

CO VRE

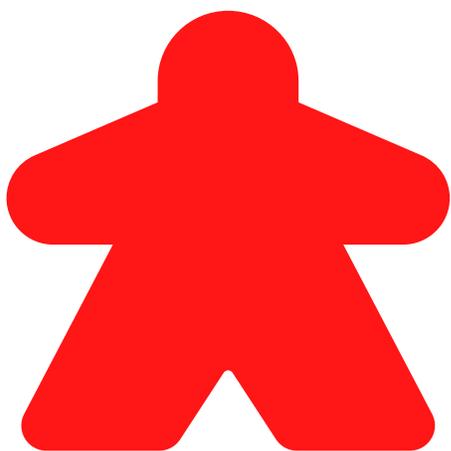
JEUUX

N.3

2022

2023

Magazine de la journée professionnelle



JE(U) L'AVAIS PAS VU VENIR

Le jeu alternatif sous toutes ses formes !



 Université
BORDEAUX
MONTAIGNE

DU Gestion et Animation de Ludothèque et LP
Médiation par le Jeu et Gestion de Ludothèque

SOMMAIRE

| | |
|---|--------|
| Programme de la journée professionnelle | p03 |
| Edito | p04 |
| Parlons des formations DUGAL et LPMJGL | p05-07 |
| Retours sur la journée professionnelle 2023 | p08-12 |
| Off de la journée professionnelle 2023 | p13 |
| Témoignages de professionnels | p14-17 |
| Coup de cœur de la promotion 2022/2023 | p18-20 |
| Grilles Logiques | p21 |
| Réponses aux jeux intégrés | p22 |
| Crédits | p23-24 |



JE(U) L'AVAIS PAS VU VENIR

JEUDI 27 AVRIL 2023

9 h 30 à 10 h 00
Accueil du public dans le hall
d'accueil.
Distribution des badges et du
programme



ACCUEIL - CAFÉ

CONFÉRENCE



10 h 00 à 12 h 00
Le jeu alternatif et ses différentes
pratiques

12 h 30 à 14 h 00



DÉJEUNER

ATELIERS



14 h 00 à 18 h 00

à partir de 18 h 00
Dans le hall d'accueil



**BILAN JOURNÉE
APÉRITIF
DINATOIRE**

SOIRÉE JEUX



20h à 23h
Les jeux vidéos rencontrent les
Jeux de société

La revue "Couvre Jeux" est née pendant la pandémie que nous n'avions pas vu venir et, à ce moment-là, elle représentait une activité alternative à l'évènement annuel annulé qui était habituellement organisé par les étudiants de la Licence professionnelle Médiation par le jeu et gestion de ludothèques (LPMJGL) et du Diplôme Universitaire Gestion et Animation de Ludothèques (DUGAL) de l'IUT Bordeaux Montaigne.

Cette année 2022-23, la revue perd définitivement son statut d'« alternative », en étant désormais écrite en continu tous les ans en plus de l'organisation de la journée professionnelle. Qui plus est, elle se consolide avec un numéro ISSN et son catalogage dans le Réseau des bibliothèques universitaires de Bordeaux grâce au travail des professionnelles du Centre de Ressources Montaigne IUT/IJBA, qui ont toujours soutenu et valorisé le jeu et les activités organisées par l'association Les galopins (l'association des étudiant.e.s LPMJGL et DUGAL). Nos remerciements à toute l'équipe du CRM et du Service commun documentation de l'Université Bordeaux Montaigne.

Jouer avec les mots fait écho au contenu de ce numéro consacré au jeu alternatif, le jeu là où l'on ne s'y attend pas et le jeu dans toutes ses formes. À un moment où le jeu est en plein essor et développement, les étudiant.e.s et intervenant.e.s nous ont fait réfléchir, découvrir, explorer, expérimenter et retrouver différentes pratiques où l'on « joue » sans forcément réaliser le sens initial du terme (théâtre, musique, sport...) ou bien « jouer » différemment à partir du matériel ou du mécanisme adapté ou détourné de son objectif initial.

La revue ne s'arrête pas à une reprise des moments forts de cette journée professionnelle, elle enrichit son contenu avec, entre autres, l'explication des projets tutorés de l'année, des témoignages d'étudiant.e.s et professionnel.le.s, les coups de cœur des étudiant.e.s en termes de jeux/jouets et même des grilles logiques à disposition des lectrices et lecteurs.

Vous avez devant vos yeux une revue conçue pour jouer pendant la lecture sans peut-être vous y rendre compte, ou si ?

L'équipe pédagogique et administrative de la formation félicite l'ensemble des étudiant.e.s pour le succès de l'évènement en termes de participation et de qualité et reste convaincue de l'intérêt des contenus de la revue pour l'ensemble des professionnel.le.s du jeu et des ludothèques, voire pour tous les publics. Merci à toutes et tous d'avoir joué le jeu.

Bonne lecture et à l'année prochaine, certainement le 16 mai 2024 (sous réserve de modification) !

Yannick Hernandez
Responsable formations DUGAL et LPMJGL

Parlons de notre formation !

Témoignages d'actuels et anciens étudiants

Anne-Sophie

Etudiante de la formation (LP en 1 an)

En intégrant la Licence, je concrétise ma reconversion professionnelle et j'apprends donc le troisième métier de ma carrière...

Éduquée dans une famille où le jeu était présent, passionnée de jeux moi-même, j'utilisais déjà des pratiques ludiques dans mes précédents métiers. J'avais déjà remarqué que l'on pouvait utiliser le jeu comme un média pour une multitude de projets et avec tous les publics. J'étais donc extrêmement curieuse d'en apprendre davantage. Et je ne suis pas déçue, bien au contraire.

Cette formation est extrêmement dense, mais des plus enrichissantes.

Le contenu est varié, aborde tous les domaines que concerne le jeu, que ce soit dans ses dimensions sociales, éducatives ou culturelles. Les intervenants de qualité témoignent et partagent avec générosité leurs expériences professionnelles. Les sujets de travaux de groupes sont divers et stimulants.

Je conseille cette formation à toute personne dont le projet est réfléchi et qui est assez solide dans sa vie personnelle pour encaisser une année riche et intense.

