Dilbeek 1 - 1082 Berchem-Sainte-Agathe*

*Olivier DE PRINS
+32 (0)475 28 91 30
www.gricca.com
Du mardi au jeudi 12h-14h
Autres jours sur rendez-vous*

BRUXELLES

LUDOTHÈQUE DES MAROLLES

*Club de Jeunesse
Rue des Tanneurs 178 - 1000 Bruxelles*

*François ZUNSHEIM
+32 (0)2 511 08 46
clubdejeunesse@marolles.org
lundi et mardi 16h-18h30
mercredi 14h-18h
jeudi et vendredi 16h-18h30*

MUNTPUNT SPELPUNT

*Ludothèque néerlandophone
Place de la Monnaie 6 - 1000 Bruxelles*

*+32 (0)2 278 11 11
www.muntpunt.be
mardi au vendredi 10h00-20h00
samedi 10h00-18h00*

TOILE DE JEUX

*Maison de quartier Querelle
Rue du Lavoir 32 - 1000 Bruxelles*

*Bénédicte HANOT
+32 (0)2 511 31 54
lundi 15h30-17h30
mercredi 14h-18h
Animation à domicile sur rendez-vous*

LUDOTHÈQUE DE L'ESPACE CÉSaire

*Collection spécifique de jeux de langage
Maison de la Francité
Rue Joseph II 18 - 1000 Bruxelles*

*Virginie D'HOOGE
+32 (0)2 219 49 33
jdl@maisondelafancite.be
Location de malles pour professionnels
sur rendez-vous
Du lundi au vendredi de 10h - 13h*

ETTERBEEK

LUDOTHÈQUE D'ETTERBEEK

Avenue d'Auderghem 233 - 1040 Etterbeek

*Mme DE COCK
+32 (0)2 642 90 22 - +32 (0)2 627 24 33
ludotheque-etterbeek@skynet.be
lundi 16h-18h - mardi 15h-17h
mercredi 14h-16h30 - jeudi 15h-17h
samedi 11h - 12h30*

EVERE

LUDOTHÈQUE COMMUNALE D'EVERE (BOITE À JOUJOUX)

*Maison Communale - Espace Delahaut
Square Hoedemakers 10 - 1140 Evere*

*Lena DACIQ et Brice MARCHAL
+32 (0)2 247 63 55
ludotheque@evere.irisnet.be
mardi à vendredi 14h-17h15
samedi 9h-13h*

GANSHOREN

LA TOUPIE

Avenue de la Réforme 66 - 1083 Ganshoren

*Amélie APPLINCOURT
+32 (0)2 425 00 28
latoupie.ganshoren@gmail.com
lundi 13h-17h - mercredi 13h-17h - samedi 10h-14h*

IXELLES

LUDOTHÈQUE COMMUNALE D'IXELLES

Rue Mercelis 13 - 1050 Ixelles

*Lisa DERU
+32 (0)2 515 69 45 - +32 (0)498 58 82 90
Ludomosaïquex@gmail.com
mardi 10h-12h et 13h-17h - mercredi 13h-18h
jeudi 13h-17h - vendredi 10h-13h et 14h-18h
samedi 9h - 13h*

LOLOUDOTEc

Chaussée de Boisfort 37 - 1050 Ixelles

*Lisa DERU
+32 (0)499 58 84 12
louloudotec@gmail.com
lundi et mardi 13h-16h30
mercredi 9h-12h et 13h-17h
jeudi et vendredi 13h-16h30*

LUDOTHÈQUE DU CERCLE POLYTECHNIQUE DE L'ULB

Avenue Franklin Roosevelt 50 - 1050 Ixelles

*ludotheque@cerclopolytechnique.be
lundi au vendredi 8h-18h*

JETTE

DIABOLO

*Centre Culturel Armillaire
Boulevard De Smet de Naeyer 145 - 1090 Jette*

*Michèle DOYEN
+32 (0)2 423 20 36
mercredi 14h-17h
samedi 10h-12h30*

KOEKELBERG

LUDOTHÈQUE JAKADI

Rue de Ganshoren 4 - 1081 Koekelberg

*Mickaël Gainsbury
+32 (0)2 412 40 56 - +32 (0)2 412 40 57
jakadi@koekelberg.irisnet.be
mercredi 13h-17h
samedi 9h-12h
Animations sur rendez-vous*

LAeken

LE COFFRE À JOUETS

Rue Steyls 36 - 1020 Bruxelles

*Vanessa LECOMTE
+32 (0)2 279 36 68
lecoffrejouets@bricity.be
mercredi 14h-18h
samedi 9h30-14h
Animations sur rendez-vous*