Lorenzo

Étudiant de la formation (LP en 1 an)

En m'inscrivant à la formation continue DUGAL/LP ludothécaire, je savais à quoi m'attendre. Une formation continue comme son nom l'indique s'inscrit dans la continuité d'une précédente vie professionnelle. Chacun vient dans cette formation avec son expérience, son propre bagage culturel et émotionnel. Bref, dans une formation continue de carrière sociale, les promotions seront toujours éclectiques.

Chacun avec ses doutes, ses besoins, ses envies, ses questions, ses facilités, ses difficultés, ses déceptions, ses valeurs, ses surprises, etc.

Il est donc difficile de mettre en place un projet pédagogique qui convienne à tous. Et au sein de cette formation, il est important de pouvoir s'exprimer, mais aussi d'écouter les besoins de nos camarades. Une formation continue condensée en 1 an est pour moi très proche d'une année de prépa. Il faut apprendre à gérer la prise de risque, les périodes de doute, entretenir l'énergie, le dynamisme, la motivation. Tout cela s'apprend, se construit et s'entretient pour mettre toutes les chances du côté de son projet.

Les cours permettent de saisir différentes visions et professions du monde ludique et des métiers du social. Cela permet d'ouvrir son éventail de possibilités quant au projet professionnel que l'on compte mettre en œuvre. Que ce soit en ville, en province, dans un lieu fixe ou en itinérance, la formation donne les outils pour comprendre ce milieu.

Brice

Ancien étudiant de la formation aujourd'hui co-formateur

Cette licence a été pour moi à l'origine de grands changements dans ma pratique. Je me suis enfin senti légitime, en tant que jeune, homme, sans enfants, à proposer mes conseils aux jeunes parents en matière de jeux/jouets pour leurs enfants et pour eux-mêmes. J'ai construit un réseau, enrichi mes expériences et j'ai tissé des liens forts avec ma promotion car c'est une année intense ;

certains sont devenus des amis proches. Ça a été également une très bonne remise en question de ma pratique personnelle et de mon rapport au jeu. Aujourd'hui, c'est plus qu'un métier, c'est une passion que j'aspire à transmettre et de laquelle je continue à apprendre.

Les projets Tutorés

De cette année

Les "Mauvaises Filles"



Le projet tuteuré des "mauvaises filles" qui nous a été confié cette année par notre commanditaire Stéphanie Rubi, s'inscrit dans un projet plus global porté par Viviane Albenga qui s'intéresse à l'appropriation des idées féministes par les jeunes publics à travers des média culturels (les livres, les émissions de télé réalité, les bandes dessinées...). Pour notre part, le cœur de cible était donc le média jeux de société.

Notre recherche est la suite de celle effectuée l'an dernier par Loïc Jean-Joseph, aujourd'hui intervenant pour la formation. Ce dernier avait commencé un très large recensement de centaines de boîtes de jeux et examiné la présence de figures féminines et leurs codes de représentation sur les couvertures des boîtes (quelle posture? quelles couleurs? placement sur l'image...).

Nous avons donc repris le flambeau en ouvrant ces boîtes pour étudier aussi les représentations féminines des personnages, comment elles sont décrites, quels sont leurs pouvoirs etc. Nous nous sommes intéressées de plus à la figure des "mauvaises filles" qui sont des femmes violentes, déviantes ou qui sortent des carcans traditionnels, et comment elles peuvent être des supports de revendications féminines.

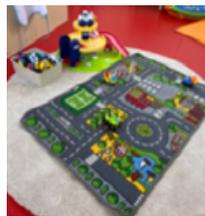
Pour mener à bien cette recherche, nous avons sélectionné quelques jeux selon 4 catégories (jeux égalitaires sans revendications, jeux sexistes, jeux féministes, jeux avec des "mauvaises filles") et nous avons étudié comment les figures féminines sont pensées dès la conception des jeux par les, auteur·ice·s, illustrateur·ice·s et éditeur·ice·s jusqu'à la réception de ces figures féminines par les joueur·euse·s.

Ce travail de recherche très riche nous a permis de nous interroger entre autres sur la place des femmes dans le monde du jeu mais aussi sur les concepts de genre, d'appropriation et sur le rôle que jouent, parfois à leur insu, les médiateurs du jeu que sont les distributeurs ou les ludothécaires.

Un grand MERCI à tous ceux qui nous ont permis de mener à bien ce travail.

Des portes de réflexion ont été ouvertes mais ce sujet mériterait d'autres investigations...

Le chalet bleu



Le Chalet Bleu, lieu d'accueil et d'information pour les familles de personnes en détention à la maison d'arrêt de Gradignan, reçoit principalement enfants et adultes autour des temps de parler.

A cet effet, il dispose d'une salle principale et d'une salle de jeux. Un premier projet tuteuré sur l'année 2021-2022 a permis de réaliser le tri du matériel existant, l'achat de jouets et de mobilier pertinents avec le projet imaginé et une première sensibilisation des bénévoles au jeu.

Cette année, nous nous concentrons sur l'entretien et la mise en scène des espaces de jeux ainsi que la mise en place de propositions de jeux et de loisirs pour les publics adultes et adolescents.

Pour arriver à ces objectifs nous avons déjà effectué des achats de décorations, de mangas, de casse-tête, de puzzles... Maintenant que nous avons installé ce matériel, nous réalisons des fiches outils permettant aux bénévoles de se saisir des modifications et perpétuer cet espace de jeu et de détente. Une dernière réunion avec les bénévoles de cette association permettra échanges et transmission des outils créés sur mesure pour l'espace.

Gagne ton XP



Dans le cadre de la semaine de l'engagement à l'Université Bordeaux Montaigne, 4 étudiants ont organisé un atelier et deux soirées jeux pour informer sur le bénévolat, le volontariat, l'engagement sous toutes ses formes.

Au programme, des quiz, des témoignages de personnes engagées, et un moment convivial autour d'un verre en fin de soirée !

Projet CHU

Pour la seconde année consécutive, la formation est sollicitée par le Dr Vérité pour apporter du jeu auprès des enfants et adolescents de l'unité d'onco-hématologie pédiatrique de l'hôpital Pellegrin - Hôpital des enfants, avec une attention plus particulière pour le public adolescent. L'hôpital des enfants accueille des enfants de 0 à 18 ans. Cette tranche d'âge est très grande et représente plusieurs étapes de la vie, petite enfance, enfance et adolescence. Actuellement, la proposition pour la petite enfance et enfance est présente mais l'adolescence n'a que peu de jeux et autres supports pour elle.

Dans une première phase, Mélanie et Sandrine ont pu évaluer l'intérêt des ados pour une proposition variée de jeux. Elles ont également renouvelé l'offre ludique. Le COVID a limité leurs actions au service Hospitalisation de Jour de l'unité.

Dans cette seconde phase, nous avons repris et développé cet axe au sein du service conventionnel et du secteur protégé avec l'appui de divers éditeurs. Plusieurs axes seront rajoutés lors de ce projet, nous avons fait des propositions de réaménagement des espaces de jeu pour y préserver des espaces moins connus « petite enfance » et plus propices à accueillir des ados. Nous avons également proposé d'offrir des espaces de sociabilité autour de jeux vidéo en réseau via console ou tablette. Pour les tablettes, nous avons sollicité le partenariat de Primakids. En dernier axe, nous avons sollicité trois partenaires associatifs « On est là », « Aïda » et « SOS gourmandises » pour la réalisation de soirées jeux. Notre rôle étant de lancer les partenaires, de les fédérer à terme au projet afin qu'ils continuent à faire vivre ces soirées.

A la fin de ce projet, nous pouvons dire que les soirées jeux et jeux apportés sont en bonne voie mais restent à être prises en main par le CHU et les partenaires. Tandis que l'aménagement et l'apport en jeux vidéo n'en sont qu'au stade d'élaboration et rien n'est encore mis en place.



L'e-sport sur Bègles



La ville de Bègles souhaite intégrer l'esport sur son territoire afin de valoriser la pratique vidéoludique des jeunes, de les accompagner dans leurs pratiques du jeu vidéo et de la compétition, donner les outils aux parents de mieux comprendre l'univers du jeu vidéo.

Pour cela elle souhaite faire une étude du terrain pour savoir si c'est pertinent, ce que souhaite le public, ce qui existe déjà et ce qui n'existe pas, avec quels partenaires il serait intéressant de travailler.

À la fin du projet, des pistes de réflexion seront proposées afin de répondre au mieux aux besoins des habitants de Bègles.

Retour sur la journée

Le Jeu alternatif et ses différentes pratiques

Cette année la promotion a choisi le thème des jeux alternatifs pour la Journée Professionnelle qui a eu lieu le 27 Avril 2023.

VOUS TROUVEREZ ICI UN CONDENSE DE TMOIGNAGES SUR LES DIFFERENTS MOMENTS PHARES DE CETTE JOURNEE

Conférence

Rémi Cayatte

*Maître de Conférence,
Sciences Information et
Communication
Laboratoire CERTOP-CNRS*

Cette communication retraçait une recherche en sciences du jeu qui part de l'étude de pratiques de détournements de jeu vidéo particulières (non-jeu) pour aboutir à des travaux de création pour la recherche et à une manière de considérer le jeu comme une marge et un interstice plutôt que comme un système (game) ou une appropriation (play).

Dominique Unternehr

*Comédien, Auteur dramatique,
Metteur en scène
Professeur IUT Brdx-Montaigne*

Le théâtre est un jeu : l'acteur, l'actrice jouent. C'est le verbe consacré quand on veut dire qu'on fait du théâtre.

Mais à quoi joue-il.elle ? Certainement pas à faire du théâtre. Il.elle fait vraiment du théâtre et c'est ce qui l'amène à jouer.

Quel est alors ce jeu auquel joue l'acteur.ice. C'est celui qui le.la différencie de ce qu'il ou elle est dans la vie réelle, la vie sociale. Sa vie.

Vincent Baloup

*Professeur en Éducation physique et
sportive
Professeur IUT Brdx-Montaigne*

L'Animation dans une visée d'Éducation Sportive mobilise des contenus, des mises en situation, qui s'appuient sur les jeux traditionnels, pré sportifs et sportifs. A partir des expériences vécues autour du module des Pratiques Culturelles à l'IUT, il proposait de discuter des liens de médiation et des alternances qu'entretiennent les jeux de motricité et les sports.

Thierry Wendling

*Anthropologue
Chargé de recherche au CNRS*

"Où s'arrête le ludique ? La polyvalence du jeu ou les limites théoriques et politiques de toute définition."

Comme nous avons tous une expérience personnelle du jeu, on peut penser qu'il est facile de définir ce qu'est une activité ludique. Mais en cherchant à établir une définition rigoureuse et universelle, on se heurte au fait que les frontières du jeu et du non-jeu varient selon les lieux et les époques. Il proposait de nous faire réfléchir aux implications épistémologiques et politiques que pose toute tentative de définition, savante ou ordinaire, du jeu.



Les ateliers

Atelier symbolique

Françoise Coulon - Nelly Piet
(La Maison des Jeux de Nantes)

La Maison des Jeux de Nantes a proposé un atelier pratique sur le jeu symbolique, et plus précisément le jeu à rôle dans un espace symbolique. Cet atelier s'est déroulé en trois temps : Une mise en place et la conception d'un espace symbolique, une mise en situation de jeu dans ces mêmes espaces créés juste avant et pour finir un temps d'échange pour parler de l'importance de ces espaces symboliques, des objets et de la place de l'adulte.



Jeu et expérience sociale - La Marmite

Brice Ducos
(Ludothèque Estey - Bègles)

Cette animation proposait de vivre une expérience sociale au travers d'un jeu qui fait réfléchir sur les notions de précarité alimentaire et de sécurité sociale de l'alimentation.

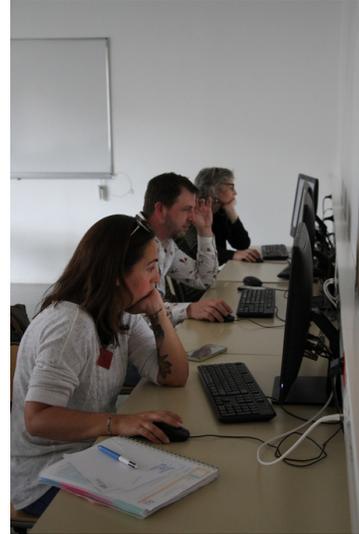
Ce jeu de plateau a été créé par les Ateliers Ludosophiques avec la FR CIVAM, Marché Paysans, Vrac & Cocinas, l'IRD, la Chaire UNESCO Alimentations du monde et Ingénieur sans frontières agriSTA pour le collectif Sécurité Sociale de l'Alimentation. Les graphismes, subtils et gourmands, sont de Romane Wolny.