MOLENBEEK-SAINT-JEAN

LUDOTHÈQUE INTERGÉNÉRATIONNELLE SPECULOOS

Avenue Jean Dubrucq 82 - 1080 Molenbeek

*Daphné QUETTIER
+32 (0)2 428 08 75
ludo.speculoos@molenbeek.irisnet.be
mardi au jeudi 15h30-17h30
certains samedis 13h30-17h30
Animations écoles, extrascolaires, ateliers enfants
sur rendez-vous*

LUDOTHÈQUE DE NOTRE COIN DU QUARTIER ASBL

Rue de Genefé 18 - 1080 Molenbeek

*Roland VANDENHOVE
+32 (0)2 411 01 11
notrecoin@bonnevie.be
lundi et mardi 16h-17h30
mercredi 14h-17h
jeudi et vendredi 16h-17h30
samedi 14h-18h*

NEDER-OVER-HEEMBEEK

LUDOTHÈQUE BAOBAB

Rue de Hembeek 267 - 1120 Neder-Over-Hembeek

Karim Boulef
+32 (0)474 07 36 60
karim.boulef@baobabbelgium.be
www.baobabbelgium.be
mardi 16h-18h
mercredi 13h-18h
jeudi et vendredi 16h-18h
samedi 11h-18h

SAINT-GILLES

LET'S PLAY TOGETHER

Ludothèque itinérante
Rue Emile Feron 168 - 1060 Saint-Gilles

Sabrina Messahel
+32 (0)487 71 47 18
letsplaytogether.be@gmail.com
www.letsplaytogether.be
Animations, soirées jeux et formations sur demande

LUDOTHÈQUE DE LA MAISON DES ENFANTS

Rue du Fort, 25 - 1060 Saint-Gilles

Najia LARAUSSI
+32 (0)2 538 91 67
maisondesenfants.stgilles@live.be
mardi au samedi 10h15-13h et 14h-18h
Animations, aides aux projets sur rendez-vous

LUDOTHÈQUE DE LA LIGUE BRAILLE

Ludothèque spécialisée pour personnes déficientes visuelles
Rue d'Angleterre 57 - 1060 Saint-Gilles

Michèle DUBOIS
+32 (0)2 533 32 56
bib@braille.be
www.braille.be
Du lundi au vendredi de 8h30 à 12h et de 13h à 16h30. Fermé le mercredi matin.
Animations sur rendez-vous

SAINT-JOSSE

LUDOTHÈQUE DE LA COMMISSION COMMUNAUTAIRE FRANÇAISE (COCOF)

Rue Royale 223 - 1210 Saint-Josse

Isabelle DESSAINT
+32 (0)2 218 81 25 - +32 (0)2 800 83 48
ludotheque@spfb.brussels
www.cocof.be
Prêt aux professionnels : jeudi 12h30 - 16h
Accompagnements de projets ludiques sur rendez-vous

SCHAERBEEK

LUDOCONTACT - SÉSAME

Boulevard Lambermont 208 - 1030 Schaerbeek

Bernadette LAMINE
+32 (0)2 245 27 81
ludocontact.sesame@gmail.com
www.ludocontact.be
lundi, mardi et jeudi 15h-18h
mercredi 14h-19h
samedi 9h30-12h30
Vacances scolaires : lundi, mardi et jeudi de 14h à 18h
Animations de groupes sur rendez-vous

LUDOCONTACT - MAISON DU CITOYEN

Place Gaucheret 20 - 1030 Bruxelles

Bernadette LAMINE
+32 (0)2 204 05 40
ludocontact.sesame@gmail.com
www.ludocontact.be
jeudi et vendredi 15h15-17h30

UCCLE

LUDIVINE

HE²B-Defré
Avenue De Fré 62 - 1180 Uccle

Silvana RECCHIA
+32 (0)2 373 71 10
ludoludivine@gmail.com

www.ludobel.be
ludoludivine.blogspot.be
Lundi 16-19h,
Mercredi 13h-19h
samedi 11h-14h
Fermé pendant les congés scolaires

ORTHO-LUDO

HE²B-Defré
Avenue De Fré 62 - 1180 Uccle

Sylvie FRÈRE
+32 (0)495 99 43 28
sfrere@he2b.be
mercredi sur rendez-vous

L'OASIS

Ludothèque spécialisée pour sourds et aveugles
Ch. De Waterloo 15 - 1180 Uccle

Ana NAVARRO
+32 (0)2 373 52 38
ludo.oasis@irsa-cds.be
www.capsirsa.be
tous les jours 9h-12h30 (sauf jeudi)
et 13h-17h00 (sauf mardi)