Logijeux : De l'outil informatique au jeu vidéo

Maxime Marchi
(étudiant LPMJGL)

Parce que les pratiques ludiques alternatives, ce sont aussi les jeux vidéos. Cet atelier proposait de découvrir et jouer en utilisant des outils informatiques qui ont été détournés de leurs utilisations primaires.



Sensibilisation handicap

Lorenzo Chinosi
(étudiant LPMJGL)

Quand on naît malvoyant, non voyant ou quand on le devient au cours de sa vie, on perd l'accès à de nombreux loisirs qui nous sont chers.

Cet atelier avait pour but de sensibiliser aux contraintes de ce type d'handicap en utilisant le jeu comme vecteur et de découvrir différentes méthodes pour adapter des jeux de société.



Jeu théâtral

Dominique Unternehr
(Professeur IUT Brdx-Montaigne)

Cet atelier proposait un éventail de jeux théâtraux dont l'objectif théâtral était simple : si le.la spectateur.ice croit à ce qu'il.elle voit et entend, c'est gagné. Mais pour gagner, il va falloir se croire soi-même.



"Je pense que le théâtre serait très intéressant à travailler avec les ados"

Atelier boîte à jouer

Clémence FERNANDEZ - Benoît HEC
(Centre d'Animation du Grand Parc)

La boîte à jouer est une malle aux trésors pour installer le jeu libre dans les cours de récréation. Constituée de matériels divers recyclés et sécurisés, elle permet aux enfants de jouer librement, coopérer, créer, être acteur de leur temps et lieu de récréation. C'est un projet à la fois écologique et social : recyclage, participation, vivre ensemble, bien être, diminution des accidents, meilleures dispositions pour l'apprentissage, sensibilisation au jeu...



"J'étais dans le flou et là c'est vachement plus clair"

Les animations

Durant toute la journée, des animations étaient proposées aux participants en libre accès pour vivre des expériences ludiques alternatives. Voici quelques photos et témoignages entendus ici ou là !



Jeux Géants

T
W
I
N
I
T



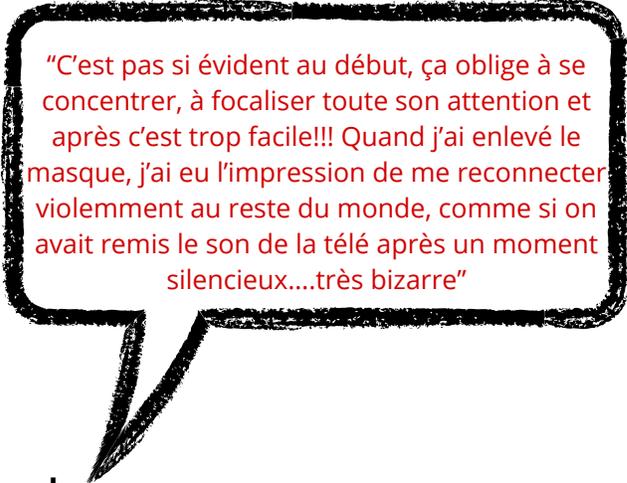
Jeu de course des lignes sur le sol



Couvre jeux - n.3 - 2022/2023



Tri à l'aveugle



Basket poubelle



Puzzle collaboratif

Les coulisses de la journée



Après des mois de préparation à imaginer la journée parfaite, des heures de calcul de budget, d'envoi d'e-mails, de logistique : c'était le jour J, voici quelques moments volés où suivant des moments de dur labeur, la promotion 2022-2023 aka "oh la vache !!" peut savourer ce moment et se détendre. Merci à tous les intervenants qui ont répondu présents et ceux qui nous ont soutenus, à nos encadrants qui nous ont supportés. Cette journée restera inoubliable. Merci aux participants pour ces moments partagés.





VANESSA VETTIER

Professeure de physique-chimie
Lycée Alfred Kastler

Peux-tu te présenter en quelques lignes ?

Vanessa Vettier, je suis enseignante de physique chimie en lycée depuis 15 ans. J'utilise les jeux depuis 4 ans dans mon enseignement.

Dans quel(s) objectif(s) utilises-tu le jeu ?

Le jeu permet de motiver les élèves, d'éveiller leur curiosité, de les intéresser, de les rendre autonome, de les mettre en valeur et surtout de les remotiver. Cela permet de travailler beaucoup de compétences en même temps : compétences du programme mais aussi transversales (communiquer, rédiger, expérimenter, ...). En plus de la physique chimie il y a toujours de la manipulation (origami, construction de molécules, ...), et de l'amusement (énigme, rébus ...). dans mes jeux. Il n'y a jamais d'écran (pas d'ordinateur, pas de téléphone...).

Qu'est-ce que cela t'apporte au quotidien ?

Lorsque je fais des jeux, les élèves ne veulent plus ressortir de la salle de classe ! Ils sont pris par le jeu et tant qu'ils ne l'ont pas fini je ne peux pas les faire sortir. Ils adorent et en redemande. C'est donc pour un enseignant une réussite et un plaisir.

Penses tu faire évoluer ta pratique, et si oui, de quelle manière ?

Différencier de plus en plus mes jeux et les partager..

vettier@hotmail.fr



OD OHWWUH H

Témoignages de professionnels



ALDRIK KLEBER

Expert Agile & Coach



Peux-tu te présenter en quelques lignes ?

Je travaille dans le domaine de l'IT (service Informatique) depuis 22 ans. Je suis en charge d'aider les organisations à évoluer vers une approche valorisant le développement des personnes.

Dans quel(s) objectif(s) utilises-tu le jeu ?

Je suis amené à coacher et former des managers, sur des approches radicalement différentes de ce qu'ils ont connu. Pour faciliter l'acquisition des savoirs être, il est important que ces managers puissent expérimenter ces approches nouvelles, tout en gardant une distance avec le contexte opérationnel quotidien. L'apprentissage par le jeu est indispensable.

Qu'est-ce que cela t'apporte au quotidien ?

Au quotidien cela me permet d'interroger ma propre perception de la connaissance et de l'apprentissage, en tant que père cela alimente un regard différent sur les enfants que je considère naturellement plus apte à travailler collectivement.

Penses tu faire évoluer ta pratique, et si oui, de quelle manière ?

L'enjeu de ce que j'appelle les "serious game", se situe dans l'adaptation à faire en fonction du profil des personnes, et le niveau de responsabilité. Paradoxalement, plus le niveau hiérarchique est élevé, plus le jeu est indispensable sur la partie acquisition des compétences. Plus les personnes sont opérationnelles, plus le jeu me permet d'adapter des tactiques basées sur le développement de l'intuition. Actuellement je mixe les techniques théoriques de coaching avec le jeu pour alimenter l'évolution des pratiques de pédagogie.

ANTOINE BOURGUILLEAU

Enseignant chercheur Armée

Pouvez-vous présenter en quelques mots ?

Je m'appelle Antoine Bourguilleau je suis enseignant chercheur à Paris I, en master 2 Expertise des conflits armés où je présente des jeux de stratégie. Mon objectif est de les confronter à la prise de décision. Je suis également auteur de jeux que j'utilise dans le cadre professionnel au sein de l'ESCP, l'Ecole De Terre, ...

Je travaille aussi à la CDEC (Centre de Doctrine et d'Enseignement au Commandement) pour organiser des sessions de jeux dans le cadre de leur formation.

Dans le cadre militaire quels sont vos objectifs en utilisant le jeu ?

On travaille sur 3 axes : la Formation, la Planification et la Prospective.

La formation c'est de proposer un jeu pour faire réfléchir les stagiaires sur les fondamentaux (attaque, défense, manœuvre, ...) Le jeu est pertinent et performant parce qu'il permet à des personnes qui ne travaillent pas forcément ensemble de confronter leurs expériences et de critiquer la modélisation du jeu, ce qui crée la discussion comme une discussion d'état-major. Le jeu est simple, il a toujours la même règle, il y a juste le scénario qui change pour les faire rentrer facilement dans le jeu car pour 99% des stagiaires, ils ne sont pas joueurs à la base.

La planification, l'idée c'est de tester des plans d'action en fonction des paramètres dont on dispose, et de le modifier en fonction de ce que l'on a testé.

La prospective c'est de réfléchir sur " Qu'est-ce qui se passe si ?". À horizon 10, 20, 30 ans, si on prend l'exemple de l'Arctique, les glaces vont fondre, le terrain va changer. Il y aura des zones dans lesquelles on va pouvoir forer pour récupérer du matériel. Comment cela va se passer ? Y aura-t-il des confrontations entre les russes, chinois, américains, européens, ... ? Avec quoi on va faire avancer nos bateaux, nos avions, nos chars ? Avec quelle énergie ? Tout ça est mystérieux, on ne peut pas répondre. Donc le jeu peut aussi être un outil de prospective pour réfléchir aux problématiques de transition énergétiques même dans le domaine militaire.

Ces 3 axes ne s'adressent pas aux mêmes publics : la formation s'adresse du simple soldat aux officiers supérieurs, la planification aux officiers supérieurs et généraux, la prospective aux généraux, ministres, diplomates, ce n'est donc pas la même sphère. Mais les 3 axes s'articulent les uns avec les autres.

Est-ce que vous avez rencontré des freins à l'utilisation du jeu dans le cadre militaire ?

Oui à cause des stigmates du jeu. Le premier, la puérilité destiné aux enfants : c'est une perte de temps, ce n'est pas sérieux. Le second le hasard avec le dé et les cartes.

Le dé permet de simuler les hasard de la vie et ces événements qui vont arriver tôt ou tard. Et le jeu permet d'apprendre et comprendre.

INSTANT CULTUREL





DAVID FIMAT

Coordinateur Accès à l'alimentation

Peux-tu te présenter en quelques lignes ?

J'ai 34 ans et je suis impliqué depuis une dizaine d'années dans le développement de systèmes agricoles et alimentaires justes et durables. Durant mes études de géographie, la dépendance à l'aide alimentaire et les dégâts sociaux des révolutions vertes m'avaient marqué. Je suis allé voir du côté des mouvements d'éducation populaire en agriculture (Terres de Liens, CIVAM) pour mieux comprendre ces problèmes et agir dessus, d'abord sur le dépassement des freins à l'installation en agriculture durable (en aidant l'accès aux terres et aux bâtiments agricoles devenus hors de prix, en facilitant l'arrivée dans le métier des personnes non issues du milieu agricole, en accompagnant la transmission des grandes fermes et l'évolution des pratiques agricoles). Aujourd'hui j'anime le collectif Acclimat'action en Gironde (composé d'associations comme VRAC, de centres sociaux et de chercheurs) pour reprendre en main des politiques de solidarités alimentaires et agricoles : par la solidarité et la gestion citoyenne on veut donner un coup de fouet à la transition agroécologique pour qu'elle ne soit plus limitée aux agriculteurs motivés et aux mangeurs privilégiés.

Dans quel(s) objectif(s) utilises-tu le jeu ?

C'est un jeu de rôle coopératif qui a été conçu par les ateliers "ludosophiques" à Montpellier, il a été pensé pour sensibiliser autrement sur le droit à l'alimentation. Comme dans la vraie vie on est amené à devoir remplir son frigo et comme dans la vraie vie on est pas tous égaux pour se nourrir comme on le voudrait. Ce qui permet selon moi deux choses : mieux comprendre la diversité des situations alimentaires et découvrir ce que pourrait donner un mécanisme de solidarité alimentaire basé sur la coopération.

Qu'est-ce que cela t'apporte au quotidien ?

Je ne l'ai pour l'instant utilisé que quelques fois.

Penses-tu faire évoluer ta pratique, et si oui, de quelle manière ?

C'est un jeu qui peut être très proche de la réalité si on est amené à jouer un personnage qui vit une situation proche de la nôtre. Les situations auxquelles confronte le jeu peuvent être assez violentes socialement, comme dans la vraie vie. Je veillerai à l'avenir à plus insister pour que les participants jouent des personnages éloignés de leur situation personnelle.