WATERMAEL-BOITSFORT

LUDOTHÈQUE DE L'ESPACE DELVAUX

Rue Gratès 3 - 1170 Watermael-Boitsfort

Catherine PIERARD
+32 (0)2 663 85 62 - +32 (0)2 660 07 94
ludotheque1170@wb.irisnet.be
mercredi 14h-18h
vendredi 15h30-18h
samedi 10h30-12h30
Animations sur rendez-vous

LUDOTHÈQUE DE LA MAISON DES ENFANTS

Hondenberg 1 - 1170 Watermael-Boitsfort

Catherine PIERARD
+32 (0)2 673 69 80
ludotheque1170@wb.irisnet.be
mercredi 14h - 18h
samedi 10h30 - 12h30
Animations sur rendez-vous

WOLUWE-SAINT-LAMBERT

LUDOTHÈQUE DE L'ŒUVRE NATIONALE DES AVEUGLES (ONA)

Ludothèque spécialisée pour personnes déficientes visuelles
Boulevard de la Woluwe 34 - bte 1
1200 Woluwe-Saint-Lambert

Céline PIETTE et Laurent VERBRUGGEN
+32 (0)2 240 79 91 - +32 (0)2 241 65 68
ludotheque@ona.be
www.ona.be

Prêt uniquement sur rendez-vous:
mardi et jeudi 8h30-12h et 13h-17h
mercredi 13h - 17h
vendredi 8h30-12h et 13h-15h30
Animations sur rendez-vous

WOLUWE-SAINT-PIERRE

LUAPE

Ludothèque adaptée aux personnes handicapées
Avenue Parmentier 19 - 1150 Woluwe-St-Pierre

Françoise PIRON
+32 (0)2 772 75 25
luape@skynet.be
www.luape.org
mercredi 14h-16h30
samedi 10h-12h30
Animations sur rendez-vous du lundi au vendredi de 9h à 16h

LUDOTHÈQUE DU CENTRE CROUSSE

Rue au Bois 11 - 1150 Woluwe-Saint-Pierre

Dominique GAUTHIER
+32 (0)2 771 83 59
info@asblcentrecrousse.net
www.asblcentrecrousse.net
mercredi 15h-18h
samedi 10h-12h30
Animations et jeux géants sur place sur rendez-vous

BOUTIQUES SPÉCIALISÉES

C'est dans les boutiques spécialisées que vous trouverez le plus grand choix pour tous les âges et surtout les meilleurs conseils. La plupart d'entre elles organisent aussi des événements et des soirées jeux qui permettent au public de découvrir les nouveautés dans un marché du jeu en plein essor.



A VOS SOUHAITS

Rue Jean-Baptiste Labarre 1 - 1180 Uccle
+32 (0)2 332 21 61
avossouhaits@skynet.be
www.avossouhaits.be

L'ANTRE JEUX

Avenue de la Couronne 357 - 1050 Ixelles
+32 (0)2 345 76 01
info@antre-jeux.be
www.antre-jeux.be

L'ATELIER DE GEpetto (KRAAINEM)

Rue d'Argile 72 - 1950 Kraainem
krainem@ateliergepetto.be
www.atelier-gepetto.be

L'ATELIER DE GEpetto (WATERMAEL-BOITSFORT)

Rue Middelbourg 58
1170 Watermael-Boitsfort
+32 (0)2 661 30 11
www.atelier-gepetto.be

L'ATELIER DE GEpetto (WOLUWE-SAINT-LAMBERT)

Avenue Georges Henri 286
1200 Woluwe-Saint-Lambert
+32 (0)2 661 30 13
www.atelier-gepetto.be

CASSE-NOISETTES

Chaussée d'Alsemberg 76 - 1060 Saint-Gilles
+32 (0)2 537 83 92
casse-noisettes@skynet.be
www.casse-noisettes.be

CHOUCHOU VS SPRL

Chaussée de Waterloo 1355 - 1180 Uccle
+32 (0)2 511 60 74
chouchou@chouchou.com
www.chouchou.com

C'KI LE ROI

Avenue du Roi Chevalier 38 - 1200 Woluwe-Saint-Lambert
+32 (0)2 772 78 86
françois.tytgat@ckileroi.be
www.ckileroi.com

DEDALE

Rue Gérard 138-140 - 1040 Etterbeek
+32 (0)2 734 22 55
info@dedale.be
www.dedale.be

EUREKAKIDS

Avenue Louise 199A - 1050 Ixelles
+32 (0)2 648 30 57
bxlavlouise@shops-eurekakids.net
www.eurekakids.be

FILIGRANES

Avenue des Arts 39-40 - 1040 Etterbeek
jouets@filigranes.be
www.filigranes.be

FNAC TOISON D'OR

Avenue de la Toison d'Or 17 - 1050 Ixelles
www.fnac.be

FNAC CITY 2

City 2, Rue Neuve - 1000 Bruxelles
Colette.mainguet@be.fnac.com

FOX & CIE

Rue Saint-Lambert 200 - 1200 Woluwe-Saint-Lambert
+32 (0)2 763 16 82
wol-shop@foxetcompagnie.be
www.foxetcompagnie.be

FOX & CIE DOCKS

Boulevard Lambermont 1 - 1030 Schaerbeek
docks@foxetcompagnie.be
www.foxetcompagnie.be

GRASSHOPPER

Rue Marché aux Herbes 39-43 - 1000 Bruxelles
leuven@thegrasshopper.be
www.thegrasshopper.be

INTERTOYS

Avenue de Busleyden 8-10 - 1020 Bruxelles
Boulevard Sylvain Dupuis 315 - 1070 Anderlecht
toysco@skynet.be
www.intertoys.nl

KINKAJOU

Rue Haute 340 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 731 68 11
kinkajou@marchand.be
www.kinkajou.be

LA GRANDE RECRE

Rue de Grétry 12 - 1000 Bruxelles
Avenue de la Toison d'Or 40 - 1050 Ixelles
Chaussée de Wavre 340 - 1160 Auderghem
www.lagranderecre.be

LUXIOL

Chaussée d'Ixelles 221 - 1050 Ixelles
+32 (0)2 648 77 14
www.luxiol.be

LA MAISON DU BRIDGE

Rue du Bailli 61 - 1050 Ixelles
+32 (0)2 537 43 85
christine.deknudt@lebridgeur.com
www.lebridgeur.com

OLI-WOOD TOYS IXELLES

Chaussée de Waterloo 529 - 1050 Ixelles
+32 (0)2 345 94 34
oliwoodtoys@yahoo.be
www.olivwoodtoys.be

OLI-WOOD TOYS 2 ETTERBEEK

Av de la Chasse 94a - 1040 Etterbeek
+32 (0)2 649 36 82
reginaldcol@yahoo.fr
www.olivwoodtoys.be

OUTPOST GAMECENTER

Rue de la Tribune 8 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 218 04 00
pavlos@outpost.be
www.outpost.be

LE P'TIT REVE

Place Saint-Job 21 - 1180 Uccle
+32 (0)2 372 95 15
fralac.uccle@gmail.com
www.lepititreve.be

SAJOU

Rue Léopold I 466 - 1090 Jette
+32 (0)2 427 08 87
info@sajou.be
www.sajou.be

SERNEELS A. ET B.

Avenue Louise 69 - 1050 Ixelles
+32 (0)2 538 30 66
info@serneels.be
www.serneels.be

SUPER DRAGON TOYS

Rue Sainte-Catherine 6 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 511 56 25
superdragontoy@hotmail.com
www.superdragontoy.com

LA TOUPIE ATOMIQUE

Avenue Guillaume Gilbert 14 - 1050 Ixelles
cecile.limbosch@skynet.be
+32 (0)2 675 02 75

VOLTE FACE

Rue des Teinturiers 17 - 1000 Bruxelles
+32 (0)472 24 22 32
marcojaux@yahoo.be

WOODEE

Rue Félix Marchal 31-35 - 1030 Schaerbeek
+32 (0)2 742 33 56
coline.woodee@gmail.com
www.woodee.be



CLUBS ET ASSOCIATIONS LUDIQUES

Le monde associatif ludique est très divers, tout comme les domaines du jeu. Loin d'être exhaustif, nous avons répertorié ici quelques organisations actives dans l'animation et la promotion des jeux de société, jeux de rôle sur table et grandeur nature, wargames, jeux de figurines.