Retrouvez les 5 titres de films qui se cachent derrière les illustrations de Twin it (source Tric Trac)



Nos coups de cœur

Cette année, nous avons demandé à la promotion 2022-2023 de donner leurs coups de cœur en termes de jeux de société, jouets, matériels, tout ce que l'on peut retrouver en ludothèque ou non. Voici leurs retours :



Hugo

LIBRETE : Un super jeu de rôle contemporain fantastique qui vous met dans la peau d'un enfant d'un univers sans adultes et où le danger guette à chaque coin de rue. On est très loin du jdr fantastique Donjons et Dragons qui est très épique et relativement léger. Là on se retrouve dans un jdr plus sombre et qui s'intéresse principalement aux émotions ressenties du personnage et du joueur. C'est un jeu qui sort des jdr standards et qui laisse une marque une fois qu'on y a joué. C'est un jeu avec des thèmes lourds et qui n'est pas conseillé à tout le monde, cependant il propose une aventure inoubliable avec des mécaniques autour des émotions super pertinentes.



Stéphanie

Mis à disposition en libre service et sans modèles, Les **Marionex** (Blocs gaufrés Multicolore) sont le support pour des échanges riches et imaginatifs. La créativité des enfants est toujours fascinante quand on leur fait confiance !

Approchez vous discrètement pour avoir la chance d'entendre parler de mondes fantastiques... mais attention de ne pas déranger les créateurs d'histoires, les adultes sont souvent des envahisseurs !!!



Jean-Baptiste



Call to Adventure : C'est à vous de décider entre le bien ou le mal ! Choisissez votre personnage et accomplissez votre destinée ! Il s'agit d'un jeu de carte narratif où le joueur va faire évoluer son personnage dans un univers fantastique en racontant sa propre histoire, en lui donnant des traits de sa personnalité et en relevant des défis ou en affrontant des adversaires à l'aide de runes et d'autres cartes ! Mais attention à vos choix car certains seront irréversibles !



Lorenzo

Rody by Gymnic : Réinterprétation du ballon sauteur en forme de cheval !

Parfait pour le développement psychomoteur et l'activité physique de l'enfant mais supporte aussi le poids des plus grands.

En plein air ou en intérieur, c'est un jouet de très bonne qualité avec une durée de vie à toute épreuve.



Christophe

Taco Chat Bouc Cheese Pizza : Un jeu top tiers que j'ai découvert grâce aux membres de la promo. Un vrai Banger qui nous permet de nous révéler et de découvrir qui nous sommes vraiment.



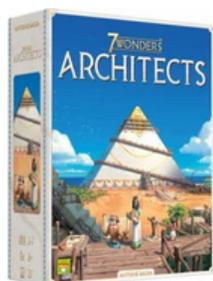
Anne-Sophie

Les fleurs de bois descendent la spirale dans un mouvement fluide, créant un arc en ciel de couleurs... C'est un petit jouet tout simple qui fascine à tous les âges, du bébé à l'adulte.



Jennifer

[Kosmopolit] : Un jeu coopératif où les joueurs doivent réussir à comprendre les commandes des clients dans une multitude de langues différentes et les servir le plus rapidement possible. Fous rires garantis dans des moments de joyeux brouhaha.



Maxime

7 wonders Architect : Je n'ai découvert ce jeu que cette année (oui oui... j'ai du retard) et c'est un vrai BANGER. On retrouve toute l'essence de l'univers de 7 Wonders mais en beaucoup plus accessible. Un jeu simple, rapide avec des mécaniques excellentes. Merci aux copains / copines de la promo pour me l'avoir fait découvrir et surtout merci pour ces nombreuses parties.



Maxian

MOSAÏQUES ATTRIMATHS

Pour la famille, les enfants, les adultes... Bref, tout le monde ! Construisez ce que vous voulez mais surtout n'importe quoi ! L'imagination n'a pas de limites, en 2D ou 3D, c'est à vous de choisir !



Hélène

SOS ouistiti : En animation avec de jeunes enfants c'est juste un jeu magique. Un peu d'adresse, beaucoup de hasard et chacun retient son souffle pour voir combien de petits singes vont tomber ... Les enfants adorent autant le préparer qu'y jouer !



Romane

Les **chaînon tactiles** ou **anneaux sensoriels** c'est une multitude de stimuli différents en vrac ou installés : Des couleurs, des reliefs, des formes, du bruit, du mouvement... C'est également un jouet de tous les âges, depuis le tapis d'éveil jusqu'à fabriquer des bracelets, des barrières, des rideaux en passant par le tri de couleur... À mon sens, un réel indispensable dans tous les espaces de jeu.

Camille

Mes coups de cœur de l'année sont les **soirées jeux** organisées par les étudiants de la formation.

Grâce à la première soirée, j'ai été sensibilisée à la pertinence des jeux et des objets sensoriels auprès de tous les types de publics et je me suis interrogée sur la place et la visibilité qui leur sont accordées en ludothèque.

À la seconde soirée, j'ai constaté qu'il était possible de fusionner Escape game et Jeu de rôle. J'ai été séduite par l'idée de faire jouer plusieurs tables simultanément puis de les réunir pour une ultime quête ou énigme.

Lors de la troisième soirée, j'ai pu me familiariser et m'inspirer des créations et des propositions des étudiants. Pour un public ados/adultes, je retiens l'idée d'un Call of Duty® grandeur nature avec des Nerf® et du mobilier pour aménager l'espace.

Après m'être initiée à un circuit de voitures télécommandées, j'ai réalisé que ce type de matériel peut tout à fait convenir à des débutants mais qu'il est important que le ludothécaire prenne en compte les niveaux des joueurs dans sa proposition de jeu, par exemple en aménageant deux circuits (un pour les débutants, un pour les confirmés) ou en prévoyant des créneaux différents selon le niveau des joueurs. Enfin, un jeu de construction a été détourné en jeu de règle compétitif et je souhaite conserver cette idée pour l'avenir.

La soirée organisée par mon groupe se déroulera quant à elle le jeudi 8 juin au Jardin des Faures à Bordeaux. Nous espérons transporter les adultes joueurs et non joueurs vers un retour en enfance.

Fabrice

Le kiwiwi : un jeu sans but plus précis que celui de s'amuser. Le jeu dans sa forme la plus pure. Faites passer le kiwiwi, le kawawa, le kowowo, et éclatez vous !



Emilie

Pas vu pas pris : Qui n'a jamais voulu regarder par le trou d'une serrure au moins une fois dans sa vie ? Et bien avec pas vu pas pris c'est possible !

Pas vu pas pris est un jeu de cache-cache sur plateau où petits et grands pourront s'amuser ensemble.

Dans ce jeu on incarne des petits fantômes qui doivent s'échapper d'un hôtel.