ANOTHER MEDIEVAL WORLD ASBL

Jeux de rôle grandeure nature

Stéphan Devolder
Avenue Jean Palfijn 88 - 1020 Laeken
+32 (0) 478 98 89
info@medieval.be
www.medieval.be

AUDER'GAMES

Jeux de société

Salle Les Paradisiers
Chaussée de Wavre 1336 - 1160 Auderghem
Soirées jeux les premiers et troisièmes jeudis du mois
19h-23h30
www.audergames.wordpress.com

BE LARP

Fédération belge francophone de jeux de rôle grandeure nature
Maison de la Jeunesse
Avenue Prekelinden 78 - 1200 Woluwe-Saint-Lambert
info@belarp.be
www.larp.be

BRUSSELS QWAFFLES

Club de quidditch
Abdelhakim Boukil
brusselsqwaffles@gmail.com
www.quidditchbelgium.be

CENTRE KAPLA DE BRUXELLES

Animations et ateliers de construction en planchettes de bois Kapla
Alessandro Ingafù Del Monaco
Rue de Verviers 3 - 1000 Bruxelles
+32 (0) 471 20 00 15
contact@kaplacentrebxl.com
www.kaplacentrebxl.com

CLUB DE JEUX MATHÉMATIQUES

Jeux de société

Haute Ecole Francisco Ferrer
Boulevard Lemonnier 110 - 1000 Bruxelles
Joëlle Lamon
joellelamon@yahoo.fr
www.jeuxmath.be

DÉ JOUEUR

Jeux de société

Chaussée de Vleurgat 23, 1050 Ixelles
Soirée jeu mensuelles le 3^e samedi du mois
de 14h à 01h
dejoueur@gmail.com
www.facebook.com/Dejoueur

FÉDÉRATION BELGE DES JEUX DE SOCIÉTÉ

Organisation de tournois multi-jeux
www.fbjs.be

KAERNUNOS

Animations de jeux de rôle grandeure nature pour enfants et adultes

Rue Meyerbeer 145 – 1180 Uccle
Joan Reyes
+32 (0) 485 52 93 99
info@kaernunos.net
www.kaernunos.be

LE BANQUET DES GÉNÉRAUX

Club de wargame

Serge Bettencourt
Experimentarium de l'ULB
Boulevard du Triomphe CP238 - 1050 Ixelles
Sessions mensuelles :
www.banquetdesgeneraux.com

LA LIGUE DES JEUXSTICIERS

Jeux de rôle et jeux de société

Sylvain Corrillon
+32 (0) 499 11 01 83
jeuxsticiers@gmail.com
laliguedesjeuxsticiers.wordpress.com

LA TAVERNE DU DRAGON ROUGE

Jeux de figurines, jeux de rôle

Café Le Garnath
Avenue Jules Malou 26 - 1040 Etterbeek
Stéphane Boulay
sboulay@shynet.be
tavernedragonrouge.forumactif.com

LE PHÉNIX

Club de go

Outpost
Rue de la Tribune 8 - 1000 Bruxelles
Michael Silcher
+32 (0) 475 97 81 77
club_phenix@gofed.be
www.gophenix.wordpress.com

LES DEUX FOUS DU DIOGÈNE

Club de jeu d'échecs

L'Espadon
Rue des Champs 69 - 1040 Etterbeek
Alexandre Glaser
+32 (0) 498 03 63 36
les2fousdd@gmail.com
www.les2fousdd.com

LES PORTES DE SALEM

Jeux de rôle

Centre Culturel « Le Fourquet »
Place de l'Eglise 15 - 1082 Berchem-Sainte-Agathe
Gaëtan Deberdt
gaetan.deberdt@gmail.com
www.lesportesdesalem.be

LES SAIQUEURS DU CHAOS

Jeux de rôle

Maison-Dés-Jeux
Rue du Greffe 20 - 1070 Anderlecht
David Beugnies
+32 (0) 477 18 74 15
contact@saigneursduchaos.be
www.saigneursduchaos.be

LIGHTSABER ACADEMY BRUSSELS

Association de promotion du combat au sabre laser

Jérôme Middernacht
+32 (0) 2 472 64 23 23
bruxelles@ludosport.net
www.ludosport.net

LUDO ASBL

Association de promotion culturelle du jeu

Avenue De Fré, 62 - 1180 Uccle
Michel Van Langendonckt
+32 (0) 2 733 85 00
info@ludobel.be
www.ludobel.be

MUSÉE DU JOUET

Rue de l'Association 24 - 1000 Bruxelles

André Raemdonck
+32 (0) 2 219 61 68
www.museedujouet.eu

PHÉNIX ASBL

Jeux de rôle grandeure nature

Avenue Palmerston 17 - 1000 Bruxelles
info@phenix-asbl.be
www.phenix-asbl.be

RAGNAROK

Jeux de rôle grandeure nature

ragnarokgn@gmail.com
www.ragnaroklarp.be

TABLETOP RACE

Club de jeux de figurines

Centre Culturel du Fourquet
Place de l'Eglise 15 - 1082 Berchem Sainte-Agathe
Jérémie Walmach
www.tabletoprage.wordpress.com

ANIMATIONS ET SOIRÉES JEUX

La Région regorge d'initiatives qui permettent aux Bruxellois de partager des moments ludiques et conviviaux tous les jours de la semaine. Certaines sont organisées par des associations, des clubs, des ludothèques ou des groupes informels, d'autres par des restos et cafés-jeux, d'autres encore par des sociétés et boutiques spécialisées...



L'ALLIANCE

Resto et bar-à-jeux

Rue de la Gare 44 - 1040 Etterbeek
info@aceworkshops.be
www.aceworkshops.be
Ouvert mardi et jeudi soir, vendredi toute la journée.
Soirées jeux hebdomadaires : jeudi soir de 18h à 22h30

ALPA-LUDISMES

Après-midis jeux de société hebdomadaires

Rue du Greffe 20 - 1070 Anderlecht
Pascal THIRIOT
alpa.ludismes@scarlet.be
www.alpaludismes.net
dimanche 14h30-23h

BAR DU MATIN

Animation jeux de société par Let's Play Together
Chaussée d'Alsemberg 172 - 1060 Saint-Gilles
letsplaytogether.be@gmail.com
www.letsplaytogether.be
Dimanche 16h-19h

BOARDGAME MONKEYS

Association de promotion du jeu de société moderne dans la communauté des expats à Bruxelles.

Outpost Gamecenter
Rue de la Tribune 8 - 1000 Bruxelles
Pierre-Gilles Pecquereau
+32 (0)472 80 05 98
satya@nosource.com
www.boardgamemonkeys.be
1^{er} mercredi du mois : Join & Play Session (nouveautés et jeux classiques)
3^e mercredi du mois : Dice & Mini's Session (jeux de société avec figurines, décors et dés)

DÉ JOUEUR

Soirée jeux de société mensuelles

Chaussée de Vleurgat 23, 1050 Ixelles
dejoueur@gmail.com
www.facebook.com/DeJoueur
3^e samedi du mois de 14h à 01h

JEUX1082SPellen

Soirées jeux mensuelles

GC De Kroon
Rue Jean-Baptiste Vandendriesch 19
1082 Berchem-Sainte-Agathe
jeux1082spellen@gmail.com
www.facebook.com/groups/Jeux1082Spellen
3^e jeudi du mois de 18h à 23h

JEUX VOUS INVITE

Soirées jeux de société mensuelles

Ludothèque de Watermael-Boitsfort
La Vénérerie - Espace Delvaux
Rue Gratès 3, 1170 Watermael-Boitsfort
+32 (0)2 660 07 94
ludotheque1170@wb.irisnet.be
www.biblioludowb.be
3^e jeudi du mois de 19h30 à 21h30

LA BOITE À JOUJOUX

Soirées jeux de société mensuelles de la ludothèque d'Evere

Espace Toots
Rue Edouard Stuckens 125 - 1140 Evere
+32 (0)2 247 63 55
ludotheque@evere.irisnet.be
1^{er} vendredi du mois à partir de 19h

LIBER

Salon de thé à jeux

Rue des Deux Eglises 12 - 1210 Saint-Josse
+32 (0)2 380 09 25
info@liber-the.be

www.liber-the.be

Ouvert du mardi au dimanche

Soirées jeux le mardi soir de 19h à 22h.

Championnats de whist et d'échecs organisés de manière régulière

LUDIVINE

Soirées jeux de société mensuelles

Haute Ecole de Bruxelles-Defré
Avenue De Fré 62 - 1180 Uccle
Silvana RECCHIA
+32 (0)2 373 71 10
ludoludivine@gmail.com
ludoludivine.blogspot.be
Dernier mercredi du mois à partir de 18h30

LUDOthèque COMMUNALE D'IXELLES

Soirées jeux de société mensuelles

Rue Mercelis 13 - 1050 Ixelles
Lisa DERU
+32 (0)2 515 69 45 - +32 (0)498 58 82 90
Ludomosaquexl@gmail.com
1^{er} mardi du mois à partir de 18h

LUDOthèque DE L'ESPACE MAURICE CARÈME

Soirées jeux de société mensuelles

Rue du Chapelain 1-7 - 1070 Anderlecht
emca@anderlecht.irisnet.be
+32 (0)2 526 83 30
www.emca.be
Dernier jeudi du mois 19h-21h30