Pour cela rien de plus simple il suffit de se cacher derrière les meubles. Seulement attention, si on n'est pas suffisamment bien caché et qu'on aperçoit l'un des petits fantômes par le trou de la serrure, c'est retour à la case départ. Il va donc falloir redoubler d'efforts dans un temps imparti pour pouvoir gagner !

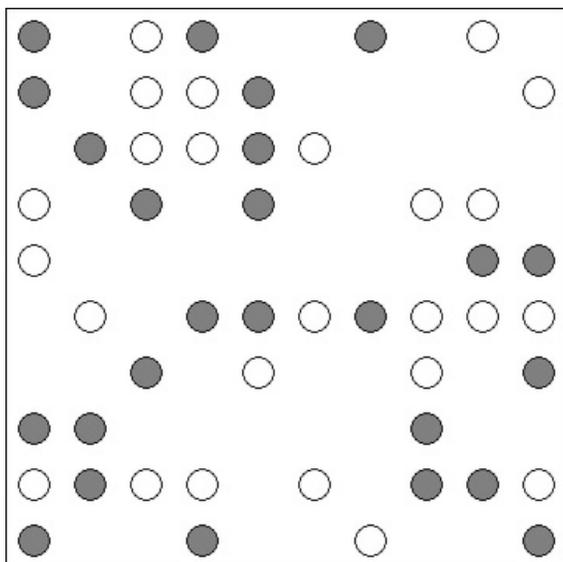
Mathilde

Pour ma part, mon coup de cœur de cette année n'est pas vraiment un jouet ni un jeu. Il y en a tellement qui sortent ou que je découvre, c'est difficile de choisir. Alors après avoir discuté avec quelques personnes, je me suis dit qu'un coup de cœur n'est pas forcément un jeu mais plus une expérience qui nous a marquée, alors j'ai choisi de présenter mon projet tutoré "**Les Mauvaises Filles**".

Au début, un projet de recherche ça fait peur. On imagine passer des heures à lire des publications scientifiques, mais c'est très loin de la réalité.

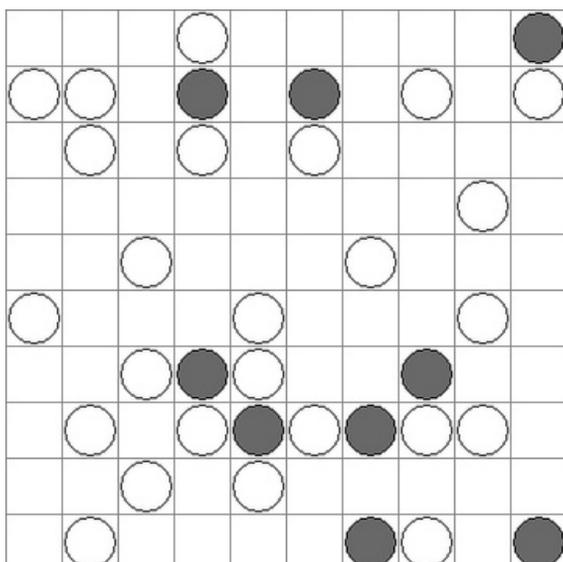
Certes, il y a une partie théorique à ne pas négliger, mais c'est tellement plus que ça. On se creuse la tête, on discute, on interview, on fait jouer, on interprète. Cela représente un travail conséquent mais tellement enrichissant ! Bien encadré, accompagnée de partenaires de travail en or, on ne peut pas rêver mieux ! C'est le projet où on a vraiment le temps de se poser pour aller au bout de notre réflexion pleine de sens. C'est pour cela que j'estime que c'est mon coup de cœur de cette année !

Grilles logiques



Shirokuro (facile) :

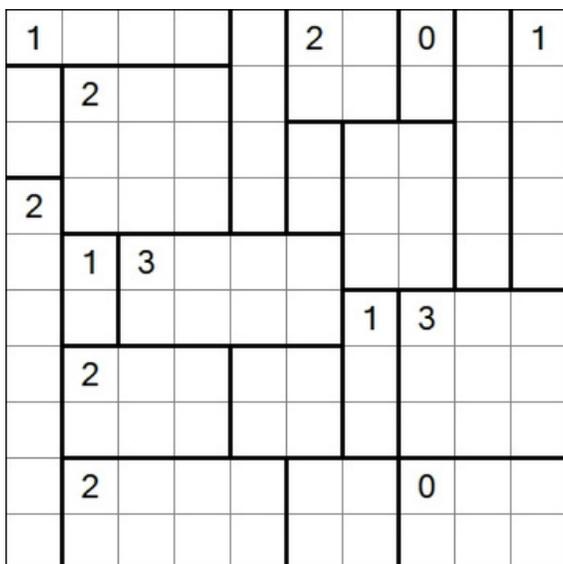
L'objectif est de relier chaque rond blanc à un rond noir grâce à des lignes droites verticales et horizontales. Les lignes ne se croisent pas et ne traversent pas les autres ronds.



Masyu (moyen) :

Le but est de former une boucle passant par tous les cercles en tenant compte des indications suivantes :

- La boucle ne doit pas forcément passer par toutes les cases de la grille et ne doit pas se croiser.
- Dans les cercles blancs, le trait doit être droit, mais doit tourner à angle droit dans la case qui précède ET/OU dans celle qui suit.
- Dans les cercles noirs, le trait doit être à angle droit, mais doit être droit dans la case qui précède ET dans celle qui suit.



Heyawake (difficile) :

Cette grille est divisée en blocs. Certains blocs peuvent contenir des chiffres ; le chiffre indique le nombre de cases noires que le bloc doit contenir. Les blocs sans chiffre peuvent contenir n'importe quel nombre de cases noires.

- Les cases noires ne peuvent pas se toucher horizontalement ou verticalement (seulement en diagonale).
- Toutes les cases blanches sont reliées entre elles horizontalement ou verticalement.
- Une ligne continue de cases blanches reliées entre elles ne peut pas traverser plus de 2 blocs.

Les solutions

Certains jeux se sont glissés à l'intérieur de la revue, si vous ne les avez pas vu, surtout retournez au début afin de ne pas avoir les réponses directement !!

Allez c'est parti pour les solutions !!!!!