LES MARDIS LUDIQUES

Soirées jeux de société hebdomadaire

Outpost Gamecenter
Rue de la Tribune 8 - 1000 Bruxelles
www.sajou.be/forum
Mardi 18h à minuit

MURMURE

Animation jeux de société par Let's Play Together

Rue du Belvédère 18 - 1050 Ixelles
letsplaytogether.be@gmail.com
www.letsplaytogether.be
Dimanche 17h-21h

RAINBOW HOUSE

Animation jeux de société par Let's Play Together

Rue du Marché au Charbon 42 - 1000 Bruxelles
letsplaytogether.be@gmail.com
www.letsplaytogether.be
Dernier jeudi du mois 16-19h

RAMDAM

Animation jeux de société par Let's Play Together

Rue de l'Aqueduc 61, 1050 Ixelles
letsplaytogether.be@gmail.com
www.letsplaytogether.be
1^{er} et 3^e dimanche du mois 16-19h

SOIRÉES DÉCOUVERTES DE SAJOU

Soirées mensuelles de la boutique Sajou
Librairie Mot Passant
Avenue de Jette 300 - 1090 Jette
Thierry Saez
+32 (0)2 427 08 87
info@sajou.be
www.sajou.be
3^e vendredi du mois

LES SOIRÉES TERRIBLES

Soirées jeux de société mensuelles
La Table Food & Games
Rue de l'Enseignement 63 - 1000 Bruxelles
Arnaud Van Heck
arnaud.vanhecke@gmail.com
www.boitecast.net
2^e mercredi du mois

SPELPUNT SPELEN AVOND

Soirées jeux mensuelles de la ludothèque néerlandophone du Muntspunt
Place de la Monnaie 6 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 278 11 11
www.muntspunt.be
1^{er} mercredi du mois 19h00-21h30

LA TABLE FOOD & GAMES

Resto et bar-à-jeux
Rue de l'Enseignement 63 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 223 08 02
info@latablefoodandgames.be
wwwlatablefoodandgames.be
lundi 10h-15h
mardi au vendredi 10h-23h
samedi 18h-23h30

LA TRICOTERIE

Soirées jeux de société hebdomadaires
Rue Théodore Verhaegen 158 - 1060 Saint-Gilles
+32 (0)485 555 851
info@tricoterie.be
www.tricoterie.be
Lundi à partir de 19h

ESCAPE GAMES

Nouveaux terrains d'expérimentation ludique, les escape games sont des jeux d'évasion grandeure nature où un groupe de personnes enfermées dans une pièce doit résoudre une série dénigmes afin d'en sortir avant la fin du temps imparti (souvent 60 minutes).



ENYGMA

Place de l'Albertine 3 - 1000 Bruxelles
Julien Vandenneitte
+32 (0)2 512 96 37
info@enygma.be
www.enygma.be

ESPACE PROD

Rue de L'Etuve 69 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 511 47 65
www.escapeprod.com

OUTILS PÉDAGOGIQUES



Pour nombre de pédagogues, le jeu est essentiel dans les processus d'apprentissages. Jouer, c'est aussi tisser des liens, c'est ouvrir des chemins de créativité et de découverte de soi et des autres.

Des ludothèques, des institutions et des associations utilisent le jeu comme support à la communication, comme outils de sensibilisation ou encore comme vecteur de solidarité et d'émancipation. Il serait difficile de les recenser toutes ici. On se contentera d'un coup de projecteur sur quelques projets qui doivent être abordés comme autant de portes d'entrées vers les plaisirs simples et infinis du jeu.

107CITY

Un jeu pour s'informer, comprendre et mettre en débat la réforme des soins de santé mentale en Belgique.

L'Autre « Lieu »

Christian Marchal
+32 (0)2 230 62 60
info@autrelieu.be
www.autrelieu.be

60 MINUTES

Rue Saint-Jean 37 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 880 03 70
info@60minutes.be
www.60minutes.be

THE ESCAPE HUNT EXPERIENCE

Rue de Livourne 13 - 1060 Saint-Gilles
+32 (0)2 850 15 10
brussels.manager@escapehunt.com
www.brussels.escapehunt.com

LE BATEAU DE LA COPROPRIÉTÉ

Un jeu coopératif destiné à faire découvrir le fonctionnement d'une copropriété. Se confronter à des situations concrètes, comprendre les niveaux de prise de décisions, agir concrètement sur son cadre de vie sont autant de défis permettant de développer ses connaissances et sa compréhension de la vie en copropriété.

Public : adulte

UNE MAISON EN PLUS

Silvia Rollo Collura
+32 (0)2 349 82 40
reno@unemaisonenplus.be
www.unemaisonenplus.be

BRUXELLES X

Un grand jeu de piste pour découvrir Bruxelles, ses associations, ses lieux culturels, ses espaces de loisir.
Public : jeunes (15-20 ans)

SAMARCANDE

Josselin Jamet
+32 (0)2 647 47 03
samarcande@skynet.be
www.samarcande.be

COÛT-CONSO

Calqué sur le principe du jeu Timeline, Coût-conso sensibilise le public au coût annuel d'utilisation des sanitaires et différents électro-ménagers dans un logement.

Public : adolescents et adultes

HABITAT & RÉNOVATION

Grégoire De Muylder
+32 (0)2 648 73 52
energie.hr@miscirisnet.be
www.habitatrenovation.be

ENERGIC'À BRAC

Un outil pédagogique et ludique pour mieux comprendre le marché de l'énergie en Belgique et ses différents acteurs : fournisseurs, producteurs, gestionnaires de réseaux, médiateurs, consommateurs, etc.
Public : professionnels du secteur social, de l'éducation et de l'énergie.

CENTRE D'APPUI SOCIAL ENERGIE (FdSS)

Céline Nieuwenhuis
+32 (0)2 250 09 19
info@fdss.be
www.socialenergie.be

JEU DU MIGRANT

Un jeu de rôle pour comprendre les migrations humaines. Une ressource pédagogique qui permet de questionner le regard que nous portons sur les migrants et notre rapport singulier avec l'autérité.

Public : à partir de 6 ans

CENTRE D'ETUDES ET DE MÉMOIRE DES MIGRATIONS SUBSAHIENNES

Bonaventure Kagné
+32 (0)4 265 09 00
cemis@cemis.org
www.cemis.org

JEUX DE LANGAGES

La Maison de la Francité a développé une collection de jeux de langage disponibles sous forme de malles, prêtées aux associations et aux écoles: pour les classes de maternelles, de primaires ou de primo-arrivants, pour les ados et aussi pour les apprenants en français langue étrangère ou en alphabétisation. On y retrouve des jeux d'ambiance, de stratégie ou des jeux plus pédagogiques. Tout le monde pourra donc y trouver son compte, quels que soient son niveau, ses attentes et ses envies. Un catalogue descriptif est disponible sur commande ou téléchargeable via le site internet.

Maison de la Francité

Rue Joseph II 18 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 19 49 33
mdjf@maisondelafancite.be
www.maisondelafancite.be

KIDON'KWA

Un jeu de coopération pour faire connaître le don de sang et son utilité, mais aussi transmettre, de manière ludique, des informations sur le sang.

Public : à partir de 8 ans

CROIX-ROUGE JEUNESSE

Laura Lopez Bech
+32 (0)2 371 31 50
Laura.lopez@croix-rouge.be
www.crj.be

KROIROUPA
Un jeu coopératif destiné aux animations en école autour des religions et de la laïcité.
Public : jeunes (12-15 ans)

Centre Communautaire Laïc Juif

Zora Vardaj
+32 (0)2 543 02 79
zora@cclj.be
www.cclj.be

PAS TOUCH!
Un jeu pédagogique créé par des jeunes pour faire comprendre les mécanismes de discrimination. Interrogez vos préjugés et apprenez à reconnaître les discriminations de la vie quotidienne.
Public : jeunes (10-18 ans).

Asmae asbl
Martin Kisiigha
+32 (0)2 742 03 01
martin@asmae.org
www.asmae.org

TRILOGIE – LA SCIENCE DU TRI
Ce jeu pour initier aux consignes de tri et encourager les pratiques éco-responsables, peut aussi bien être utilisé dans le cadre d'animation sur le thème du tri des déchets qu'en famille, pour le plaisir de jouer ensemble.

Culture & Santé

Jérôme Legros
32 (0)2 558 88 10
jerome.legros@cultures-sante.be
www.cultures-sante.be

WEDIACTIVISTS
Jouer pour éveiller à la cyber-citoyenneté! WediActivists vise à stimuler l'esprit critique, encourager l'empathie, susciter un comportement responsable.

Du vent dans les cordes
Manu Mainil
+32 (0)486 28 26 33
wediactivists@gmail.com
www.duventdansescordes.be/projets/wediactivists