Pages 2-4-7-9-14-19 : Les énigmes

Chaque lettre représente l'initiale d'un des mois de l'année. Le point d'interrogation renvoie au mois de juillet. La lettre est donc le J.

Les lettres désignent les couleurs primaires. Bleu + Rouge = Violet et Jaune + Bleu = Vert, alors Rouge + Jaune = Orange. La lettre à trouver est donc le O.

Mendeleïev est le créateur du tableau des éléments chimiques. le département des Hauts-de-Seine est le 92. L'élément numéro 92 est l'Uranium désigné U.
La réponse est donc U.

La réponse est E. Ici il faut déchiffrer le code César (qui décale l'alphabet de 3 rangs) ce qui donne la phrase "la lettre E".

La réponse est Z. Si on décode (en leetspeak) la phrase on obtient "la dernière des 26". Il y a 26 lettres dans l'alphabet et la dernière est Z.

Alors, quel est le mot caché à partir des lettres trouvées ?

Page 15 : Enigme Culture Générale - Armée de Terre

Un oryx est un mammifère ruminant de la famille des bovidés vivant principalement dans les régions désertiques d'Afrique et d'Arabie. L'opération Oryx a été déclenchée après adoption de la résolution n° 794 du 3 décembre 1992 du Conseil de sécurité des Nations Unies. Elle avait pour but de faciliter l'acheminement des convois alimentaires pour la population de Somalie, pays touché par une guerre civile entre les partisans du général Aydid et le président intérimaire officiel Ali Mahdi (source Armée de Terre).

Page 16 : Le rébus à jouer en animation

"C'est trois nains, ils vont à la mine. Ils passent par la forêt c'est normal c'est plus court, ce sont des nains. Le premier prend la pelle, le deuxième prend la pioche, que prend le troisième ?" Si vous vous demandez quelle est la réponse répétez la phrase du début. Bon courage !!

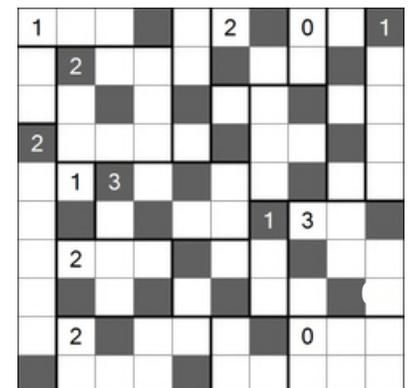
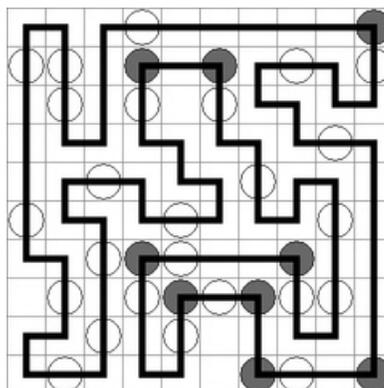
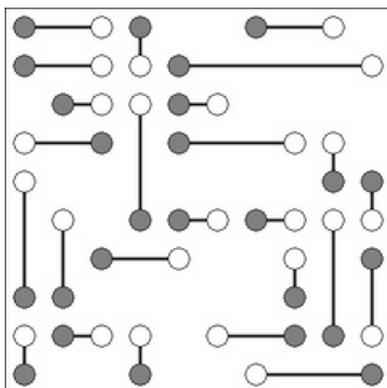
Page 17 : Le cinéma selon Twin it par Tric Trac

Les réponses sont :

- Blues brothers
- Orange mécanique
- Harry Potter
- James bond
- Les parapluies de Cherbourg

Pour info, les contraintes de graphisme selon twin it sont : 4 couleurs max, pas de chiffre, pas de lettre, éviter les réponses multiples, le moins de figuratif possible, minimalisme graphique, cohérence de l'ensemble.

Page 21 : Solutions des grilles logiques



L'équipe de la 18eme journée professionnelle

Je(u) l'avais pas vu venir

Commission revue

Mathilde AIRIAU, Jean-Baptiste GALINEAU, Fabrice MASSON, Hélène ROSSI.

Commission intervenants

Maxian ABADIE, Anne-Sophie GOMES, Christophe GOUTORBE, Yoan MALMONT, Hugo MAZEL.

Commission communication

Maxime BONNEAU, Olivier LABADIE, Emma VERON.

Commission coordination

Stéphanie MANTEL, Fabrice MASSON.

Commission soirée

Maxime BONNEAU, Emilie BOUCLY, Romane DOUBLET-MANO, Olivier LABADIE, Maxime MARCHI, Hugo MAZEL.

Commission logistique

Jennifer FLEURET, Jean-Baptiste GALINEAU, Camille PHILIPPE.

Commission animations

Mathilde AIRIAU, Emilie BOUCLY, Lorenzo CHINOSI, Romane DOUBLET-MANO, Maxime MARCHI.

Intervenants

Vincent BALOUP, Rémy CAYATTE, Dominique UNTERNEHR, Thierry WENDLING.

Animateurs

Lorenzo CHINOSI, Françoise COULON, Brice DUCOS, Clémence FERNANDEZ, Benoît HEC, Maxime MARCHI, Nelly PIET, Dominique UNTERNEHR.

Couverture vidéo

Christophe GOUTORBE.

Couverture photo

Anne-Sophie GOMES.



La revue réalisée par la promotion 2022 - 2023

Articles rédigés par

Mathilde AIRIAU, David FIMAT, Yannick HERNANDEZ, Aldrik KLEBER, Héléne ROSSI, Vanessa VETTIER.

Jeux intégrés à la revue

Jennifer FLEURET, Fabrice MASSON, Héléne ROSSI.

Illustrations

Armée de Terre (ECPA D), Sylvain Aublin, Dave Campbell, Mathieu Chevalier, Garrett J. Donner, Stéphane Escapa, Roger Ford, René Goscinny, Horror Graphico, Etienne Hebinger, Graig V. McKee, Matt Paquette, Michael S. Steer, Tric Trac, Thomas Vuarchex, Albert Uderzo, Wesco.

Designers

Marionex, Gymnic, RE-Wood.

Aide à la mise en page et couverture

Hugo MAZEL.

Couvre Jeux - Siège social

1 rue Jacques Ellul, 33800 Bordeaux

Date du dépôt légal : 30 mai 2023

Périodicité : publication annuelle

Date de parution par le mois et l'année : «n° 3, juin 2023»